

# Hilfe zu Adobe® Media Encoder CC

*Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.*

Juni 2015



# Inhalt

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Neue Funktionen                                                      | 1  |
| Überblick über die neuen Funktionen                                  | 2  |
| Kodierung – Schnellstart und Grundlagen                              | 4  |
| Überblick über Adobe Media Encoder                                   | 5  |
| Kodierung – Schnellstart                                             | 10 |
| Verwenden des Vorgabenbrowsers                                       | 11 |
| Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange | 15 |
| Unterstützte Dateiformate für den Import                             | 19 |
| Arbeiten mit Protokolldateien                                        | 22 |
| Über Video- und Audiokodierung und -komprimierung                    | 23 |
| Standard-Tastaturbefehle                                             | 26 |
| Tipps zur Komprimierung                                              | 31 |
| Unterstützte Dateiformate für den Export                             | 32 |
| Voreinstellungen                                                     | 34 |
| Tastaturbefehle                                                      | 37 |
| Kodieren und Exportieren                                             | 38 |
| Synchronisierungseinstellungen                                       | 39 |
| Verwenden des GoPro CineForm-Codecs in After Effects                 | 42 |
| Exporteinstellungen-Referenz                                         | 46 |
| Benutzerdefinierte Vorgaben                                          | 60 |
| Kodieren und Exportieren von Video- und Audiodateien                 | 62 |
| Verwalten der Medien-Cache-Datenbank                                 | 66 |

## Neue Funktionen

# Überblick über die neuen Funktionen

Adobe Media Encoder CC 2015

---

## Neue und geänderte Funktionen

[Zeit-Tuner](#)

[Dolby Digital-Ausgabe](#)

[Unterstützung für JPEG 2000 MXF](#)

[Verbesserungen an der Benutzeroberfläche](#)

[Verschiedene Aktualisierungen](#)

---

[Nach oben](#) 

## Zeit-Tuner

 *Neu in Adobe Media Encoder CC 2015 | Juni 2015*

Der Zeit-Tuner verlängert oder verkürzt die Dauer von Medien, indem er Frames aus Abschnitten mit Standbildern oder geringer visueller Aktivität bzw. während leisen Audiopassagen entfernt. Sie können den Zeit-Tuner unter „Exporteinstellungen“ auf der Registerkarte „Effekte“ aufrufen und aktivieren. Mit dem Zeit-Tuner können Sie Anpassungen an Medien vornehmen, indem Sie entweder eine neue Zieldauer oder eine relative Dauer definieren. Dafür passen Sie den Prozentwert unter „Änderung der Dauer“ an.

Die Einstellungen für den Zeit-Tuner sind auch in Adobe Premiere Pro verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie unter [Effekt „Zeit-Tuner“](#).

---

[Nach oben](#) 

## Dolby Digital-Ausgabe

 *Neu in Adobe Media Encoder CC 2015 | Juni 2015*

Mit dem **Adobe Media Encoder-Update vom Juni 2015** können Sie jetzt Inhalte mit Dolby Digital und Dolby Digital Plus-Mehrkanalaudio für Kinoleinwände, Heimkinos und das Internet erstellen. Dolby Digital und Dolby Digital Plus sind hochwertige Formate mit guter Akzeptanz, die einem unterstützenden Dolby Digital Reiver Anweisungen zum Mischen des Quellsignals gemäß Ihren Vorgaben senden können. Und außerdem unterstützen YouTube und Vimeo Dolby Digital-Streams.

Weitere Informationen finden Sie unter [Exporteinstellungen-Referenz](#).

---

[Nach oben](#) 

## Unterstützung für JPEG 2000 MXF

 *Verbessert in Adobe Media Encoder CC 2015 | Juni 2015*

Sie können jetzt MXF-gewrappte JPEG 2000-Inhalte für Fernsehen und andere Arbeitsabläufe bereitstellen, die dieses Format benötigen. JPEG 2000 ist ein visuell verlustfreier Codec, der sich innerhalb kürzester Zeit zum Branchenstandard entwickelt hat und als zentrales Videoformat für IMF-Pakete gilt.

Weitere Informationen finden Sie unter [Exporteinstellungen-Referenz](#).

## Verbesserungen an der Benutzeroberfläche



Verbessert in Adobe Media Encoder CC 2015 | Juni 2015

Passen Sie die Helligkeit von Glanzlichtern in der Benutzeroberfläche an und ermitteln Sie Benutzereinstellungen ganz schnell und einfach im Bedienfeld „Voreinstellungen“ mit einem bekannten Layout.

Weitere Informationen finden Sie unter [Voreinstellungen](#).

## Verschiedene Aktualisierungen



Verbessert in Adobe Media Encoder CC 2015 | Juni 2015

- Mit der neuen QuickTime-Kanalisierung sparen Sie Zeit und gestalten Ihr Rendering effektiver, da Sie mehrere Audio-Ausgabekonfigurationen in dieselbe QuickTime-Datei exportieren, einschließlich Stereo- und 5.1.-Kanalisierung.
- Media Encoder erhält zudem einen verbesserten ProRes-Decoder (nur Mac).
- Dank verbessertem Creative Cloud-Publishing ist es einfacher, Inhalte im Creative Cloud-Ordner zu rendern, einschließlich Nicht-Standard-Ordern.
- QuickTime Rewrap ermöglicht Ihnen ein einfaches Transkodieren Ihres MXF-Quellmaterials in QuickTime.
- Mit der neuen Option „Start-Timecode festlegen“ können Sie Ihren Medien ganz einfach einen benutzerdefinierten Start-Timecode zuweisen.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

## Kodierung – Schnellstart und Grundlagen

# Überblick über Adobe Media Encoder

---

## Erste Schritte mit Adobe Media Encoder

### Der Arbeitsbereich von Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder fungiert als Kodierungs-Engine für Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects und Adobe Prelude. Sie können Adobe Media Encoder auch als eigenständigen Encoder verwenden.

Einen Überblick über die Verwendung sämtlicher Funktionen von Adobe Media Encoder erhalten Sie in diesem [Video von Jan Ozer](#).

---

[Nach oben](#) 

## Erste Schritte mit Adobe Media Encoder

Mit Adobe Media Encoder können Sie Videos für Video-Websites wie YouTube und Vimeo oder für Geräte von professionellen Bandlaufgeräten bis hin zu DVD-Playern, Mobiltelefonen oder HD-Fernsehern exportieren.

### Weitere Informationsquellen

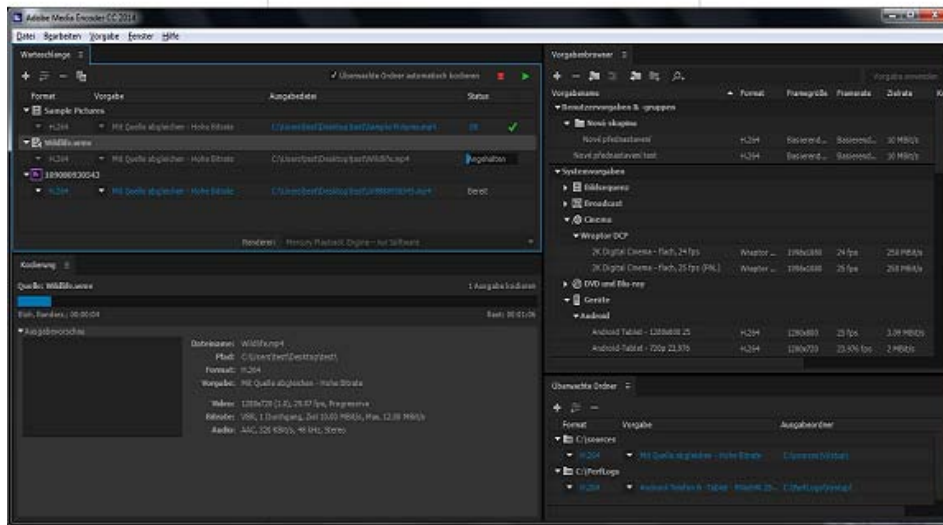
- Arbeitsablauf und Übersicht über das Exportieren von Video und Audio aus Premiere Pro mit Adobe Media Encoder
- [Anwenden von Effekten mit Adobe Media Encoder](#)
- [Exportieren von Untertiteln aus Premiere Pro in Adobe Media Encoder](#)
- Weitere Informationen erhalten Sie in [diesem Blog](#) auf Adobe Video Applications, das ein Video zur Veröffentlichung in bestimmten Zielspeicherorten in Adobe Media Encoder enthält

---

[Nach oben](#) 

## Der Arbeitsbereich von Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder verfügt über vier Hauptfenster, die Sie für das Kodieren Ihrer Dateien verwenden. Sie können Fenster als Registerkarten in einem Frame gruppieren oder als schwebende separate Fenster ausrichten.



## Benutzeroberfläche von Adobe Media Encoder

**A. Kodierungsfenster** **B. Warteschlangenfenster** **C. Vorgabenbrowser** **D. Überwacher Ordner**

Wenn Sie den Arbeitsbereich Ihren Bedürfnissen angepasst haben, wählen Sie Fenster > Arbeitsbereich > Neuer Arbeitsbereich, um einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich zu erstellen.

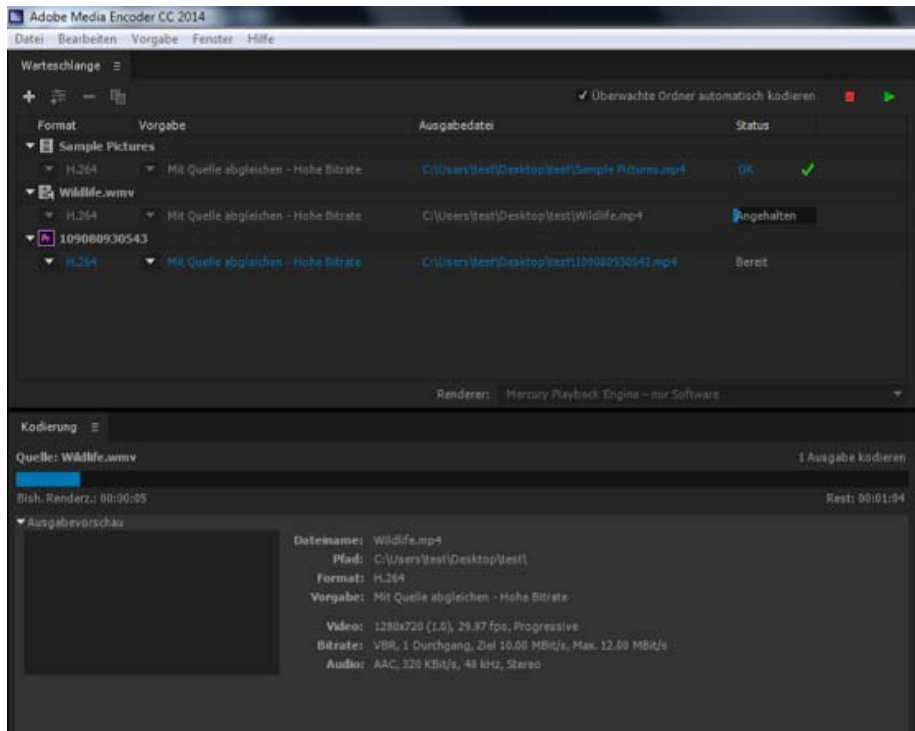
Für viele Befehle in Adobe Media Encoder gibt es Tastaturbefehle, mit denen Sie Aufgaben schnell und mit minimalem Mauseinsatz ausführen können. Auf dieser Seite finden Sie die Standard-Tastaturbefehle für Adobe Media Encoder.

## Kodierungsfenster

Das Kodierungsfenster enthält Informationen zu den einzelnen Elementen, die kodiert werden.

Bei mehreren Ausgaben wird im Kodierungsfenster eine Miniaturansicht, eine Fortschrittsleiste sowie die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung jeder Kodierungsausgabe angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter [Parallele Kodierung](#).

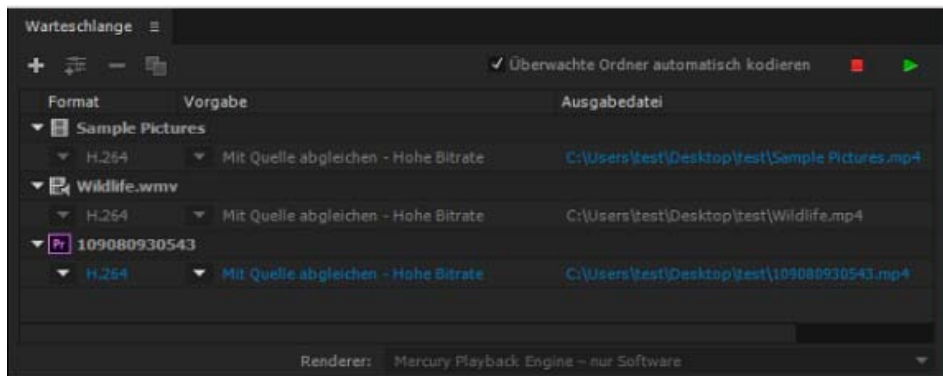




Kodierungsfenster mit parallelem Kodierungsvorgang

## Warteschlangenfenster

Dateien, die Sie kodieren möchten, fügen Sie dem Warteschlangenfenster hinzu. Sie können Quellvideo- oder Audiodateien, Adobe Premiere Pro-Sequenzen oder Adobe After Effects-Kompositionen zur Warteschlange der zu kodierenden Objekte hinzufügen. Sie können die Dateien per Drag & Drop in die Warteschlange ziehen oder auf Quelle hinzufügen klicken und dann die zu kodierenden Quelldateien auswählen.



Warteschlangenfenster

Die Elemente, die Sie der Kodierungswarteschlange hinzugefügt haben, werden kodiert, wenn Sie die Warteschlange starten. Sie können Adobe Media Encoder so konfigurieren, dass die Kodierung gestartet wird, sobald Sie der Warteschlange ein Element hinzufügen, oder dass Sie die Kodierung nach Bedarf starten. Sie können auch eine Voreinstellung wählen, mit der die Kodierung dann gestartet wird, wenn nach dem Hinzufügen eines neuen Elements zur Kodierungswarteschlange eine bestimmte Zeit vergangen ist.

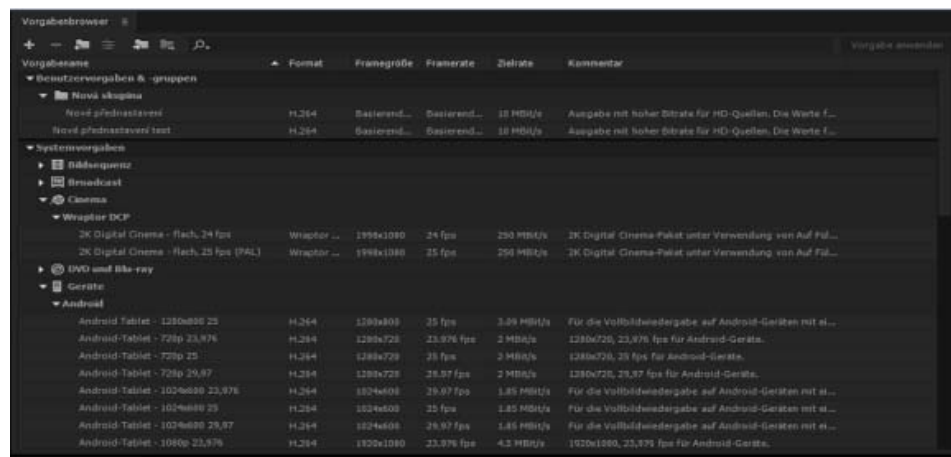
Sie können Elemente im Warteschlangenfenster hinzufügen, entfernen oder neu anordnen. Weitere

Informationen finden Sie unter Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungwarteschlange.

Wenn Sie der Kodierungwarteschlange Video- und Audioelemente hinzugefügt haben, können Sie über den Vorgabenbrowser weitere Vorgaben anwenden oder im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ die Ausgabeeinstellungen anpassen. Weitere Informationen finden Sie in diesem Artikel.

## Vorgabenbrowser

Der Vorgabenbrowser bietet Ihnen Optionen zur Optimierung Ihres Arbeitsablaufs in Adobe Media Encoder.



Vorgabenbrowser

Systemvorgaben im Browser werden als Kategorien auf Basis ihrer Verwendung (zum Beispiel Broadcast, Webvideo) und des Geräteziels (zum Beispiel DVD, Blu-ray, Kamera, Tablet) organisiert. Sie können diese Vorgaben ändern, um benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, auch Benutzervorgaben genannt.

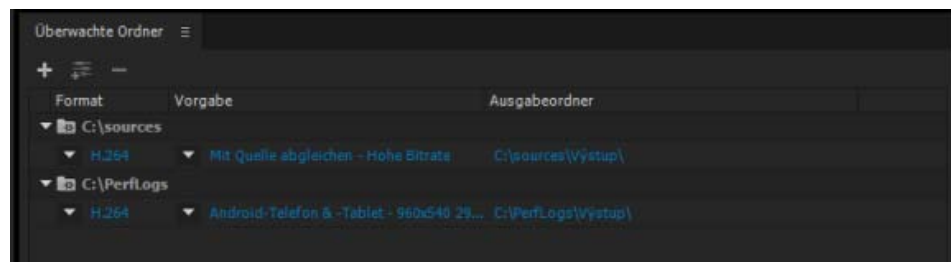
Im Vorgabenbrowser können Sie eine Vorgabe schnell finden, indem Sie die Suche oder die erweiterte Navigation verwenden, die durch die minimierbare Ordnerstruktur bereitgestellt wird. Weitere Informationen zum Vorgabenbrowser finden Sie unter Verwenden des Vorgabenbrowsers.

Weitere Informationen zum Kodieren mit Vorgaben finden Sie unter Arbeiten mit Vorgaben.

## Überwacher Ordner

Sie können einen beliebigen Ordner auf Ihrer Festplatte zum Überwachten Ordner machen. Wenn Sie den Überwachten Ordner ausgewählt haben, werden sämtliche Dateien, die Sie dem Ordner hinzufügen, mit den ausgewählten Vorgaben kodiert. Adobe Media Encoder erkennt automatisch, wenn dem Überwachten Ordner Mediendaten hinzugefügt werden, und startet die Kodierung.

Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen eines überwachten Ordners zur Kodierungwarteschlange.



Überwacher Ordner

Informationen zum Exportieren einer einzelnen Quelle in mehrere Ausgaben mithilfe von überwachten Ordnern finden Sie [in diesem Video von video2brain](#).

---



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Kodierung – Schnellstart

---

Um ein Video- oder Audioobjekt zu kodieren, fügen Sie es in Adobe Media Encoder der Kodierungswarteschlange hinzu und wählen Sie dann Kodierungsvorgaben oder benutzerdefinierte Einstellungen. Sie können festlegen, dass die Anwendung mit der Kodierung beginnt, sobald Sie der Warteschlange ein Objekt hinzufügen, oder dass die Anwendung wartet, bis Sie die Kodierung starten möchten.

**Hinzufügen eines Objekts zur Kodierungswarteschlange** - Ziehen Sie Video- oder Audiodateien in Adobe Media Encoder in die Warteschlange. Weitere Informationen finden Sie unter [Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#).

**Kodieren von Objekten mit Vorgaben** - Wählen Sie mit dem Objekt in der Warteschlange in den Popupmenüs „Format“ und „Vorgaben“ die Formate und Vorgaben aus. Weitere Informationen finden Sie unter [Kodieren mithilfe von Vorgaben](#).

**Kodieren von Objekten mit benutzerdefinierten Einstellungen** - Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“ und anschließend die gewünschten Einstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter [Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen](#).

**Starten der Kodierung** - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Warteschlange starten“.

Um Objekte in der Warteschlange automatisch zu kodieren (bzw. um diese Option zu deaktivieren) aktivieren bzw. deaktivieren Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von“. Weitere Informationen finden Sie im Artikel [Voreinstellungen](#).



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Verwenden des Vorgabenbrowsers

---

## Systemvorgaben

### Benutzerdefinierte Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliasse

### Verwalten von Vorgaben

### Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf die Warteschlange

### Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf überwachte Ordner

### Anwenden von Vorgaben auf Premiere Pro-Sequenzen, After Effects-Kompositionen und Medienassets während des Imports

Der Vorgabenbrowser bietet Ihnen Optionen zur Optimierung Ihres Arbeitsablaufs in Adobe Media Encoder.

Weitere Informationen zur Verwendung des Vorgabenbrowsers finden Sie [in diesem Video von video2brain](#).

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Systemvorgaben

Systemvorgaben im Browser werden als Kategorien auf Basis ihrer Verwendung (zum Beispiel Broadcast, Webvideo) und des Geräteziels (zum Beispiel DVD, Blu-ray, Kamera, Tablet) organisiert. Sie können diese Vorgaben ändern, um benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, auch Benutzervorgaben genannt.

Im Vorgabenbrowser können Sie eine Vorgabe schnell finden, indem Sie die Suche oder die erweiterte Navigation verwenden, die durch die minimierbare Ordnerstruktur bereitgestellt wird.

---

[Nach oben](#) <sup>2</sup>

## Benutzerdefinierte Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliasse

Sie können Systemvorgaben anpassen und so benutzerdefinierte Vorgaben erstellen. Weitere Informationen zum Erstellen benutzerdefinierter Vorgaben finden Sie unter [Benutzerdefinierte Vorgaben](#).

Sie können benutzerdefinierte Vorgaben in getrennten Ordnern organisieren, die *Vorgabengruppen* genannt werden. Vorgabengruppen ermöglichen Ihnen die Anwendung mehrerer Vorgaben auf eine Quelle in einem einzigen Schritt.

Mit Aliassen können Sie mehrere Instanzen einer Vorgabe für die Verwendung in mehreren Vorgabengruppen erstellen.

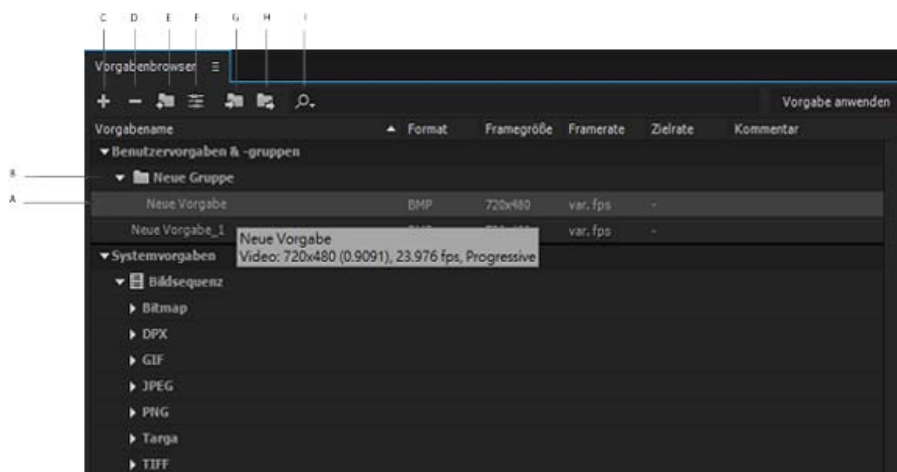
Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine Vorgabe in mehr als einer Vorgabengruppe vorhanden ist, erstellen Sie Aliasse für die Vorgabe, statt sie zu duplizieren. Fügen Sie anschließend Aliasse zu anderen Vorgabengruppen hinzu. Wenn Sie die Vorgabe bearbeiten, werden die Änderungen auf alle ihre Aliasse angewandt.

---

[Nach oben](#) <sup>3</sup>

## Verwalten von Vorgaben

Um Vorgaben zu verwalten, verwenden Sie das Menü *Vorgabe* oder die Optionen im Vorgabenbrowser (Fenster > Vorgabenbrowser). Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Vorgabe im Vorgabenbrowser klicken, um das Kontextmenü mit den verfügbaren Optionen anzuzeigen.



Der Vorgabenbrowser

**A.** Benutzerdefinierte Vorgabe **B.** Vorgabengruppe **C.** Neue Vorgabe erstellen **D.** Vorgabe löschen **E.** Neue Vorgabengruppe erstellen **F.** Vorgabeeinstellungen **G.** Vorgaben importieren **H.** Vorgaben exportieren **I.** Nach Vorgaben suchen

## Erstellen von Vorgaben, Vorgabengruppen und Aliassen

Vorgabengruppen können Benutzervorgaben, Vorgabenaliasse oder andere Vorgabengruppen enthalten.

- Wählen Sie **Vorgabe > Vorgabe erstellen**, um eine Vorgabe zu erstellen.
- Wählen Sie **Vorgabe > Gruppe erstellen**, um eine Vorgabengruppe zu erstellen.
- Um einen Vorgabenalias zu erstellen, klicken Sie im Vorgabenbrowser mit der rechten Maustaste auf die Vorgabe und wählen Sie **Alias erstellen**.
- Um schnell einen Alias für eine Systemvorgabe zu erstellen, ziehen Sie die Systemvorgabe in den Abschnitt Benutzervorgaben und Gruppen.
- Um schnell einen Alias für eine Benutzervorgabe zu erstellen, drücken Sie die **Alt**-Taste (Win) oder die **Wahl**-Taste (Mac OS) und ziehen Sie die Benutzervorgabe zu einer Vorgabengruppe.

## Ändern von Benutzervorgaben

- Um eine Vorgabe umzubenennen, klicken Sie auf den Namen einer ausgewählten Vorgabe. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein und drücken Sie die **Eingabetaste**. Oder wählen Sie **Vorgabe > Umbenennen**, um eine Vorgabe umzubenennen.
- Um Vorgabeneinstellungen zu ändern, wählen Sie eine Vorgabe aus und wählen Sie **Vorgabe > Einstellungen**.
- Um eine Vorgabe zu löschen, wählen Sie die Vorgabe aus und drücken Sie die **Löschtaste**. Oder wählen Sie **Vorgabe > Löschen**.

**Hinweis:** Nur benutzerdefinierte Vorgaben können bearbeitet werden. Änderungen an Systemvorgaben können Sie als neue Benutzervorgaben speichern, indem Sie im Dialogfeld **Vorgabeeinstellungen** auf die Schaltfläche **Kopie speichern** klicken.

## Anzeigen der Position einer Vorgabe im Finder oder Explorer

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Vorgabenbrowser und wählen Sie **Vorgabendatei einblenden**.

## Schnelles Auffinden einer Vorgabe im Browser



Während Ihrer Eingabe in das Suchfeld filtert der Vorgabenbrowser die Vorgaben passend zu Ihrer Suchzeichenfolge. Alle Spalten werden auf passende Ergebnisse gescannt.

## Importieren und Exportieren von Vorgaben

Vorgaben können als EPR-Dateien importiert und exportiert werden. EPR-Dateien werden im XML-Format gespeichert.

- Wählen Sie Vorgabe > Importieren, um EPR-Dateien zu importieren. Importierte Vorgaben werden im Bereich Benutzervorgaben und Gruppen angezeigt.
- Wählen Sie Vorgabe > Exportieren, um ausgewählte EPR-Dateien zu exportieren.

**Hinweis:** Sie können EPR-Dateien auch per Drag & Drop auf einer vorhandenen Vorgabe (nur Benutzervorgaben und Gruppen) im Vorgabenbrowser ablegen, um sie zu importieren.

[Nach oben](#)

## Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf die Warteschlange

- Ziehen Sie die Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie auf Quellen oder Ausgaben in der Warteschlange ab.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe zur Quelle hinzugefügt.
  - Wenn Sie eine Vorgabe auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe der Quelle hinzuzufügen, ziehen Sie eine Quelle aus der Warteschlange zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus der Warteschlange auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einem Alias in den Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie eine Quelle in der Warteschlange aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse, die im Vorgabenbrowser ausgewählt wurden. Klicken Sie auf Vorgabe anwenden.

Um die Vorgaben auf Quellen in der Warteschlange anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

[Nach oben](#)

## Anwenden von Vorgaben oder Vorgabengruppen auf überwachte Ordner

Um Vorgaben auf überwachte Ordner im Bereich Überwachte Ordner anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

- Ziehen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie in überwachten Ordnern oder Ausgaben im Bereich Überwachte Ordner ab.
  - Wenn Sie Vorgaben in einem überwachten Ordner ablegen, werden neue Ausgaben zum überwachten Ordner hinzugefügt.
  - Wenn Sie Vorgaben auf einer vorhandenen Ausgabe ablegen, werden die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe ersetzt.
- Um eine Ausgabe dem überwachten Ordner hinzuzufügen, ziehen Sie einen überwachten Ordner aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Um die Einstellungen der Ausgabe durch die Einstellungen der Vorgabe zu ersetzen, ziehen Sie eine Ausgabe aus dem Bereich Überwachte Ordner zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Drücken Sie die **Alt**-Taste (Win) oder **Opt**-Taste (Mac) und doppelklicken Sie auf eine Vorgabe, eine Vorgabengruppe oder einen Alias im Vorgabenbrowser.
- Wählen Sie einen überwachten Ordner im Bereich Überwachte Ordner aus. Wählen Sie Vorgaben, Vorgabengruppen oder Aliasse im Vorgabenbrowser. Drücken Sie die **Alt**-Taste (Win) oder **Opt**-Taste (Mac) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe anwenden.

## Anwenden von Vorgaben auf Premiere Pro-Sequenzen, After Effects-Kompositionen und Medienassets während des Imports

### Anwenden von Vorgaben auf Adobe Premiere Pro-Sequenzen

**Hinweis:** Dieses Verfahren ist die einzige Möglichkeit, mehrere Vorgaben zu Adobe Premiere Pro-Sequenzen in einem einzigen Schritt hinzuzufügen. Über das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ in Adobe Premiere Pro können Sie einzelne Vorgaben anwenden, wenn Sie Sequenzen zum Adobe Media Encoder exportieren.

Ziehen Sie eine Sequenz aus dem Projektfenster eines geöffneten Adobe Premiere Pro-Projekts und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einem Alias oder einer Vorgabengruppe im Vorgabenbrowser ab.

### Anwenden von Vorgaben für After Effects-Kompositionen

Ziehen Sie eine Komposition aus dem Projektfenster eines geöffneten After Effects-Projekts zu einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser.

### Anwenden von Vorgaben auf Video- und Audioassets

Ziehen Sie Video- oder Audio-Assets aus dem Finder oder Windows Explorer und legen Sie sie auf einer Vorgabe, einer Vorgabengruppe oder einem Alias im Vorgabenbrowser ab.

### Wichtige Überlegungen beim Anwenden von Vorgaben

- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Ausgabe ablegen, wird die Ausgabe ersetzt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine einzelne Vorgabe auf einer Quelle ablegen, wird eine Ausgabe hinzugefügt.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Ausgabe ablegen, werden Vorgaben hinzugefügt. Die neuen Ausgaben erben den Ausgabepfad, den Ausgabenamen und die Quellbereichseinstellungen von der Zielausgabe.
- Wenn Sie eine Vorgabengruppe (oder mehrere ausgewählte Vorgaben) auf einer Quelle ablegen, werden Ausgaben hinzugefügt. Einstellungen wie Ausgabepfad vorhandener Ausgaben werden nicht vererbt.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)



# Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange

## Der Kodierungsvorgang

[Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange](#)

[Interpretieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#)

[Überwachte Ordner in Adobe Media Encoder](#)

[Speichern der Kodierungswarteschlange](#)

[Entfernen von Objekten aus der Kodierungswarteschlange](#)

[Duplizieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#)

[Überspringen von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#)

[Nach oben](#)

## Der Kodierungsvorgang

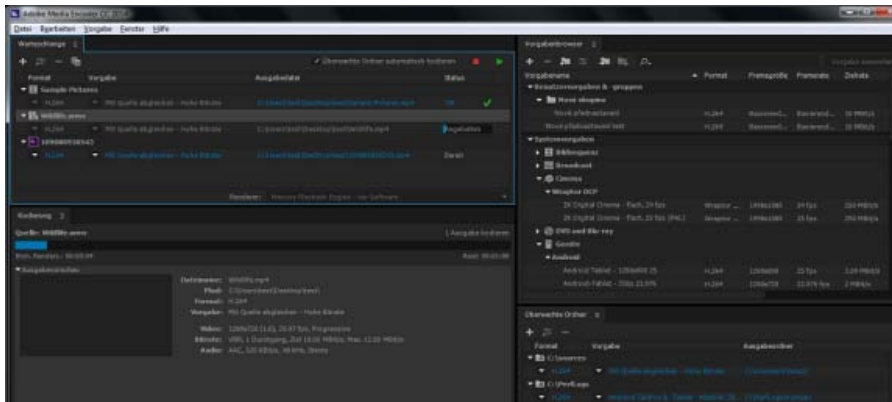
Um ein Video- oder Audioobjekt zu kodieren, fügen Sie es in Adobe Media Encoder der Kodierungswarteschlange hinzu und wählen Sie dann Kodierungsvorgaben oder erstellen Sie eigene benutzerdefinierte Einstellungen. Sie können festlegen, dass die Anwendung mit der Kodierung beginnt, sobald Sie der Warteschlange ein Objekt hinzufügen, oder dass die Anwendung wartet, bis Sie die Kodierung starten möchten.

**Hinzufügen eines Objekts zur Kodierungswarteschlange** - Ziehen Sie Video- oder Audiodateien in Adobe Media Encoder in die Warteschlange.

**Kodieren von Objekten mit Vorgaben** - Wählen Sie mit dem Objekt in der Warteschlange in den Pop-upmenüs „Format“ und „Vorgaben“ die Formate und Vorgaben aus. Oder wählen Sie im Vorgabenbrowser eine Vorgabe aus und ziehen Sie sie auf ein beliebiges Element in der Warteschlange. Weitere Informationen finden Sie unter [Kodieren mithilfe von Vorgaben](#).

**Kodieren von Objekten mit benutzerdefinierten Einstellungen** - Wählen Sie das Objekt aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Exporteinstellungen“ und anschließend die gewünschten Einstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter [Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen](#).

Um Objekte in der Warteschlange automatisch zu kodieren (bzw. um diese Option zu deaktivieren) aktivieren bzw. deaktivieren Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von“. Weitere Informationen finden Sie im Artikel [Voreinstellungen](#).



Hauptfenster von Adobe Media Encoder

[Nach oben](#)

## Importieren von Objekten in die Kodierungswarteschlange

- Gehen Sie wie folgt vor, um Video- oder Audiodateien hinzuzufügen:
  - Ziehen Sie eine oder mehrere Dateien in die Warteschlange.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Quelle hinzufügen“ und wählen Sie Dateien aus.
  - Doppelklicken Sie auf einen geöffneten Bereich im Warteschlangenbereich und wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus.
- Um eine Adobe Premiere Pro-Sequenz hinzuzufügen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie „Datei > Premiere Pro-Sequenz hinzufügen“, wählen Sie ein Premiere Pro-Projekt aus und wählen Sie eine oder mehrere Sequenzen aus diesem Projekt.
  - Ziehen Sie eine Sequenz per Drag&Drop aus dem Projektfenster in Adobe Premiere Pro in die Warteschlange.
  - Ziehen Sie ein Premiere Pro-Projekt per Drag&Drop vom Desktop in die Warteschlange.
- Um eine Adobe After Effects-Komposition hinzuzufügen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie „Datei > After Effects-Komposition hinzufügen“, wählen Sie ein After Effects-Projekt aus und wählen Sie eine Komposition aus diesem Projekt.
  - Ziehen Sie eine Komposition per Drag&Drop aus dem Projektfenster in After Effects in die Warteschlange.
  - Ziehen Sie ein After Effects-Projekt per Drag&Drop vom Desktop in die Warteschlange.

## Beenden der Kodierung

- Wählen Sie „Datei > Aktuelle Datei anhalten“, um die Kodierung des aktuellen Elements zu beenden. Adobe Media Encoder fährt mit der Kodierung der verbleibenden Elemente in der Warteschlange fort.
- Wählen Sie „Datei > Warteschlange anhalten“, um die Kodierung sämtlicher Elemente in der Warteschlange zu beenden.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Interpretieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange

Beim Import eines Videoassets in Adobe Media Encoder wird versucht, das Pixel-Seitenverhältnis, die Framerate und die Feldreihenfolge des Assets beizubehalten. Dasselbe gilt für die Informationen zur Interpretation der Alphakanal-Informationen (Transparenz). Wenn Adobe Media Encoder eine dieser Eigenschaften falsch interpretiert, können Sie die korrekte Interpretation explizit zuweisen.

1. Wählen Sie Objekte in der Kodierungswarteschlange.
2. Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und im Kontextmenü „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ wählen.
3. Wählen Sie die korrekten Interpretationseinstellungen.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Überwachte Ordner in Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder kann in bestimmten so genannten *Watch-Ordern* nach Dateien suchen. Findet Adobe Media Encoder eine Video- oder Audiodatei in einem Watch-Ordner, wird die Datei gemäß den dem Ordner zugewiesenen Kodierungseinstellungen kodiert und dann in einen im Watch-Ordner erstellten Ausgabeordner exportiert.

Im Bereich „Überwachte Ordner“ von Adobe Media Encoder können Sie Ordner hinzufügen und verwalten. Sie können einen zu überwachenden Ordner auf eine der folgenden Arten hinzufügen:

1. Wählen Sie „Datei > Überwachte Ordner hinzufügen“ und wählen Sie einen Ordner aus.
2. Doppelklicken Sie auf einen leeren Bereich im Bereich „Überwachte Ordner“ und wählen Sie einen Ordner aus.
3. Erstellen Sie einen Ordner im Explorer (Windows) oder im Finder (Mac OS), und ziehen Sie ihn dann in den Bereich „Überwachte Ordner“.

Der Name des Ordners wird nach dem Erstellen in der linken Spalte des Bereichs „Überwachte Ordner“ angezeigt.

Die Objekte, die der Kodierungswarteschlange vom überwachten Ordner hinzugefügt wurden, werden gemeinsam mit anderen Objekten in der Warteschlange kodiert, wenn Sie die Warteschlange starten.

**Hinweis:** Wenn Sie die Voreinstellung „Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von“ ausgewählt haben, beginnt die Kodierung, sobald nach dem Hinzufügen eines neuen Objekts durch den überwachten Ordner zur Kodierungswarteschlange die angegebene Zeit abgelaufen ist.

Lassen Sie das Kontrollkästchen „Überwachte Ordner automatisch kodieren“ aktiviert, um Elemente automatisch zu kodieren, sobald sie dem überwachten Ordner hinzugefügt werden.

## Hinzufügen von Vorgaben

Sie können ein Format und eine Vorgabe in den Popup-Menüs des überwachten Ordners neben dem Ordernamen auswählen. Oder ziehen Sie eine Vorgabe aus dem Vorgabenbrowser in den überwachten Ordner.

## Erstellen von Ausgaben in unterschiedlichen Formaten aus einem einzelnen Quellelement mithilfe von überwachten Ordnern

Mithilfe von überwachten Ordnern können Sie in einer einzigen Aktion mehrere Ausgaben gleichzeitig erstellen. Sie können beispielsweise bei jedem Transkodieren eines Videoelements einen AVI-Film und eine JPEG-Miniaturansicht erstellen lassen. Befolgen Sie diese Schritte, um die Dateien im Rahmen einer einzigen Operation zu erstellen:

1. Erstellen Sie im Explorer (Windows) oder Finder (Macintosh) einen Ordner, z. B. „Mein\_überwachter\_Order“.
2. Einen neuen überwachten Ordner erstellen Sie, indem Sie auf die Schaltfläche „Ordner hinzufügen“ klicken und dann zu dem Ordner navigieren, den Sie gerade erstellt haben („Mein\_überwachter\_Order“).
  - a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „MPEG“.
  - b. Wählen Sie eine Vorgabe im Popup-Menü „Vorgabe“ aus und klicken Sie dann auf „OK“.
  - c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.
3. Erstellen Sie einen neuen überwachten Ordner, der wie der in Schritt 2 erstellte Ordner auf „Mein\_überwachter\_Order“ verweist.
  - a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „AVI“.
  - b. Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe aus und klicken Sie dann auf „OK“.
  - c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.
4. Erstellen Sie einen neuen überwachten Ordner, der wie die in Schritt 2 und 3 erstellten Ordner auf „Mein\_überwachter\_Order“ verweist.
  - a. Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „JPEG“.
  - b. Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe aus und klicken Sie dann auf „OK“.
  - c. Klicken Sie auf „Sichern unter“. Wählen Sie einen Speicherort, an dem die Ausgabe erzeugt werden soll.
5. Ziehen Sie die Quelldatei in „Mein\_überwachter\_Order“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Warteschlange starten“. Wenn die Option „Überwachte Ordner automatisch kodieren“ aktiviert ist, startet der Kodierungsvorgang automatisch.

Nach Abschluss des Vorgangs finden Sie die einzelnen Dateien an den jeweiligen Speicherorten für die Ausgabe.

**Hinweis:** Standbildsequenzen werden von überwachten Ordnern nicht als Quellfootage unterstützt. Wenn ein Satz von Standbildern im überwachten Ordner abgelegt wird, wird der Warteschlange nicht die gesamte Sequenz als ein Footageelement, sondern jede einzelne Standbilddatei als separates Objekt hinzugefügt.

Die Kodierungswarteschlange und alle kodierten Einstellungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie Adobe Media Encoder beenden.

- Um die Kodierungswarteschlange manuell zu speichern, wählen Sie „Datei“ > „Warteschlange speichern“.

**Hinweis:** Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen *Voreinstellungen > Abgeschlossene Dateien beim Beenden aus Warteschlange entfernen*, wenn Sie abgeschlossene kodierte Elemente beim Schließen und erneuten Starten von Adobe Media Encoder in der Warteschlange behalten möchten.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Entfernen von Objekten aus der Kodierungswarteschlange

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie aus der Kodierungswarteschlange entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Entfernen“ und wählen Sie „Bearbeiten > Entfernen“, oder drücken Sie die Entfernen-Taste.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Duplizieren von Objekten in der Kodierungswarteschlange

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungswarteschlange duplizieren möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Duplizieren“, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ oder drücken Sie Strg+D (Windows) bzw. Befehlstaste+D (Mac OS). Sie können auch auf die Schaltfläche „Duplizieren“ klicken oder mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ wählen.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Überspringen von Objekten in der Kodierungswarteschlange

### Überspringen von Objekten

1. Wählen Sie das Objekt bzw. die Objekte, die Sie in der Kodierungswarteschlange überspringen möchten.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswahl überspringen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswahl überspringen“.

### Zurücksetzen einer übersprungenen Datei für die Kodierung

1. Wählen Sie die Elemente in der Kodierungswarteschlange aus, die Sie in den Bereit-Status zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Status zurücksetzen“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Status zurücksetzen“.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Unterstützte Dateiformate für den Import

---

## Video- und Animationsformate

### Audioformate

### Standbildformate

### Untertitel-Formate

### Projektdateiformate

Bestimmte Dateinamenerweiterungen, z. B. MOV, AVI, MXF und FLV, stehen für Container-Dateiformate und nicht für ein bestimmtes Audio-, Video- oder Bilddatenformat. Containerdateien können Daten enthalten, die durch verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsschemas kodiert wurden. Adobe Media Encoder kann diese Containerdateien importieren, der Import der darin enthaltenen Daten hängt jedoch davon ab, welche Codecs (genauer gesagt welche Decoder) installiert sind.

Durch die Installation zusätzlicher Codecs können Sie die Bandbreite der Dateitypen erweitern, die in Adobe Media Encoder importiert werden können. Viele Codecs müssen auf Betriebssystemebene installiert werden und fungieren innerhalb der Formate von QuickTime oder Video für Windows als Komponente. Weitere Informationen zu Codecs, die mit den von Ihren Geräten oder Anwendungen erstellten Dateien interagieren, erhalten Sie bei dem Hersteller Ihrer Hard- oder Software.

[Nach oben](#) 

## Video- und Animationsformate

- 3GP
- Animiertes GIF (nur Windows)
- DV (in MOV- oder AVI-Container oder als DV-Datenstrom ohne Container)
- FLV, F4V

**Hinweis:** Die Formate FLV und F4V sind Containerformate, von denen jedes einzelne mit einer Gruppe von Video- und Audioformaten verknüpft ist. F4V-Dateien enthalten normalerweise mit H.264-Video codecs kodierte Videodaten sowie den AAC-Audiocodec. FLV-Dateien enthalten normalerweise mit On2 VP6- oder Sorenson Spark-Codecs kodierte Videodaten und mit MP3-Audiocodecs kodierte Audiodaten. Adobe Media Encoder kann zwar FLV-Dateien mit dem On2 VP6-Video codec, nicht jedoch mit dem Sorenson Spark-Codec kodieren.

- QuickTime-Film (MOV; unter Windows ist QuickTime Player erforderlich)
- MPEG-1-, MPEG-2- und MPEG-4-Formate (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, h.264)

**Hinweis:** Mehrere Formate diverser moderner Videokameras verwenden MPEG-4-Kodierung. Das XDCAM-EX-Format verwendet beispielsweise MP4-Dateien und das AVCHD-Format verwendet MTS-Dateien.

- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a

**Hinweis:** MXF ist ein Containerformat. Adobe Media Encoder kann nur einige Arten von Daten in MXF-Dateien importieren. Adobe Media Encoder kann die Op-Atom-Variante, die von den Panasonic-Videokameras mit den DV-, DVCPRO-, DVCPRO50-, DVCPRO HD- und AVC Intra-Codecs verwendet wird, zur Aufzeichnung auf Panasonic P2-Medien importieren. Außerdem kann Adobe Media Encoder XDCAM HD-Dateien im MXF-Format importieren.

- P2-Film (MXF)
- Netshow (ASF, nur Windows)
- RED Raw (R3D)
- Video für Windows (AVI, WAV; unter Mac OS ist Quick Time Player erforderlich)
- Windows Media (WMV, WMA, ASF; nur Windows)
- Cinema DNG (.dng)

Phantom (.cine)

- Canon RAW (.rmf)

---

[Nach oben](#) 

## Audioformate

- Adobe Tondokument (ASND; Mehrspurdateien, die als auf eine Spur zusammengeführte Datei importiert werden)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Audio Interchange File Format (AIF, AIFF)
- Dolby
- QuickTime (MOV; unter Windows ist QuickTime Player erforderlich)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Video für Windows (AVI, WAV; unter Mac OS ist Quick Time Player erforderlich)
- Windows Media Audio (WMA; nur Windows)
- Waveform (WAV)

---

[Nach oben](#) 

## Standbildformate

- Adobe Illustrator (AI, EPS)
- Photoshop (PSD)
- Bitmap (DIB, RLE) (nur Windows)
- Bitmap (BMP)
- Cineon/DPX (CIN, DPX)
- GIF
- Symboldatei (ICO; nur Windows)
- JPEG (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT (PIC, PCT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF (TIF)
- ARRIRAW (.ari)

**Hinweis:** Sie können Dateien in Standbildformaten als Sequenz importieren. Weitere Informationen finden Sie unter [Importieren von Objekten in die Kodierungwarteschlange](#).

---

[Nach oben](#) 

## Untertitel-Formate

- Scenarist Closed Caption (.scc)
- MacCaption VANC (.mcc)
- Zeitgesteuerter W3C/SMPTE/EBU-Text (.xml)
- EBU N19-Untertitel (.stl)
- Distribution Format Exchange Profile (.dfxp)

## Projektdateiformate

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



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Arbeiten mit Protokolldateien

---

## Kodierungs-Protokolldatei

### Fehlerprotokolldatei

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Kodierungs-Protokolldatei

Die Kodierungs-Protokolldatei ist eine Textdatei mit einem Datensatz aller Dateien, die in die Kodierungswarteschlange gestellt wurden, unabhängig davon, ob sie erfolgreich abgeschlossen wurden oder nicht. Der Kodierungsstatus jeder kodierten Datei wird am Ende der Datei angefügt (d. h. der neueste Eintrag befindet sich am Ende der Datei). Die Protokolldatei fügt Einträge hinzu, bis Sie diese manuell löschen. Öffnen Sie zum Löschen von Protokolleinträgen die Datei in einem Texteditor, markieren Sie alle Einträge, löschen Sie sie und speichern Sie die leere Datei dann unter dem Standarddateinamen (AMEEncodingLog.txt).

Die Protokolldatei ist in folgendem Verzeichnis gespeichert:

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

Zum Anzeigen der Protokolldatei wählen Sie „Datei > Protokoll anzeigen“ oder drücken Sie Strg + L.

Es gibt zwei Protokolldateien:

- AMEEncodingLog.txt: für erfolgreich kodierte Aufträge.
- AMEEncodingErrorLog.txt: für Aufträge, die wegen Fehlern nicht durchgeführt werden konnten oder vom Benutzer abgebrochen wurden.

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Fehlerprotokolldatei

Die Protokolldateien und die Fehlerprotokolldateien befinden sich am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder-Dateien.

Um die Fehlerprotokolldatei anzuzeigen, wählen Sie „Datei“ > „Fehler anzeigen“.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)



# Über Video- und Audiokodierung und -komprimierung

---

## Zeitliche und räumliche Komprimierung

### Bitrate

### Framerate

### Keyframes

### Bild-Seitenverhältnis und Framegröße

### Pixel-Seitenverhältnis

### Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced)

### High-Definition-Video (HD)

Bei der Aufnahme von Video- und Audioclips in einem digitalen Format muss die Qualität mit der Dateigröße und Bitrate abgestimmt werden. Bei den meisten Dateiformaten werden Dateigröße und Bitrate über die Komprimierung reduziert, wobei auch die Qualität verringert wird. Mit Komprimierung lässt sich die Größe von Filmen reduzieren, damit sie gespeichert, übertragen und effektiv wiedergegeben werden können.

Wenn Sie eine Filmdatei exportieren, die auf einem bestimmten Gerätetyp mit einer bestimmten Bandbreite wiedergegeben werden soll, müssen Sie zunächst einen Encoder (*Codec*) wählen. Verschiedene Encoder verwenden unterschiedliche Komprimierungsverfahren zur Komprimierung der Informationen. Jeder Encoder verfügt über einen entsprechenden Decoder, der die Daten dekomprimiert und für die Wiedergabe interpretiert.

Codecs sind in großer Auswahl verfügbar, weil kein Codec die Ideallösung für alle Anforderungen darstellt. So eignen sich beispielsweise Codecs, mit denen sich bei Zeichentrickfilmen ausgezeichnete Komprimierungsergebnisse erzielen lassen, oft nur bedingt für realitätsnahe Videoaufnahmen.

Die Komprimierung kann *verlustfrei* (es werden keine Bilddaten ausgelassen) oder *verlustreich* (bestimmte Bilddaten werden ignoriert) erfolgen.

Über das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie viele der Faktoren steuern, die die Komprimierung und andere Aspekte der Kodierung beeinflussen. Siehe [Kodieren und Exportieren](#).

John Dickinson stellt auf der [Adobe-Website](#) eine Videoschulung zur Verfügung, die die Verwendung von Adobe Media Encoder für After Effects und Premiere Pro demonstriert.

Weitere Informationen zu Kodierungs- und Komprimierungsoptionen finden Sie in folgendem FAQ-Eintrag: „[FAQ: What is the best format for rendering and exporting from After Effects? \(Welches Format eignet sich am besten für das Rendern und Exportieren aus After Effects?\)](#)“

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Zeitliche und räumliche Komprimierung

Die beiden allgemeinen Komprimierungskategorien für Video- und Audiodaten sind *räumlich* und *zeitlich*. Bei der räumlichen Komprimierung werden die Daten jedes einzelnen Frames unabhängig von den vorhergehenden oder nachfolgenden Frames komprimiert. Die räumliche Komprimierung wird häufig als *Intraframe*-Komprimierung bezeichnet.

Bei der zeitlichen Komprimierung werden die Inhalte der aufeinanderfolgenden Frames analysiert und nur die Unterschiede gespeichert, sodass die einzelnen Frames anhand ihrer Abweichungen gegenüber dem jeweils vorhergehenden Frame beschrieben werden. Unveränderte Bildbereiche werden lediglich von den vorhergehenden Frames wiederholt. Die zeitliche Komprimierung wird häufig als *Interframe*-Komprimierung bezeichnet.

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Bitrate

Die Bitrate (*Datenrate*) wirkt sich auf die Qualität eines Videoclips und auf die Zielgruppe aus, die die Daten aufgrund ihrer Bandbreitenbeschränkungen herunterladen kann.

Wenn Sie Videos über das Internet bereitstellen, erstellen Sie Dateien mit niedrigeren Bitraten. Benutzer mit schneller Internetverbindung können die Dateien ohne oder mit nur geringer Verzögerung anzeigen, bei Benutzern mit einer langsamen Internetverbindung kann der Download jedoch geraume Zeit in Anspruch nehmen. Erstellen Sie kurze Videoclips, um die Downloadzeiten auf ein akzeptables Maß zu beschränken, wenn Sie glauben, dass eine Mehrzahl der Benutzer nur über eine langsame Internetverbindung verfügt.

<sup>1</sup>

## Framerate

Ein Video ist eine Sequenz von Bildern, die in schneller Folge auf dem Bildschirm angezeigt werden, um die Illusion einer Bewegung zu erzeugen. Die Anzahl der Einzelbilder bzw. Frames, die pro Sekunde angezeigt werden, wird als *Framerate* bezeichnet und in Frames pro Sekunde (fps) angegeben. Je höher die Framerate, desto mehr Frames werden pro Sekunde in einer Bildsequenz angezeigt, sodass flüssigere Übergänge entstehen. Der Nachteil der höheren Qualität besteht aber darin, dass höhere Frameraten die Übertragung größerer Datenmengen erfordern, also eine höhere Bandbreite voraussetzen.

Bei digital komprimierten Videos steigt die Dateigröße mit der Höhe der Framerate. Um die Dateigröße zu verringern, reduzieren Sie entweder die Framerate oder die Bitrate. Wenn Sie die Bitrate verringern und die Framerate beibehalten, wird die Bildqualität beeinträchtigt.

Da die Wiedergabequalität von Videos mit der ursprünglichen Framerate (also der Framerate, mit der das Video aufgenommen wurde) am besten ist, empfiehlt Adobe, eine hohe Framerate beizubehalten, sofern die Bereitstellungskanäle und Wiedergabeplattformen dies zulassen. Verwenden Sie für Full-Motion-NTSC-Videos 29,97 fps und für PAL-Videos 25 fps. Wenn Sie die Framerate reduzieren, verringert Adobe Media Encoder die Framezahl linear. Wenn Sie die Framerate jedoch senken müssen, erzielen Sie mit einer gleichmäßigen Teilung die besten Ergebnisse. Hat die Quelle beispielsweise eine Framerate von 24 fps, verringern Sie die Framerate auf 12 fps, 8 fps, 6 fps, 4 fps, 3 fps oder 2 fps.

Bei Mobilgeräten sollten Sie die gerätespezifischen Kodierungsvorgaben aus dem Vorgabenbrowser verwenden.

**Hinweis:** Wenn Sie eine SWF-Datei mit einem eingebetteten Video erstellen, müssen der Videoclip und die SWF-Datei dieselbe Framerate aufweisen. Bei unterschiedlichen Frameraten kommt es zu einer ungleichmäßigen Wiedergabe.

Nach oben

## Keyframes

Keyframes sind vollständige Videoframes (bzw. -bilder), die in gleichmäßigen Abständen in einen Videoclip eingefügt werden. Die Frames zwischen den Keyframes enthalten Informationen zu Veränderungen, die zwischen Keyframes auftreten.

**Hinweis:** Diese Keyframes sind nicht identisch mit den Marken, die Animationseigenschaften zu bestimmten Zeitpunkten definieren und ebenfalls als Keyframes bezeichnet werden.

Adobe Media Encoder ermittelt standardmäßig das zu verwendende Keyframe-Intervall (Keyframe-Abstand) automatisch anhand der Framerate des Videoclips. Der Wert des Keyframe-Abstands teilt dem Encoder mit, wie oft das Videobild neu ausgewertet und ein vollständiger Frame oder Keyframe in einer Datei aufgezeichnet werden muss.

Wenn Ihr Videomaterial viele Szenenwechsel oder schnelle Bewegungen bzw. Animationen enthält, kann die Gesamtbildqualität möglicherweise durch einen niedrigeren Keyframe-Abstand verbessert werden. Ein geringerer Keyframe-Abstand entspricht einer größeren Ausgabedatei.

Wenn Sie den Keyframe-Abstand reduzieren, müssen Sie die Bitrate für die Videodatei erhöhen, um eine vergleichbare Bildqualität zu erhalten.

Nach oben

## Bild-Seitenverhältnis und Framegröße

Wie die Framerate stellt die Framegröße einen wichtigen Faktor bei der Gewährleistung einer hochwertigen Videoqualität dar. Bei einer bestimmten Bitrate nimmt die Videoqualität ab, je größer das Bild dargestellt wird.

Beim Bild-Seitenverhältnis handelt es sich um das Verhältnis zwischen Breite und Höhe eines Bilds. Die häufigsten Bild-Seitenverhältnisse sind 4:3 (Standard-Fernseher) und 16:9 (Widescreen- und High-Definition-Fernseher).

Nach oben

## Pixel-Seitenverhältnis

Die meisten Computergrafiken bestehen aus quadratischen Pixeln mit einem Pixel-Seitenverhältnis von 1:1 zwischen Breite und Höhe.

In einigen digitalen Videoformaten sind die Pixel nicht quadratisch. Ein standardmäßiges digitales NTSC-Video (DV) verfügt z. B. über eine Framegröße von 720 x 480 Pixeln und wird mit einem Seitenverhältnis von 4:3 angezeigt. Das bedeutet, dass die Pixel nicht quadratisch sind und über ein Pixel-Seitenverhältnis (Pixel Aspect Ratio, PAR) von 0,91 verfügen (ein hohes, schmales Pixel).

Nach oben

## Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos (interlaced bzw. noninterlaced)

Interlaced Videos bestehen aus zwei Halbbildern, die zusammen jeweils einen Videoframe bilden. Jedes Halbbild enthält die Hälfte der horizontalen Bildzeilen des Frames. Das obere Halbbild (Halbbild 1) umfasst alle ungerade nummerierten Bildzeilen und das untere Halbbild (Halbbild 2) umfasst alle gerade nummerierten Bildzeilen. Ein Interlaced-Videobildschirm (z. B. ein Fernsehbildschirm) zeigt jeden Frame an, indem er zuerst alle Bildzeilen eines Halbbilds und anschließend alle Zeilen des anderen Halbbilds zeichnet. Die Halbbild-Reihenfolge gibt an, welches Halbbild zuerst gezeichnet wird. Bei NTSC-Videos werden 59,94-mal in der Sekunde neue Halbbilder gezeichnet, was einer Framerate von 29,97 Frames pro Sekunde entspricht.

Noninterlaced-Videoframes werden nicht in Halbbilder unterteilt. Ein progressiver Scanning-Bildschirm (z. B. ein Computermonitor) zeigt einen Noninterlaced-Videoframe an, indem alle horizontalen Bildzeilen in einem Durchgang von oben nach unten gezeichnet werden.

Adobe Media Encoder führt vor dem Kodieren ein Deinterlacing (Zusammenfügen von Halbbildern) für Videos durch, wenn Sie eine Quelle mit Interlaced-Material in eine Ausgabe mit Noninterlaced-Material kodieren.

---

[Nach oben](#) <sup>+</sup>

## High-Definition-Video (HD)

*High-Definition-Video (HD-Video)* bezeichnet Videoformate mit Pixelabmessungen über denen von *Standard-Definition-Video (SD-Video)*. Normalerweise bezieht sich *Standard-Definition* auf digitale Formate mit Pixelabmessungen, die ungefähr den Auflösungen analoger Fernsehstandards entsprechen, z. B. NTSC und PAL (ca. 480 bzw. 576 vertikale Linien). Die gängigsten HD-Formate haben Pixelabmessungen von 1280 x 720 oder 1920 x 1080 mit einem Bild-Seitenverhältnis von 16:9.

HD-Videoformate beinhalten Interlaced- und Noninterlaced-Varianten. In der Regel bestehen die Formate mit der höchsten Auflösung bei höheren Frameraten aus Zeilensprung-Halbbildern („Interlaced-Formate“), da für Noninterlaced-Video bei diesen Pixelabmessungen eine erheblich höhere Datenrate erforderlich wäre.

HD-Videoformate werden durch ihre vertikalen Pixelabmessungen, den Scanmodus und die Framerate oder Halbbild-Framerate (je nach Scanmodus) ausgewiesen. So bezeichnet *1080i60* beispielsweise das Interlaced-Scanning von 60 Halbbildframes mit 1920 x 1080 pro Sekunde und *720p30* das progressive Scanning von 30 Nicht-Halbbildframes mit 1280 x 720. In beiden Fällen beträgt die Framerate rund 30 Frames pro Sekunde.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Standard-Tastaturbefehle

[Tastaturbefehle der Anwendung](#)  
[Tastaturbefehle für Vorgaben](#)  
[Tastaturbefehle für den Vorgabenbrowser](#)  
[Tastaturbefehle für den Arbeitsbereich](#)  
[Tastaturbefehle für die Navigation](#)  
[Tastaturbefehle für überwachte Ordner](#)  
[Dialogfeld „Exporteinstellungen“](#)  
[Tastenkombinationen anpassen](#)  
[Herunterladbare Tastaturbefehle](#)

[Nach oben](#)

## Tastaturbefehle der Anwendung

| Ergebnis                                | Windows                        | Mac OS                          |
|-----------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| Dialogfeld „Voreinstellungen“ öffnen    | <b>Strg+,</b>                  | <b>Befehl+,</b>                 |
| Dialogfeld „Tastaturbefehle“            | <b>Umschalt+Strg+Alt+K</b>     | <b>Umschalt+Befehl+Alt+K</b>    |
| AME beenden                             | <b>Strg+Q</b>                  | <b>Befehl+Q</b>                 |
| Quelle hinzufügen                       | <b>Strg+I</b>                  | <b>Befehl+I</b>                 |
| Überwachten Ordner hinzufügen           | <b>Strg+Alt+I</b>              | <b>Befehl+Wahl+I</b>            |
| Warteschlange starten/anhalten          | <b>Eingabetaste</b>            | <b>Eingabetaste</b>             |
| Warteschlange anhalten                  | <b>Esc</b>                     | <b>Esc</b>                      |
| Aktuelles Element anhalten              | <b>Strg + - (Minuszeichen)</b> | <b>Befehl+ - (Minuszeichen)</b> |
| Warteschlange speichern                 | <b>Strg+S</b>                  | <b>Befehl+S</b>                 |
| Protokoll anzeigen                      | <b>Ctrl+L</b>                  | <b>Befehl+L</b>                 |
| Fehler anzeigen                         | <b>Strg+Alt+L</b>              | <b>Befehl+Wahl+L</b>            |
| Rückgängig                              | <b>Strg+Z</b>                  | <b>Befehl+Z</b>                 |
| Wiederholen                             | <b>Umschalt+Strg+Z</b>         | <b>Umschalt+Befehl+Z</b>        |
| Wiederholen                             | <b>Strg+Y</b>                  | <b>Befehl+Y</b>                 |
| Schwellenwertabgrenzung                 | <b>Strg+X</b>                  | <b>Befehl+X</b>                 |
| Camera                                  | <b>Strg+V</b>                  | <b>Befehl+V</b>                 |
| Löschen                                 | <b>Löschen</b>                 | <b>Löschen</b>                  |
| Duplizieren                             | <b>Strg+D</b>                  | <b>Befehl+D</b>                 |
| Alle auswählen                          | <b>Strg+A</b>                  | <b>Befehl+A</b>                 |
| Status zurücksetzen                     | <b>Strg+.</b>                  | <b>Befehl+.</b>                 |
| Dialogfeld „Exporteinstellungen“ öffnen | <b>Strg+E</b>                  | <b>Befehl+E</b>                 |
| Hilfe starten                           | <b>F1</b>                      | <b>F1</b>                       |

[Nach oben](#)

## Tastaturbefehle für Vorgaben

| Ergebnis                                       | Windows           | Mac OS               |
|------------------------------------------------|-------------------|----------------------|
| Dialogfeld Vorgabeeinstellungen öffnen         | <b>Strg+Alt+E</b> | <b>Befehl+Wahl+E</b> |
| Auf Warteschlange anwenden                     | <b>Strg+U</b>     | <b>Befehl+U</b>      |
| Auf überwachten Ordner anwenden                | <b>Strg+Alt+U</b> | <b>Befehl+Wahl+U</b> |
| Vorgabe erstellen                              | <b>Strg+N</b>     | <b>Befehl+N</b>      |
| Vorgabengruppe erstellen                       | <b>Strg+G</b>     | <b>Befehl+G</b>      |
| Alias für Vorgabe erstellen                    | <b>Strg+B</b>     | <b>Befehl+B</b>      |
| Benutzervorgabe oder Vorgabengruppe umbenennen | <b>Strg+R</b>     | <b>Befehl+R</b>      |

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Tastaturbefehle für den Vorgabenbrowser

| Ergebnis                                           | Windows                                 | Mac OS                                    |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------------------------|
| Vorgabe auf Quelle in der Warteschlange anwenden   | Doppelklick auf die Vorgabe             | Doppelklick auf die Vorgabe               |
| Vorgabe auf überwachten Ordner anwenden            | <b>Alt+Doppelklick auf die Vorgabe</b>  | Alt+Doppelklick auf die Vorgabe           |
| Alias für Systemvorgabe erstellen                  | Vorgabe ziehen                          | Vorgabe ziehen                            |
| Neue Vorgabe auf der Grundlage einer Systemvorgabe | <b>Alt+Vorgabe ziehen</b>               | <b>Wahl+Vorgabe ziehen</b>                |
| Alias für Benutzervorgabe erstellen                | <b>Alt+Vorgabe ziehen</b>               | <b>Wahl+Vorgabe ziehen</b>                |
| Ordner und alle Unterordner öffnen/schließen       | <b>Strg+Doppelklick auf die Vorgabe</b> | <b>Befehl+Doppelklick auf die Vorgabe</b> |
| Systemvorgabe einblenden                           | <b>Alt+Rechtsklick auf die Vorlage</b>  | <b>Wahl+Rechtsklick auf die Vorlage</b>   |

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Tastaturbefehle für den Arbeitsbereich

| Ergebnis                                                                         | Windows                                | Mac OS                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| Warteschlangenfenster schließen/öffnen                                           | <b>Strg+1</b>                          | <b>Befehl+1</b>                        |
| Kodierungsfenster schließen/öffnen                                               | <b>Strg+2</b>                          | <b>Befehl+2</b>                        |
| Bereich „Überwachte Ordner“ schließen/öffnen                                     | <b>Strg+3</b>                          | <b>Befehl+3</b>                        |
| Vorgabenbrowser schließen/öffnen                                                 | <b>Strg+4</b>                          | <b>Befehl+4</b>                        |
| Aktuelles Bedienfeld schließen                                                   | <b>Strg+W</b>                          | <b>Befehl+W</b>                        |
| Bereich unter dem Cursor maximieren/wiederherstellen                             | <b>`</b> (Einfaches Anführungszeichen) | <b>`</b> (Einfaches Anführungszeichen) |
| Aktuellen Bereich maximieren/wiederherstellen                                    | <b>Umschalt+`</b>                      | <b>Umschalt+`</b>                      |
| Bereich unter dem Cursor maximieren/wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen) | <b>&lt;</b>                            | <b>&lt;</b>                            |

|                                                                           |                      |                      |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|
| Aktuellen Bereich maximieren/wiederherstellen (nichtenglische Tastaturen) | <b>Umschalt+&lt;</b> | <b>Umschalt+&lt;</b> |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|

[Nach oben](#) <sup>4</sup>

## Tastaturbefehle für die Navigation

| Ergebnis                                                                                                                                                                | Windows                                                  | Mac OS                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Ordner öffnen/schließen                                                                                                                                                 | Nach-rechts- und Nach-links-Tasten                       | Nach-rechts- und Nach-links-Tasten                       |
| Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen                                                                                                                      | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                             | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                             |
| Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen                                                                                                             | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten       | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten       |
| Vorheriges/nächstes Objekt aus der Liste auswählen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und die Nach-links-Taste schließt ihn.      | Nach-rechts- und Nach-links-Tasten                       | Nach-rechts- und Nach-links-Tasten                       |
| Vorheriges/nächstes Objekt zur aktuellen Auswahl hinzufügen. Wenn ein Ordner ausgewählt ist, öffnet die Nach-rechts-Taste den Ordner und Nach-links-Taste schließt ihn. | <b>Umschalttaste</b> +Nach-rechts- und Nach-links-Tasten | <b>Umschalttaste</b> +Nach-rechts- und Nach-links-Tasten |

[Nach oben](#) <sup>4</sup>

## Tastaturbefehle für überwachte Ordner

| Ergebnis                                          | Windows              | Mac OS               |
|---------------------------------------------------|----------------------|----------------------|
| Überwachten Ordner nach neuen Quellen durchsuchen | Umschalt+Doppelklick | Umschalt+Doppelklick |

[Nach oben](#) <sup>4</sup>

## Dialogfeld „Exporteinstellungen“

| Ergebnis                                                                         | Windows                        | Mac OS                           |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| Verschiebt den Abspielkopf einen Frame nach vorne/hinten                         | Nach-links-/Nach-rechts-Tasten | Nach-links-/Nach-rechts-Tasten   |
| Verschieben den Abspielkopf zum Anfang/Ende des Frames                           | <b>Pos1/Ende</b>               | <b>Pos1/Ende</b>                 |
| In-Point des Quellbereichs auf die aktuelle Position des Abspielkopfs festlegen  | <b>I</b>                       | <b>I</b>                         |
| Out-Point des Quellbereichs auf die aktuelle Position des Abspielkopfs festlegen | <b>O</b>                       | <b>O</b>                         |
| Abspielkopf zum In-Point verschieben                                             | <b>Q</b>                       | <b>Q</b>                         |
| Abspielkopf zum Out-Point verschieben                                            | <b>W</b>                       | <b>W</b>                         |
| Vergrößert die Frame-Vorschau                                                    | <b>Strg + + (Pluszeichen)</b>  | <b>Befehl + + (Pluszeichen)</b>  |
| Verkleinert die Frame-Vorschau                                                   | <b>Strg + - (Minuszeichen)</b> | <b>Befehl + - (Minuszeichen)</b> |

|                                   |                                                           |                                                            |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Exportiert Vorgaben als EPR-Datei | <b>Alt+Klick auf die Schaltfläche „Vorgabe speichern“</b> | <b>Wahl+Klick auf die Schaltfläche „Vorgabe speichern“</b> |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|

| Bitratenfeld in MBit/s:                         |                                                    |                                                    |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Ergebnis                                        | Windows                                            | Mac OS                                             |
| Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern     | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten |
| Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern   | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                       | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                       |
| Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern  | <b>Strg</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten          | <b>Befehl</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten        |
| Aktuellen Wert um 0,001 erhöhen oder verringern | <b>Strg+Alt</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten      | <b>Befehl+Wahl</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten   |

| Bitratenfeld in kBit/s:                        |                                                    |                                                    |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Ergebnis                                       | Windows                                            | Mac OS                                             |
| Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern   | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten |
| Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern    | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                       | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                       |
| Aktuellen Wert um 0,1 erhöhen oder verringern  | <b>Strg</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten          | <b>Befehl</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten        |
| Aktuellen Wert um 0,01 erhöhen oder verringern | <b>Strg+Alt</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten      | <b>Befehl+Wahl</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten   |

| Numerisches Feld mit Ganzzahlen (z. B. Einstellung der Frame-Breite): |                                                         |                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Ergebnis                                                              | Windows                                                 | Mac OS                                                    |
| Aktuellen Wert um 1 erhöhen oder verringern                           | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                            | Nach-oben-/Nach-unten-Tasten                              |
| Aktuellen Wert um 10 erhöhen oder verringern                          | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten      | <b>Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten        |
| Aktuellen Wert um 100 erhöhen oder verringern                         | <b>Strg</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten               | <b>Befehl</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten               |
| Aktuellen Wert um 1000 erhöhen oder verringern                        | <b>Strg+Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten | <b>Befehl+Umschalttaste</b> +Nach-oben-/Nach-unten-Tasten |

## Tastenkombinationen anpassen

Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle (Windows) oder Anwendung > Tastaturbefehle (Mac OS), um die Tastaturbefehle in Adobe Media Encoder anzupassen.

Wenn Sie beispielsweise den Tastaturbefehl für das Ausschneiden von **Strg+x/Ctrl+x** in **Strg+t/Ctrl+t** ändern möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie Bearbeiten > Tastaturbefehle.
2. Erweitern Sie im Bedienfeld Tastaturbefehle das Menü Bearbeiten, indem Sie auf den Bereich links davon klicken.
3. Wählen Sie Ausschneiden.
4. Klicken Sie neben **Strg+x/Ctrl+x** auf , um den vorhandenen Befehl zu löschen.
5. Klicken Sie auf Hinzufügen.
6. Drücken Sie **Strg+t/Ctrl+t**.
7. Klicken Sie auf OK.

## Dialogfeld „Tastaturbefehle“

| Ergebnis                                            | Windows                                       | Mac OS                                         |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Alle Kategorien im Dialogfeld maximieren/minimieren | <b>Alt</b> +auf Kategorienüberschrift klicken | <b>Wahl</b> +auf Kategorienüberschrift klicken |

[Nach oben](#)

## Herunterladbare Tastaturbefehle

Klicken Sie auf den folgenden Link, um eine vollständige Liste mit Tastaturbefehlen für Adobe Media Encoder als PDF-Datei herunterzuladen:

 [AME-keyboardshortcuts.pdf](#)

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)



# Tipps zur Komprimierung

---

## Tipps zur Videokomprimierung

**Arbeiten Sie bis zur Endausgabe mit Video im nativen Format.** Verwenden Sie ursprüngliches oder das am wenigsten komprimierte Videomaterial, das verfügbar ist. Jedes Mal, wenn Sie ein Video mit einem verlustreichen Encoder komprimieren, reduzieren Sie die Qualität des Videos. Während ein einmaliger Qualitätsverlust häufig akzeptabel ist, wird die Qualität eines bereits komprimierten Videos durch erneute Kodierung und Komprimierung unter Umständen auf einen inakzeptablen Wert gesenkt. Außerdem kann ein bereits kodiertes und komprimiertes Video Rauschen und Störungen enthalten, durch welche die nächste Kodierung und Komprimierung länger dauert und zu einer größeren Datei führt.

**Halten Sie Videos so kurz wie möglich.** Nehmen Sie Feineinstellungen am Anfang und Ende des Videos vor und entfernen Sie unnötigen Inhalt. Siehe [Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung](#).

**Passen Sie die Komprimierungseinstellungen an** Wenn das komprimierte Videomaterial gut aussieht, können Sie versuchen, die Dateigröße durch Einstellungsänderungen zu reduzieren. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, bis Sie die beste Komprimierungseinstellung für Ihr Video gefunden haben. Alle Videos weisen verschiedene Attribute auf, die sich auf die Komprimierung und Dateigröße auswirken, daher sind für jedes Video individuelle Einstellungen erforderlich, um das beste Ergebnis zu erzielen. Siehe [Kodieren und Exportieren](#).

**Vermeiden Sie schnelle Bewegungen.** Beschränken Sie Bewegungen, wenn Sie Bedenken wegen der Dateigröße haben. Jede Bewegung vergrößert die Datei. Wackelige Aufnahmen, Roll- sowie Zoom-Effekte sind hierbei besonders zu vermeiden. Sie können die Funktionen zur Bewegungsstabilisierung in After Effects verwenden, um unerwünschte Bewegungen zu entfernen.

**Wählen Sie die passenden Abmessungen.** Siehe [Bild-Seitenverhältnis und Framegröße](#).

**Wählen Sie eine angemessene Framerate.** Siehe [Framerate](#).

**Wählen Sie eine angemessene Anzahl an Keyframes.** Siehe [Keyframes](#).

**Reduzieren Sie Rauschen und Körnung.** Rauschen und Körnung in den Quellbildern erhöhen die Größe kodierter Dateien. Verwenden Sie im Idealfall Adobe Premiere Pro oder After Effects, um Rauschen und Körnung zu reduzieren.

## Tipps zur Komprimierung von Audiodateien

Für die Audioproduktion gelten die gleichen Überlegungen wie für die Videoproduktion. Um eine gute Audiokomprimierung zu erhalten, benötigen Sie zunächst eine Audiodatei ohne Verzerrungen und hörbare Fehler aus der Quellaufzeichnung.

Wenn Sie Material von einer CD kodieren, sollten Sie die Datei nicht über den analogen Eingang einer Soundkarte aufnehmen, sondern mittels direkter digitaler Übertragung. Die Soundkarte erfordert eine unnötige Digital-zu-Analog- und Analog-zu-Digital-Konvertierung, die Störungen in der übertragenen Audiodatei verursachen kann. Sowohl für Windows als auch für Mac OS stehen verschiedene Hilfsprogramme zur direkten digitalen Datenübertragung zur Verfügung. Wenn die Aufzeichnung von einer analogen Quelle unvermeidbar ist, sollten Sie unbedingt eine Soundkarte mit der höchstmöglichen Qualität verwenden.

**Hinweis:** *Liegt die Audioquelldatei in Mono vor, wird zur Verwendung mit Flash die Kodierung in Mono empfohlen. Wird die Kodierung mithilfe von Adobe Media Encoder vorgenommen und eine Kodierungsvorgabe verwendet, stellen Sie sicher, dass die Vorgabe auf die Kodierung in Mono eingestellt ist.*



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

# Unterstützte Dateiformate für den Export

---

## Video und Animation

### Standbilder und Standbildsequenzen

### Audio

Codecs, die für unterschiedliche Installationen von Adobe Media Encoder verfügbar sind

Um eine Datei mit Adobe Media Encoder zu exportieren, wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ ein Format für die Ausgabe. Das gewählte Format bestimmt die zur Verfügung stehenden Voreinstellungsoptionen. Wählen Sie das Format, das für Ihr Ausgabeziel am besten geeignet ist.

Adobe Media Encoder kann sowohl als eigenständige Anwendung als auch als Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects, Prelude und Flash Professional verwendet werden. Welche Formate Adobe Media Encoder exportieren kann, hängt davon ab, welche dieser Anwendungen installiert sind.

Manche Dateinamenerweiterungen wie etwa MOV, AVI und MXF stehen für Container-Dateiformate und nicht für ein bestimmtes Audio-, Video- oder Bilddatenformat. Containerdateien können Daten enthalten, die durch verschiedene Komprimierungs- und Kodierungsschemas kodiert wurden. Adobe Media Encoder kann Video- und Audiodaten für diese Containerdateien abhängig davon kodieren, welche Codecs (insbesondere Encoder) installiert sind. Viele Codecs müssen auf Betriebssystemebene installiert werden und fungieren innerhalb der Formate von QuickTime oder Video für Windows als Komponente.

Abhängig von den anderen auf Ihrem System installierten Softwareanwendungen sind unter Umständen folgende Optionen verfügbar:

[Nach oben](#) 

## Video und Animation

- AS-11 (AVCI für HD Shim, IMX für SD Shim). IMX ist MPEG-2
- Animiertes GIF (nur Windows)
- H.264 (AAC, 3GP, MP4, M4V, MPA (Audio), AC3 (Audio), WAV (PCM-Audio)). Audiooptionen sind AAC, Dolby Digital und MPEG (SurCode). Die Audiooption „MPEG“ enthält MPEG-1, Layer I und MPEG-1, Layer II. Die Audiooption „Dolby Digital“ enthält Dolby Digital, Dolby Digital Plus und SurCode
- H.264 Blu-ray (M4V, WAV (PCM-Audio)). Audiooptionen sind: Dolby Digital und PCM. Die Audiooption „MPEG“ enthält MPEG-1, Layer I und MPEG-1, Layer II. Die Audiooption „Dolby Digital“ enthält Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Blu-ray-kompatiblen primären Stream, Blu-ray-kompatiblen sekundären Audiostream und SurCode.
- MPEG-2 (MPA, M2V, MPG, M2T, WAV (PCM-Audio), AC3 (Dolby-Audio)). Audiooptionen sind Dolby Digital, MPEG und PCM.
- MPEG-2 DVD (M2V, MPG, MPA (Audio), WAV (PCM-Audio), AC3 (Dolby-Audio))
- MPEG-2 Blu-ray (M2V, M2T, WAV, AC3)
- MPEG-4 (3GP, MP4, M4V, AAC (Audio)). Audiooption ist AAC.
- DNxHD MXF OP1a

**Hinweis:** MXF ist ein Containerformat. Adobe Media Encoder kann Filme in der Op-Atom-Variante von MXF-Containern mit den Codecs DVCPRO25, DVCPRO50, DVCPRO100 und AVC-Intra kodieren und exportieren. Premiere Pro kann MXF-Dateien exportieren, die dem XDCAM HD-Format entsprechende MPEG-2-Rohdaten enthalten, welche von Systemen wie Avid Unity verwendet werden. Der eigenständige Adobe Media

Encoder kann ebenfalls Dateien in diesem Format exportieren.

- MXF OP1a (AVC-Intra, XAVC, IMX und XDCAM)
- QuickTime-Film (MOV; unter Windows ist QuickTime erforderlich)
- Windows Media (WMV; nur Windows)
- Video für Windows (AVI, AVI (unkomprimiert); nur Windows)
- Wraptor DCP
- P2 Movie (DVCPRO und AVC-Intra)

---

[Nach oben](#) 

## Standbilder und Standbildsequenzen

- Bitmap (BMP; nur Windows)
- DPX
- GIF (nur Windows)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

---

[Nach oben](#) 

## Audio

**Hinweis:** Um einen Film als Sequenz von Standbilddateien zu exportieren, wählen Sie zunächst ein Standbildformat und anschließend auf der Registerkarte „Video“ die Option „Als Sequenz exportieren“ aus.

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- MP3
- Wellenform-Audio (WAV)
- Advanced Audio Coding (AAC-Audio)
- Dolby Digital

---

[Nach oben](#) 

## Codecs, die für unterschiedliche Installationen von Adobe Media Encoder verfügbar sind

- Adobe Premiere Pro, After Effects und Prelude: Alle Codecs
- Alle anderen Produkte: Alle Codecs außer MPEG2, MPEG2 DVD, MPEG2 Blu-ray, MXF OP1a und AS-11 SD

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Voreinstellungen

## Allgemeine Voreinstellungen

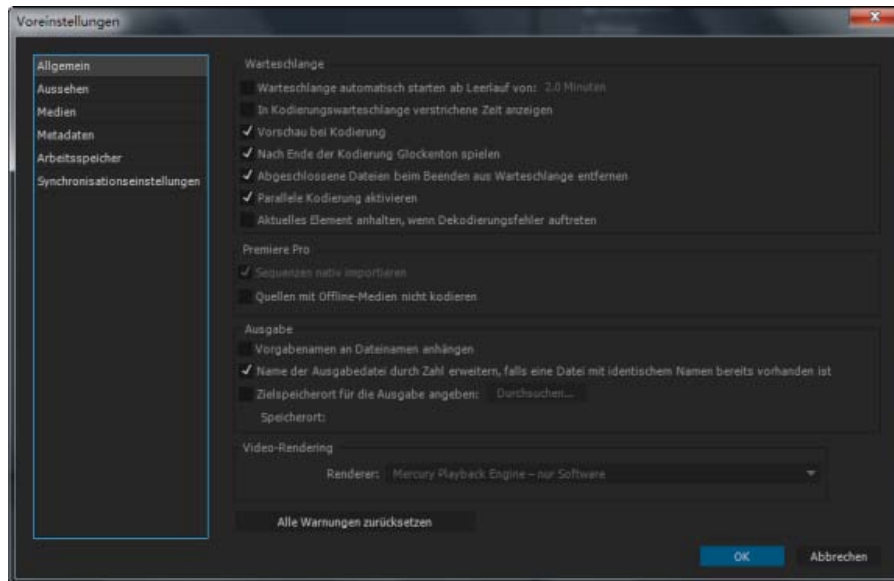
### Erscheinungsbild

### Medien

### Metadaten

### Arbeitsspeicher

### Einstellungen synchronisieren



- Um das Dialogfeld „Voreinstellungen“ zu öffnen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Adobe Media Encoder“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).
- Um die Standard-Voreinstellungen wiederherzustellen, halten Sie beim Start der Anwendung die Umschalttaste gedrückt (sowohl unter Windows als auch unter Mac OS).

Die Datei mit den Benutzervoreinstellungen und der Vorgabenordner befinden sich im Ordner „Eigene Dokumente“.

- <Laufwerk>:\Benutzer\*Benutzer*\Eigene Dokumente\Adobe\Adobe Media Encoder\8.0 (Windows)
- /Benutzer/*Benutzer*/Bibliothek/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/8.0/ (Mac OS)

[Nach oben](#)

## Allgemeine Voreinstellungen

**Warteschlange automatisch starten ab Leerlauf von** Der Kodierungsvorgang beginnt automatisch innerhalb der angegebenen Zeit, nachdem ein Objekt der Warteschlange hinzugefügt wurde. Der Countdown-Timer wird zurückgesetzt, wenn Sie mit der Anwendung interagieren. Heben Sie die Auswahl dieser Option auf, um dieses automatische Starten zu deaktivieren. Diese Voreinstellung ist standardmäßig deaktiviert.

**In Kodierungswarteschlange verstrichene Zeit anzeigen** Hierdurch wird die seit dem Start der Kodierung verstrichene Zeit angezeigt.

**Vorschau bei Kodierung** Video-Frames werden während ihrer Kodierung im Kodierungsfenster angezeigt.

**Nach Ende der Kodierung Glockenton spielen** Es wird ein Glockenton abgespielt, wenn die Kodierung abgeschlossen ist.

**Abgeschlossene Dateien beim Beenden aus Warteschlange entfernen** Entfernt sämtliche kodierte Dateien aus der Kodierungswarteschlange, wenn Sie die Anwendung beenden.

**Name der Ausgabedatei durch Zahl erweitern, falls eine Datei mit identischem Namen bereits vorhanden ist** Wenn Sie eine Ausgabedatei mit dem Namen einer bereits vorhandenen Datei erstellen möchten, erweitert Adobe Media Encoder standardmäßig den Namen der neuen Datei durch eine Zahl. Wenn Sie beispielsweise einen Videoclip kodieren und die Ausgabedatei „video.avi“ erstellen und anschließend dieselbe Datei erneut kodieren, ohne zunächst „video.avi“ zu löschen, erhält die nächste Datei von Adobe Media Encoder den Namen „video\_1.avi“.

**Wenn das Kontrollkästchen „Name der Inkrement-Ausgabedatei“ deaktiviert wurde, müssen Sie Ihre Dateien so benennen, dass sie sich nicht unbeabsichtigt selbst überschreiben.**

**Zielspeicherort für die Ausgabe angeben** Standardmäßig speichert Adobe Media Encoder exportierte Dateien im selben Ordner, in dem sich der Quell-Videoclip befindet. Wenn Sie einen anderen Zielordner wählen möchten, in dem kodierte Medienclips abgelegt werden sollen, navigieren Sie zum gewünschten Ordner in Ihrem System.

---

[Nach oben](#) 

## Erscheinungsbild

**Helligkeit** Passen Sie die Helligkeit der Benutzeroberfläche an.

**Sprache** Geben Sie die Sprache an, die in der Anwendung verwendet werden soll.

---

[Nach oben](#) 

## Medien

**Medien-Cache-Dateien - Medien-Cache-Dateien neben Originalen ablegen wenn möglich** Ein Standardspeicherort ist angegeben. Klicken Sie auf Durchsuchen, um zum gewünschten Verzeichnis zu navigieren.

**Medien-Cache-Datenbank** Ein Standardspeicherort für die Datenbank ist angegeben. Klicken Sie auf Durchsuchen..., um zur Datei zu navigieren. Klicken Sie auf Bereinigen, um die Datenbank zu bereinigen.

**Unbestimmte Medien-Timebase** Legen Sie die Framerate für Quellen ohne eigene Timebase fest, wie beispielsweise Bildsequenzen.

**Untertitel beim Import einschließen** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um Untertitel vom Import von Dateien in Adobe Media Encoder einzuschließen.

Weitere Informationen finden Sie im Artikel [Verwalten der Medien-Cache-Datenbank](#).

---

[Nach oben](#) 

## Metadaten

**XMP-ID beim Import in Dateien schreiben** Schreibt einen eindeutigen Bezeichner in Dateien, die noch keinen enthalten.

Weitere Informationen über andere Einstellungen in der Metadaten-Kategorie finden Sie unter [Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten](#).

---

[Nach oben](#) 

## Arbeitsspeicher

**Für andere Anwendungen reservierter RAM** Adobe Media Encoder nutzt einen gemeinsamen Speicherpool mit Adobe Premiere Pro, After

Effects, SpeedGrade, Prelude und Photoshop. Der Wert für Für andere Anwendungen reservierter RAM gibt an, wie viel Arbeitsspeicher sich in diesem Pool befindet. Sie können diesen Wert beeinflussen, indem Sie anderen Anwendungen (und dem Betriebssystem) mehr oder weniger RAM zuweisen. Weisen Sie den Anwendungen, die gemeinsam auf den Arbeitsspeicherpool zugreifen, mehr RAM zu, indem Sie den Wert unter „Für andere Anwendungen reservierter RAM“ verringern.

**Hinweis:** Wählen Sie keinen zu niedrigen Wert für die Option „Für andere Anwendungen reservierter RAM“. Wenn das Betriebssystem und andere Anwendungen nicht ausreichend Arbeitsspeicher nutzen können, kann dies zu Leistungseinbußen führen.

---

[Nach oben](#) <sup>1</sup>

## Einstellungen synchronisieren

Mit den Voreinstellungen unter Einstellungen synchronisieren können Sie Ihre Einstellungen auf mehreren Geräten synchron halten. Sie können die Voreinstellungen für Ihre Arbeitsbereichlayouts, Tastaturbefehle und Vorgaben in Ihr Creative Cloud-Konto hochladen. Anschließend können Sie die Einstellungen herunterladen und auf andere Geräte anwenden.

Weitere Informationen finden Sie im Artikel [Einstellungen synchronisieren](#).



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Tastaturbefehle

---

Tastaturbefehle sind eine hervorragende Möglichkeit, Ihre Aufgaben zu beschleunigen und effizienter zu arbeiten. Laden Sie das folgende PDF-Dokument herunter. Es enthält eine vollständige Liste von Adobe Media Encoder-Tastaturbefehlen:

 [AME-KBSC.pdf](#)

Die HTML-Version der Tastaturbefehle finden Sie [hier](#).



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

## Kodieren und Exportieren



# Synchronisierungseinstellungen

Die aktuelle Version von Adobe Media Encoder enthält die Funktion Einstellungen synchronisieren, die der entsprechenden Funktion in Adobe Premiere Pro, After Effects und diversen anderen Creative Cloud-Anwendungen ähnelt.

Aktivieren Sie Einstellungen synchronisieren, um Ihre Einstellungen wie Tastaturbefehle, Voreinstellungen und Benutzervorgaben auf mehreren Geräten synchron zu halten. Alle Einstellungen können in das Creative Cloud-Konto geladen und dann auf andere Geräte heruntergeladen und dort angewendet werden.

## Einstellungen synchronisieren

### Synchronisieren der Einstellungen aus einem anderen Konto

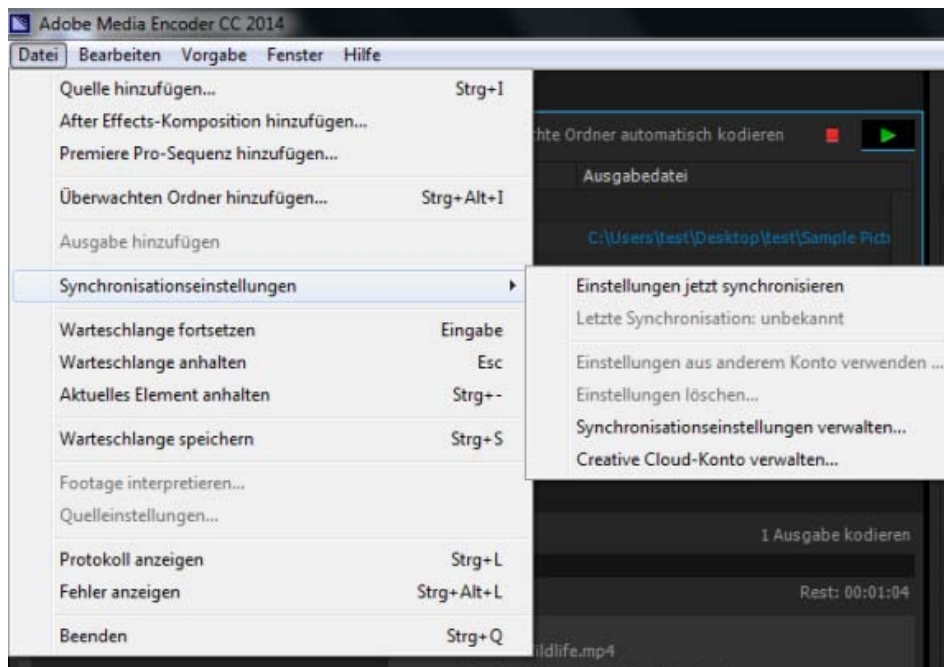
### Synchronisierungseinstellungen verwalten

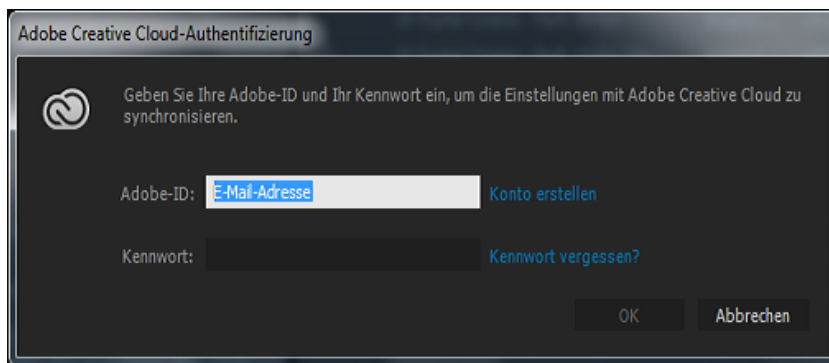
[Nach oben](#)

## Einstellungen synchronisieren

Um mit dem Synchronisieren der Einstellungen zu beginnen, klicken Sie auf Datei > Einstellungen synchronisieren > Einstellungen jetzt synchronisieren.

Geben Sie Ihre Adobe-ID und Ihr Kennwort ein, um Ihr Konto bei Creative Cloud zu authentifizieren.





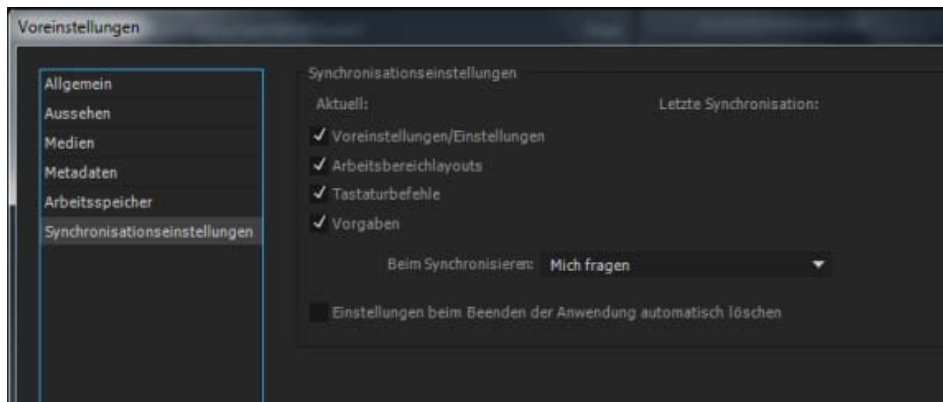
[Nach oben](#)

## Synchronisieren der Einstellungen aus einem anderen Konto

Sie können die Einstellungen auch von einem anderen Adobe-Konto synchronisieren. Klicken Sie auf Datei > Einstellungen synchronisieren > Einstellungen aus anderem Konto verwenden, um eine andere Adobe-ID und ein anderes Kennwort zu verwenden.

[Nach oben](#)

## Synchronisierungseinstellungen verwalten



Um die zu synchronisierenden Einstellungen zu verwalten, wählen Sie Bearbeiten > Voreinstellungen (Windows) oder Media Encoder > Voreinstellungen (Mac OS) und klicken Sie auf Einstellungen synchronisieren.

Wählen Sie die zu synchronisierenden Voreinstellungen und die Häufigkeit, in der Adobe Media Encoder sie synchronisieren soll:

- Aktuell:
  - Voreinstellungen/Einstellungen
  - Arbeitsbereichlayouts
  - Tastaturbefehle
  - Vorgaben
- Letzte Synchronisation:
  - Datum, an dem die Einstellungen zuletzt synchronisiert wurden
- Beim Synchronisieren:
  - Mich fragen
  - Einstellungen immer hochladen

Einstellungen immer herunterladen

- Einstellungen beim Beenden der Anwendung automatisch löschen – Aktivieren Sie diese Option, um das Benutzerprofil zu löschen, wenn Sie Adobe Media Encoder beenden. Wenn die Anwendung das nächste Mal gestartet wird, werden die ursprünglichen Voreinstellungen (die galten, bevor Sie sich mit Ihrer Adobe-ID angemeldet haben) wiederhergestellt.

**Hinweis:** Voreinstellungen, die absolute Pfade enthalten oder von Systemhardware abhängig sind, werden nicht synchronisiert.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Verwenden des GoPro CineForm-Codecs in After Effects

[Der GoPro CineForm-Codec](#)

[GoPro CineForm-Codec-Einstellungen](#)

[GoPro CineForm-Einstellungen in Adobe Media Encoder](#)

[Nach oben](#)

## Der GoPro CineForm-Codec

Der GoPro CineForm-Codec ist ein plattformübergreifender Zwischencodec, der häufig in Film- und Fernseh-Arbeitsabläufen verwendet wird, die HD- oder höher auflösende Medien verwenden.

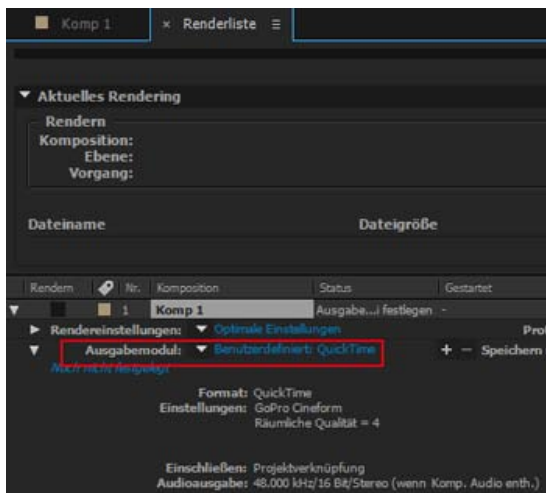
In der aktuellsten Version von After Effects CC und Adobe Media Encoder CC kann der GoPro CineForm-Codec dazu verwendet werden, QuickTime-Dateien (.mov) nativ zu kodieren und zu dekodieren. Daher müssen Sie keine zusätzlichen Codecs installieren, um QuickTime-Dateien zu erstellen und zu verwenden.

[Nach oben](#)

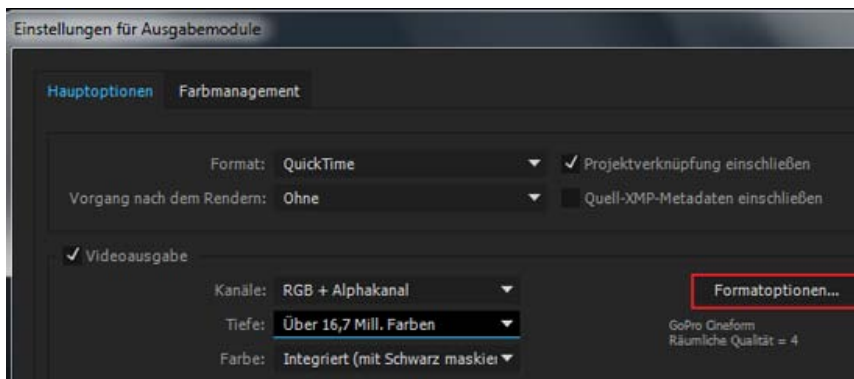
## GoPro CineForm-Codec-Einstellungen

Es gibt fünf Einstellungen für die Komprimierungsqualität sowie zwei Einstellungen für das Pixelformat, die Sie bei der Nutzung des GoPro CineForm-Codecs zur Anpassung der Ausgabe verwenden können. Um After Effects-Projekte mit dem GoPro CineForm-Codec zu exportieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie in der Renderliste ein Projekt aus und klicken Sie auf die Einstellung „Ausgabemodul“.

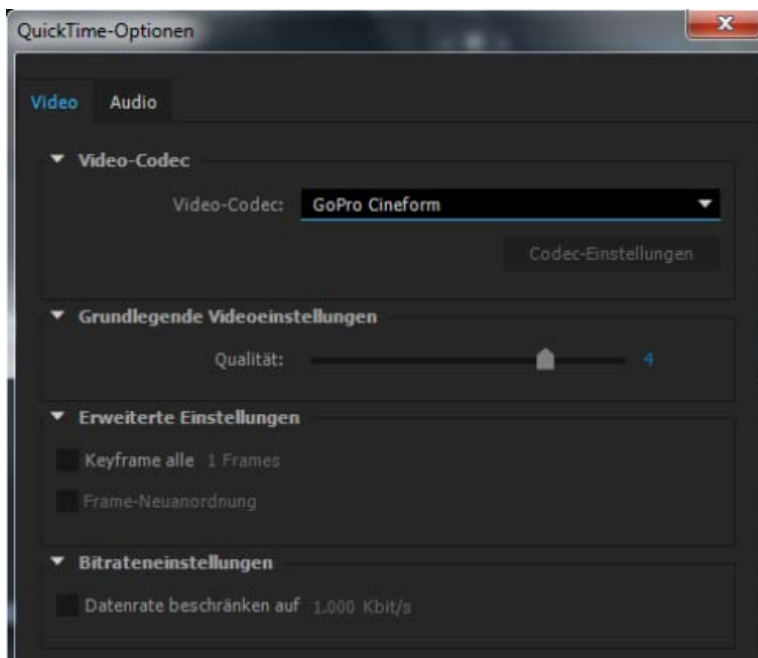


2. Wählen Sie in der Dropdownliste Format die Option „QuickTime“ als Ausgabeformat und klicken Sie auf Formatoptionen.



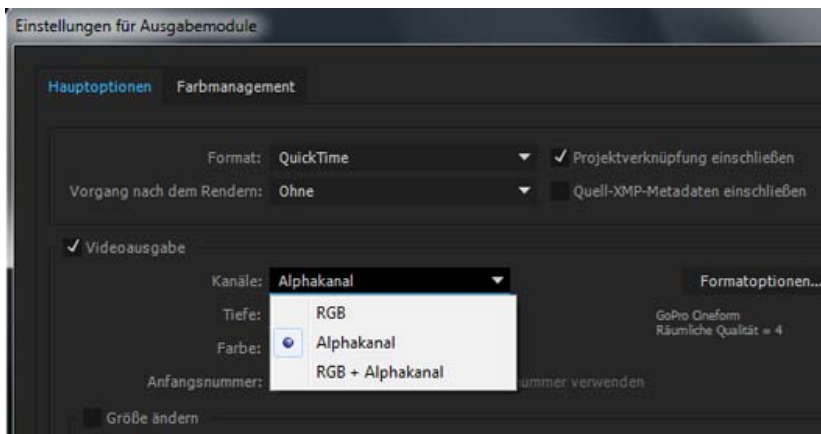
3. Wählen Sie im Dialogfeld „QuickTime-Optionen“ den Videocodex GoPro CineForm aus. Passen Sie die Komprimierungseinstellungen mit dem Schieberegler „Qualität“ unter „Grundlegende Videoeinstellungen“ an. Der Schieberegler kann in einem Bereich zwischen 1 und 5 bewegt werden. 1 entspricht dabei der Einstellung „Niedrig“, 5 entspricht der Einstellung „Film-Scan 2“. Der Standardwert ist 4 (Film-Scan).

1. Niedrig
2. Mittel
3. Hoch
4. Film-Scan
5. Film-Scan 2



Im Artikel [Understanding CineForm Quality settings](#) (Die Qualitätseinstellungen von CineForm) auf der CineForm-Website finden Sie detaillierte Informationen zu dieser Einstellung.

4. Der GoPro CineForm-Codec kann Pixel in YUV 4:2:2 mit 10 Bit pro Kanal oder in RGBA 4:4:4 mit 12 Bit pro Kanal kodieren.



Das kodierte Pixelformat basiert auf den Einstellungen für Farbtiefe und Alphakanal, die Sie im Dialogfeld Einstellungen für Ausgabemodule wählen. Es gibt drei Kanaleinstellungen: „RGB“, „Alpha“ und „RGB+Alpha“:

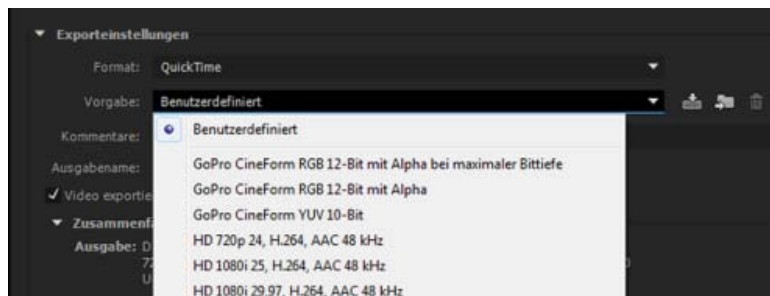
- Wählen Sie für Kanäle die Einstellung RGB oder Alpha, um als 10bpc YUV zu kodieren. In diesem Fall können Sie für Tiefe lediglich Farben wählen.
- Wählen Sie für Kanäle die Option „RGB+Alpha“, um als 12bpc RGBA zu kodieren. In diesem Fall können Sie für Tiefe die Einstellung Über Mill. Farben oder Über Billionen Farben wählen.

**Hinweis:** After Effects rendert die Komposition mit den Einstellungen unter Projekt und Rendereinstellungen und der GoPro CineForm-Encoder resamplet die Frames in 10-bit YUV bzw. 12 bpc RGBA.

5. Klicken Sie im Bedienfeld „Rendern“ auf „Rendern“, um mit dem Rendern Ihres Projekts mit den GoPro CineForm-Einstellungen zu beginnen.

[Nach oben](#)

## GoPro CineForm-Einstellungen in Adobe Media Encoder



Wenn Sie in Adobe Media Encoder mit dem GoPro CineForm-Encoder in das QuickTime-Format ausgeben möchten, finden Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen drei Vorgaben, die Sie verwenden können:

1. GoPro CineForm RGB 12-Bit mit Alpha bei maximaler Bittiefe
2. GoPro CineForm RGB 12-Bit mit Alpha
3. GoPro CineForm YUV 10-Bit

**Hinweis:** Die Frames werden unter Umständen von Adobe Media Encoder in einer höheren oder geringeren Qualität gerendert. Dies hängt von den verwendeten Quellen sowie davon ab, ob die Option „Maximale Bittiefe“ aktiviert ist. Der GoPro CineForm-Encoder resamplet die Frames mit 10 bpc YUV bzw. 12 bpc RGBA.

### Weitere wichtige Punkte

- Sie können die allgemeinen Videoeinstellungen wie die Framerate und das Seitenverhältnis bearbeiten, indem Sie die Kontrollkästchen neben diesen Einstellungen deaktivieren. Bei nicht unterstützten Größen wie GoPro 2.7K ändern Sie die Auflösungseinstellungen und skalieren Sie auf eine Größe von 1080,2K oder 4K herab bzw. auf 6K hinauf.

- Aufgrund der für Framegrößen geltenden Beschränkungen müssen Framebreiten-Werte durch 16 und Framehöhen-Werte durch 8 teilbar sein. Dies gilt unabhängig von der Bittiefe. So beträgt z. B. die Framegröße von GoPro 2.7 2704x1524 und wird deshalb zurzeit nicht unterstützt, da die Breite von 1524 zu einer Teilframegröße von 95,25 führt.

## Adobe empfiehlt auch

---



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Exporteinstellungen-Referenz

[Dialogfeld „Exporteinstellungen“ – Übersicht](#)

[Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung](#)

[Effekteinstellungen](#)

[Exporteinstellungen für Videos](#)

[Multiplexer-Exporteinstellungen](#)

[Audio-Exporteinstellungen](#)

[Veröffentlichungseinstellungen](#)

[Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten](#)

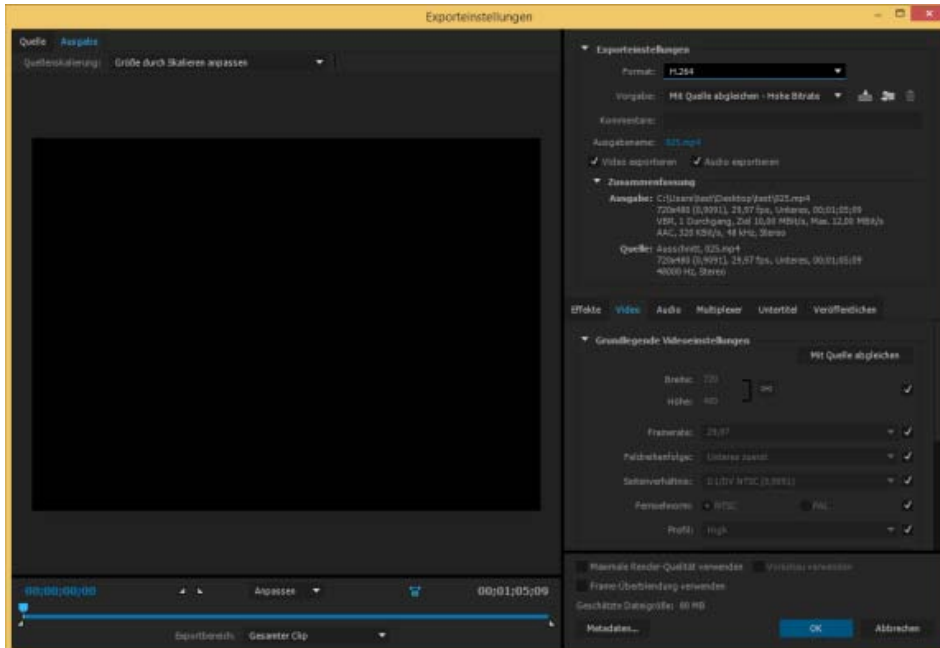
[Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“](#)

[Untertitel](#)

[Nach oben](#)

## Dialogfeld „Exporteinstellungen“ – Übersicht

Um das Dialogfeld Exporteinstellungen zu öffnen, wählen Sie im Kontextmenü des Assets Exporteinstellungen oder wählen Sie Bearbeiten > Exporteinstellungen.



Exporteinstellungen

Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält auf der linken Seite einen großen Anzeigebereich, der die Bereiche „Quelle“ und „Ausgabe“ umfasst.

Weitere Registerkarten im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthalten verfügbare Effekte, Video- und Audiokodierungen, Untertitel sowie Veröffentlichungseinstellungen für das gewählte Format.



Informationen zur Verwendung der verschiedenen Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ finden Sie unter [Kodieren und Exportieren](#).

Informationen zur Verwendung der Steuerelemente im Zeitleistenbereich und im Bildanzeigebereich zum Zuschneiden des Quellobjekts finden Sie unter [Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung](#).

## Bildanzeigebereich

- Um zwischen der Vorschau eines Bildes mit oder ohne Pixel-Seitenverhältnis-Korrektur zu wechseln, klicken Sie auf die Seitenverhältniskorrektur rechts neben dem Menü Zoom.
- Um die Bildvorschau zu vergrößern oder zu verkleinern, wählen Sie im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ über der Zeitleiste den gewünschten Zoomfaktor.

*Sie können die Anzeige auch verkleinern, indem Sie Strg + „-“ (Bindestrich) () bzw. Befehlstaste + „-“ (Bindestrich) (Mac OS) drücken. Vergrößern Sie die Anzeige, indem Sie Strg + „=“ (Gleichheitszeichen) (Windows) bzw. Befehlstaste + „=“ (Gleichheitszeichen) (Mac OS) drücken. Verwenden Sie für diese Tastaturbefehle die Tasten auf der Haupttastatur, nicht jene auf dem Ziffernblock.*

## Zeitleiste und Zeitanzeige

Sowohl im Bedienfeld „Quelle“ als auch im Bedienfeld „Ausgabe“ befinden sich unter dem Bildanzeigebereich eine Zeitanzeige und eine Zeitleiste. Die Zeitleiste umfasst eine Marke für die aktuelle Zeit, eine Anzeigebereichsleiste sowie Schaltflächen zum Festlegen von In- und Out-Points.

Um die Marke für die aktuelle Zeit zu verschieben, klicken Sie auf die Anzeige der aktuellen Zeit und ziehen Sie sie oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit. Sie können den Timecode auch direkt in die aktuelle Zeitanzeige eingeben, um die CTI in den gewünschten Frame zu verschieben.

[Nach oben](#)

## Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung

Sie können das Video so zuschneiden, dass Sie nur einen Teil des Quellvideos bzw. des Audioelements kodieren und exportieren.

1. Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ entweder auf die Registerkarte „Quelle“ oder auf die Registerkarte „Ausgabe“.
2. Um das Video zuzuschneiden, legen Sie einen In-Point (erster Frame) und einen Out-Point (letzter Frame) fest. Sie können den In- oder Out-Point auf die aktuelle Zeit setzen, indem Sie auf die Schaltflächen „In-Point setzen“ bzw. „Out-Point setzen“ über der Zeitleiste klicken oder indem Sie das Symbol für den In- bzw. Out-Point durch Ziehen in der Zeitleiste verschieben. Sie können auch die Taste „I“ verwenden, um einen In-Point festzulegen, bzw. die Taste „O“, um einen Out-Point festzulegen.

Das Menü „Quellenbereich“ kann die folgenden Optionen enthalten:

- Arbeitsbereich - Schneidet auf den in Premiere Pro- und After Effects-Projekten angegebenen Arbeitsbereich zu
- In/Out - Schneidet auf die In- und Out-Markierungen zu, die in Clips oder Sequenzen aus Premiere Pro und After Effects festgelegt sind
- Gesamter Clip/Sequenz - Verwendet die gesamte Dauer des Clips bzw. der Sequenz
- Benutzerdefiniert - Schneidet auf die in AME festgelegten In- und Out-Markierungen zu

**Hinweis:** Adobe Media Encoder übernimmt die Zeitcode-Informationen aus einer Quelldatei. Wenn die Quelle bei 00:00:05:00 beginnt, beginnt die Zeitleiste für das Objekt in Adobe Media Encoder ebenfalls bei 00:00:05:00 und nicht bei null. Diese Zeitleisten-

Informationen werden in die kodierte Ausgabedatei übernommen.

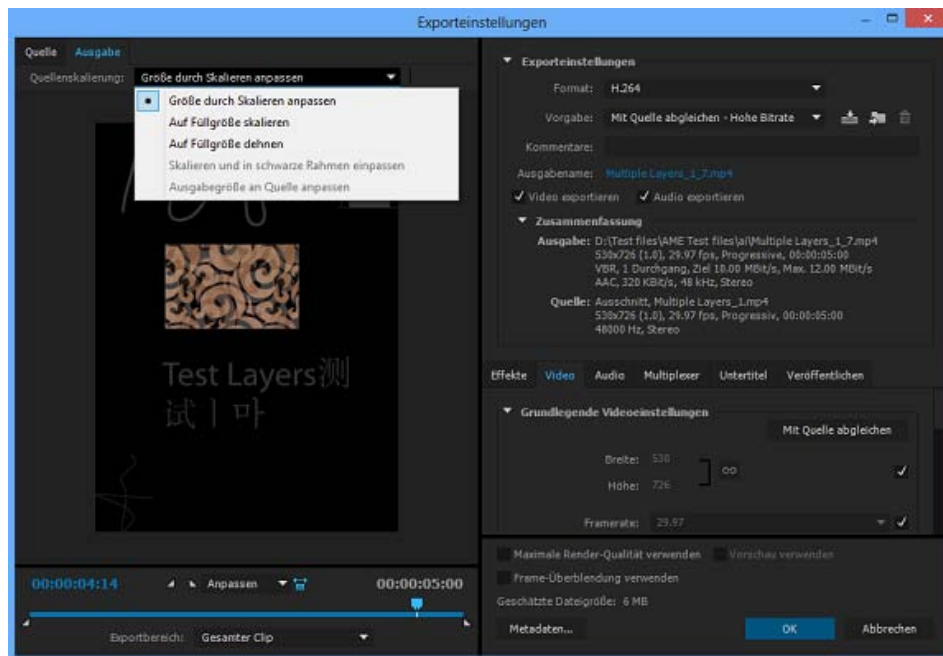
3. Um das Bild zu beschneiden, klicken Sie auf das Symbol in der linken oberen Ecke des Bedienfelds „Quelle“. Das Ausgabevideo wird beschnitten.
4. Um die Proportionen des beschnittenen Bilds zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.
5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie die Seiten oder Eckgriffpunkte des Ausschnittsrahmens.
  - Geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixel ein.
6. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des zugeschnittenen Bilds anzuzeigen.
7. Wählen Sie im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü „Quellenskalierung“ die gewünschte Skalierungsoption. Weitere Informationen zu den verschiedenen Skalierungsoptionen finden Sie unter [Skalieren von Quellframes](#).

**Hinweis:** Zum Wiederherstellen des unbeschnittenen Bildes klicken Sie erneut auf das Beschneiden-Symbol.

## Skalieren von Quellframes

Verwenden Sie die Optionen im Menü Quellenskalierung des Dialogfelds Exporteinstellungen, um die Quellframes besser in Ausgabeframes verschiedener Größe skalieren zu können.

In Adobe Media Encoder CS6 und höher müssen Sie keinen Zuschchnitt aktivieren, bevor Sie diese Option nutzen. Außerdem ist diese Einstellung für jedes beliebige Ausgabeformat innerhalb bearbeitbarer Frameabmessungen verfügbar.



Optionen für die Quellenskalierung

**An Fenstergröße anpassen** Skaliert den Quellframe, sodass dieser in den Ausgabeframe passt. Das Seitenverhältnis der Quelle bleibt erhalten. Quellframes werden nach Bedarf im Letterbox- oder Pillarbox-Format im Ausgabeframe angeordnet.

Wenn Sie das Video zugeschnitten haben, werden die Abmessungen des zugeschnittenen Videos entsprechend der auf der Registerkarte „Video“ angegebenen Framebreite und Framehöhe angepasst. Wenn

das durch diese Werte festgelegte Seitenverhältnis nicht dem des beschnittenen Videos entspricht, wird das Videomaterial notwendigerweise mit schwarzen Balken angezeigt.

**Auf Füllgröße skalieren** Skaliert den Quellframe, sodass dieser den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Dabei wird der Quellframe bei Bedarf zugeschnitten. Pixel-Seitenverhältnis des Quellframes bleibt erhalten.

**Auf Füllgröße dehnen** Passt den Quellframe so in der Größe an, dass er den Ausgabeframe komplett ausfüllt. Das Pixel-Seitenverhältnis der Quelle bleibt *nicht* erhalten, entsprechend können Verzerrungen auftreten, wenn der Ausgabeframe nicht dasselbe Seitenverhältnis verwendet wie die Quelle.

**Skalieren und in schwarze Rahmen einpassen** Quellframe passt einschließlich des beschnittenen Bereichs in den Ausgabeframe. Das Pixel-Seitenverhältnis bleibt erhalten. Dem Video wird ein schwarzer Rand hinzugefügt, selbst wenn die Zielabmessungen kleiner sind als das Quellvideo.

**Ausgabegröße an Quelle anpassen** Übernimmt für die Höhe und Breite der Ausgabe automatisch die Höhe und Breite des zugeschnittenen Frames, die Größeneinstellungen für den Ausgabeframe werden überschrieben.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie Inhalte zur Verwendung mit Webanwendungen ohne schwarze Ränder wie beim Letterboxing oder Pillarboxing exportieren möchten.

[Nach oben](#)

## Effekteinstellungen

**Exporteinstellungen**

Format: H.264

Vorgabe: Mit Quelle abgleichen - Hohe Bitrate

Kommentare:

Ausgabename: Multiple Layers\_23.mp4

☒ Video exportieren ☒ Audio exportieren

**Zusammenfassung**

**Ausgabe:** D:\Test files\AME Test files\ai\Multiple Layers\_23.mp4  
530x726 (1.0), 29.97 fps, Progressive, 00:00:05:00  
VBR, 1 Durchgang, Ziel 10.00 MBit/s, Max. 12.00 MBit/s  
AAC, 320 KBit/s, 48 kHz, Stereo

**Quelle:** Ausschnitt, Multiple Layers.mp4  
530x726 (1.0), 29.97 fps, Progressiv, 00:00:05:00  
48000 Hz, Stereo

**Effekte** Video Audio Multiplexer Untertitel Veröffentlichen

- ▶ ☐ Lumetri Look/LUT
- ▶ ☐ Bildüberlagerung
- ▶ ☐ Überlagerung benennen
- ▶ ☐ Timecode-Überlagerung

☐ Maximale Render-Qualität verwenden ☐ Vorschau verwenden

☐ Frame-Überblendung verwenden

Geschätzte Dateigröße: 6 MB

Metadaten... OK Abbrechen

Es gibt vier neue Effekte, die im Bedienfeld „Effekte“ verfügbar sind. Sie können die Effekteinstellungen genauso speichern, importieren und exportieren wie andere Vorgaben. Weitere Informationen finden Sie unter [Benutzerdefinierte Vorgaben](#).

## Lumetri-Effekt

Verwenden Sie den Lumetri-Effekt, um verschiedene Farbkorrekturen auf die Videosequenz anzuwenden. Lumetri-Effekte sind in folgenden vier Hauptkategorien verfügbar:

- Film
- Sättigungsverringern
- Stil
- Farbtemperatur

Sie können auch benutzerdefinierte Looks und LUTs anwenden, die in Adobe SpeedGrade oder einer anderen Anwendung zur Farbkorrektur erstellt wurden. Wählen Sie im Dropdownmenü Angewendet die Option Auswählen..., um eine benutzerdefinierte Look- oder LUT-Datei anzuwenden.

## Bildüberlagerung

Verwenden Sie Bildüberlagerung, um ein Bild in der Sequenz zu überlagern. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

- Angewendet - Suchen und wählen Sie das Bild, das Sie überlagern möchten
- Position - Legt die relative Position der Überlagerung innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Unten rechts.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Bildes (in Pixeln) an
- Größe - Passt die Größe des Bildes an Standardmäßig wird die Überlagerungsgröße des Bildes automatisch an die Größe des aktuellen Ausgabeframes angepasst. Dies bedeutet, dass das Bild unabhängig von der Ausgabeauflösung entsprechend seiner relativen Größe überlagert wird. Wenn Sie Absolute Größe aktivieren, bleibt die Überlagerungsgröße des Bildes mit der nativen Größe des Quellbildes verknüpft. Wenn die Option Absolute Größe aktiviert ist, wird die Bildüberlagerung bei höheren Ausgabeauflösungen kleiner und bei geringeren Ausgabeauflösungen größer angezeigt.
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des Bildes an

## Überlagerung benennen

Überlagert Text auf der Videosequenz. Die folgenden Optionen sind für diesen Effekt verfügbar:

- Präfix - Bietet Ihnen die Möglichkeit, den Text einzugeben, der am Anfang des Dateinamens angezeigt wird.
- Suffix - Gibt den Suffixtext an
- Format - Gibt die Optionen an, mit denen der Name angezeigt wird Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:
  - Nur Präfix und Suffix
  - Quelldateiname
  - Quelldateiname (ohne Erweiterung)
  - Ausgabedateiname
  - Ausgabedateiname (ohne Erweiterung)
- Position - Legt die relative Position des Textes innerhalb des Ausgabeframes fest. Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Gibt die horizontale und vertikale Verschiebung des Namens (in Pixeln) an

- Größe - Passt die Größe des Namens an
- Deckkraft - Gibt die Deckkraft des schwarzen Hintergrunds hinter dem Text an

## Timecode-Überlagerung

Überlagert einen Timecode auf der Videoausgabe. Die folgenden zusätzlichen Optionen sind für den Effekt „Timecode-Überlagerung“ verfügbar:

- Position - Legt die relative Position des Timecodes innerhalb des Ausgabeframes fest.  
Beispiel: Zentrieren, Oben links, Oben Mitte.
- Verschiebung - Bietet Ihnen die Möglichkeit, die horizontale und vertikale Verschiebung (in Pixel) des Timecodes innerhalb des Ausgabeframes anzugeben
- Größe - Passt die Größe des Timecodes an
- Zeitquelle - Gibt an, wie Timecode erzeugt wird
  - Mediendatei - Liest den Timecode aus der Quelle. Wenn das Quellmedium nicht gefunden wird, beginnt die Timecode-Überlagerung bei null und entspricht der Framerate der Quelle.
    - Offset in Frames - Gibt die Anzahl der Frames an, um die der Quell-Timecode verschoben werden soll. Sie können für diese Verschiebung einen positiven oder einen negativen Wert festlegen.
  - Timecode erzeugen - Bietet Ihnen die Möglichkeit, benutzerdefinierten Timecode anzugeben, um das Video damit zu überlagern. Wenn diese Option ausgewählt ist, wählen Sie im Dropdownmenü Format eine Framerate und eine Zählmethode. Sie können auch einen benutzerdefinierten Anfangs-Timecode angeben.

## Zeit-Tuner

Mit dem Zeit-Tuner können Sie die Mediendauer verlängern oder verkürzen. Die folgenden Optionen sind zurzeit im Effekt „Zeit-Tuner“ verfügbar:

- **Aktuelle Dauer** - Die aktuelle Dauer des Mediums, die automatisch von Adobe Media Encoder ermittelt wurde.
- **Zieldauer** - Definieren Sie die neue Dauer des Mediums.
- **Änderung der Dauer** - Geben Sie den Prozentwert für die Änderung der Dauer an.  
Beispiel: 5 %.
- **In Vorgabe verwendet** - Wählen Sie die Option, die der Zeit-Tuner verwenden soll, wenn Sie die Vorgabe „Zeit-Tuner“ verwenden. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:
  - **Zieldauer**
  - **Änderung der Dauer**

[Nach oben](#) 

## Exporteinstellungen für Videos

Adobe Media Encoder ist sowohl eine eigenständige Anwendung als auch eine Komponente von Adobe Premiere Pro, After Effects und Flash Professional. In einigen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus Premiere Pro) legen Sie die Kodierungsoptionen im vollständigen Dialogfeld „Exporteinstellungen“ von Adobe Media Encoder fest. In anderen Situationen (z. B. beim Rendern und Exportieren aus After Effects) legen Sie die Kodierungsoptionen in einem formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ fest, das nur einen Teil der Kodierungsoptionen enthält.

In Adobe Media Encoder sind viele Vorgaben integriert, von denen jede verschiedene Optionen entsprechend den Anforderungen eines bestimmten Ausgabeformats festlegt. Sowohl im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als auch im formatspezifischen Dialogfeld „Optionen“ hängen die auf der Registerkarte „Video“ verfügbaren Optionen vom gewählten Format ab.

Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format. MPEG-Formate enthalten beispielsweise viele erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt werden. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Spezifikationen für das MPEG-2-Format (ISO/IEC 13818) und auf der [Wikipedia-Website](#).

**Hinweis:** Manche Aufnahmekarten und Software-Zusatzmodule verfügen über eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen. Wenn die angezeigten Optionen sich von den hier erläuterten Optionen unterscheiden, finden Sie nähere Informationen in der Dokumentation zur Aufnahmekarte bzw. zum Zusatzmodul.

Allgemeine Informationen zu Komprimierungseinstellungen finden Sie unter [Tipps zur Komprimierung](#).

**TV-Standard** Gleicht die Ausgabe an den NTSC-Standard oder den PAL-Standard an. Wenn die Einstellung „Mit Quelle abgleichen“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Quelle entspricht. Wenn die Framerate der Quelldatei z. B. bei 25 fps liegt, stellt Adobe Media Encoder den TV-Standard auf PAL ein.

**Frame-Abmessungen** Die Dimensionen des Ausgabe-Frames in Pixel. Wenn die Einstellung „Mit Quelle abgleichen“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er den Frame-Abmessungen der Quelle entspricht. (Siehe [Bild-Seitenverhältnis](#) und [Framegröße](#).)

**Framerate** Die Framerate der Ausgabedatei in Frames pro Sekunde. Die Framerate kann nicht bei allen Codecs frei gewählt werden. Wenn die Einstellung „Mit Quelle abgleichen“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Framerate der Quelle entspricht. (Siehe [Framerate](#).)

**Feldreihenfolge bzw. Feldtyp** Gibt an, ob die Ausgabedatei progressive Frames oder Frames enthält, die aus Halbbildern bestehen, und, sofern Letzteres der Fall ist, welches Feld zuerst geschrieben wird. Für die Ausgabe auf Computerbildschirmen und für Kinofilme sollte die Einstellung „Progressiv“ gewählt werden. Wählen Sie „Oberes zuerst“ oder „Unteres zuerst“, wenn Sie Videos für ein Halbbildmedium wie NTSC oder PAL exportieren. Wenn die Einstellung „Mit Quelle abgleichen“ ausgewählt ist, legt Adobe Media Encoder den Wert automatisch so fest, dass er der Feldreihenfolge der Quelle entspricht. (Siehe [Halb- oder Vollbildkodierung bei Videos \(interlaced bzw. noninterlaced\)](#).)

**Seitenverhältnis bzw. Pixel-Seitenverhältnis** Wählen Sie ein für den Ausgabetyp geeignetes Pixel-Seitenverhältnis. Wenn das (in Klammern angezeigte) Pixel-Seitenverhältnis 1,0 beträgt, sind die Pixel in der Ausgabe quadratisch. Bei allen anderen Pixel-Seitenverhältnissen sind die Pixel nicht quadratisch. Da Computer Pixel im Allgemeinen als Quadrate anzeigen, werden Inhalte mit nicht-quadratischen Pixel bei der Anzeige auf einem Computer gestreckt angezeigt, bei der Anzeige auf einem Videomonitor werden die Proportionen jedoch korrekt wiedergegeben. Bei der Auswahl von „Mit Quelle abgleichen“ in den Formaten H.264 und MPEG-2 wählt Adobe Media Encoder für diesen Wert automatisch das Pixel-Seitenverhältnis der Quelle. (Siehe [Pixel-Seitenverhältnis](#).)

**Profil** Gibt an, ob Adobe Media Encoder das Profil „Einfaches“, „Hauptoption“ oder „Hoch“ verwendet.

**Hinweis:** Die Einstellungen „Profil“ und „Pegel“ sind relevant für Formate, die Varianten der MPEG-Kodierung verwenden, einschließlich H.264. Bei empfohlenen Einstellungen handelt es sich häufig um eine Kombination der Einstellungen „Profil“ und „Pegel“. So lautet z. B. eine häufige Empfehlung für das Internet geeignete Kodierung in hoher Qualität „Hohes Profil, Pegel 5.1“. Weitere Informationen finden Sie auf der [Wikipedia-Website](#).

**Pegel** Der von Adobe Media Encoder verwendete Pegel. Die Bereiche hängen vom Ausgabeformat ab. Die verschiedenen Pegelauswahlen können zu Einschränkungen bei den Einstellungen Framegröße, Framerate, Feldreihenfolge, Seitenverhältnis und Bitrate führen.

**Als Sequenz exportieren** Wählen Sie beim Export von Standbildern diese Option, um ein Video als eine fortlaufend nummerierte Folge von Standbilddateien zu exportieren.

**Header-Typ** Gibt an, ob der Header „SMPTE/DPX“ oder „Cineon“ verwendet wird.

**Tiefe** Farbtiefe in Bit pro Pixel.

**Encoding-Durchgänge** Anzahl der Analysen des Clips durch den Encoder vor der Kodierung. Bei mehreren Durchgängen dauert die Kodierung der Datei länger, im Allgemeinen ist die Komprimierung jedoch effektiver und die Bildqualität höher.

**M-Frames** Anzahl der B-Frames (bi-direktionale Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intraframes) und P-Frames (Predicted Frames).

**N-Frames** Anzahl der Frames zwischen I-Frames (Intraframes). Dieser Wert muss ein Vielfaches des Werts „M-Frames“ sein.

**Geschlossene GOP alle** Die Frequenz aller geschlossenen GOP (Closed Group of Pictures), die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP referenzieren können. Eine GOP besteht aus einer Sequenz von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie das MPEG-2-Format wählen.)

**Bitrate** Anzahl der Megabits pro Sekunde. Verschiedene Formate bieten unterschiedliche Bitrate-Optionen. Die Mindest-Bitrate ist je nach Format unterschiedlich. Die minimale Bitrate für MPEG-2-DVDs beträgt beispielsweise 1,5 Mbit/s.

**Bitrate-Modus bzw. Bitratenkodierung** Gibt den Typ der variablen Bitrate an, die der Codec in der exportierten Datei erstellt:

**VBR, 1-Pass** Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei einmal vom Anfang bis zum Ende. Die 1-Pass-Kodierung benötigt weniger Zeit als die 2-Pass-Kodierung, führt jedoch nicht zu derselben Qualität in der Ausgabe.

**VBR, 2-Pass** Variable Bitrate. Der Encoder durchläuft die Datei zweimal: vom Anfang bis zum Ende und anschließend vom Ende bis zum Anfang. Der zweite Durchlauf verlängert den Vorgang, sorgt jedoch für eine effizientere Kodierung und häufig für eine bessere Qualität der Ausgabe.

**Hinweis:** Beim Vergleich von CBR- und VBR-Dateien mit demselben Inhalt und derselben Dateigröße lassen sich die folgenden allgemeingültigen Feststellungen machen: Eine CBR-Datei kann möglicherweise zuverlässiger auf den verschiedensten Systemen wiedergegeben werden, da eine feste Datenrate weniger Ansprüche an den Player und Computerprozessor stellt. Eine VBR-Datei verfügt jedoch in der Regel über die bessere Bildqualität, da VBR den Umfang der Komprimierung an den Bildinhalt anpasst.

**Bitrate-Ebene (nur bei den Formaten H.264 Blu-ray und MPEG-2 Blu-ray)** Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Benutzerdefiniert“ wählen, können Sie die Bitrate der Ausgabe auf jeden beliebigen Wert einstellen. Wenn Sie die Bitrate-Ebene „Hoch“, „Mittel“ oder „Gering“ wählen, wird die Bitrate automatisch aufgrund der Frame-Abmessungen als schreibgeschützter Wert festgelegt, der nicht geändert werden kann. Adobe Media Encoder verfügt über Standardvorgaben für die Formate, deren Bitrate-Ebene auf „Automatisch“ eingestellt ist.

**Maximales Keyframe-Intervall [Sekunden] bzw. Keyframe-Abstand (Frames)** Die Anzahl der Frames, nach denen der Codec beim Exportieren eines Videos einen Keyframe erstellt. (Siehe [Keyframes](#).)

**Standbilder optimieren bzw. Standbilder erweitern** Wählen Sie diese Option, wenn Sie Standbilder effizient in exportierten Videodateien verwenden möchten. Wenn z. B. in einem Projekt mit 30 fps ein Standbild mit einer Dauer von 2 Sekunden vorkommt, erstellt Adobe Premiere Pro einen 2-sekündigen Frame anstelle von 60 Frames mit einer Länge von jeweils 1/30 Sekunde. Durch die Wahl dieser Option können Sie bei Sequenzen und Clips mit Standbildern Speicherplatz sparen. Deaktivieren Sie diese Option nur dann, wenn in der exportierten Videodatei bei der Anzeige der Standbilder Wiedergabeprobleme auftreten.



## Multiplexer-Exporteinstellungen

Durch die Multiplexer-Vorgabeoptionen (manchmal „Format“ genannt) wird gesteuert, wie MPEG-Video- und Audiodaten in einem einzigen Stream zusammengeführt werden. Welche Optionen im Einzelnen verfügbar sind, richtet sich nach dem von Ihnen ausgewählten MPEG-Format.

Wenn Sie das MPEG-2-Format auswählen, sind alle vom MPEG-Standard bereitgestellten Multiplexer-Optionen für die manuelle Steuerung verfügbar. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, eine spezifische MPEG-Vorgabe für Ihr Ausgabemedium auszuwählen, z. B. MPEG-2-DVD.

Weitere Informationen zu MPEG-Optionen finden Sie in den entsprechenden MPEG-Spezifikationen für MPEG-4 (ISO/IEC 14496) und MPEG-2 (ISO/IEC 13818) sowie auf der [Wikipedia-Website](#).

---

[Nach oben](#)

## Audio-Exporteinstellungen

Die auf der Registerkarte „Audio“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Format ab. Hier nicht dokumentierte Optionen sind entweder ausschließlich für ein spezifisches Format verfügbar oder benötigen keine Dokumentation, da ihre Namen selbsterklärend sind. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format.

Einige Audioformate unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Bei einigen Formaten ist nur ein Codec verfügbar. Bei anderen Formaten können Sie aus einer Liste verfügbarer Codecs auswählen.

**Abtastrate** Wählen Sie eine höhere Rate, um die Frequenz zu erhöhen, mit der Audio in diskrete digitale Werte konvertiert (*gesamplet*) wird. Höhere Sampleraten erhöhen die Audioqualität und Dateigröße, niedrigere Sampleraten dagegen verringern die Qualität und Dateigröße.

Wird die Samplerate im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Samplerate der Audioquelle liegt, steigt die Qualität nicht. Wenn die festgelegte Samplerate sich von der Samplerate der Quelldatei unterscheidet, ist ein *Resampling* erforderlich – dies ist verbunden mit zusätzlicher Verarbeitungszeit. Sie können ein Resampling vermeiden, indem Sie Audiodaten mit der gleichen Rate aufnehmen, mit der Sie sie exportieren möchten. (Siehe [Tipps zur Komprimierung](#).)

**Kanäle bzw. Ausgabekanäle** Legen Sie die Zahl der Ausgabekanäle in der exportierten Datei fest. Wenn Sie weniger Kanäle einstellen als in der Masterspur einer Sequenz bzw. eines Projekts enthalten sind, wird das Audiomaterial von Adobe Media Encoder heruntergemischt. Die Optionen, die in vielen Formaten verfügbar sind, sind Stereo, Mono oder 5.1.

*Mit der QuickTime-Kanalisierung sparen Sie Zeit und gestalten Ihr Rendering effektiver, da Sie mehrere Audio-Ausgabekonfigurationen in dieselbe QuickTime-Datei exportieren, einschließlich Stereo- und 5.1.-Kanalisierung.*

**Samplegröße** Wenn Sie die Präzision von Audio-Samples erhöhen möchten, wählen Sie eine höhere Bittiefe. Mit einer höheren Bittiefe können Sie den Dynamikbereich verbessern und die Verzerrung verringern, insbesondere dann, wenn Sie eine zusätzliche Verarbeitung durchführen, beispielsweise eine Filterung oder ein Resampling. Höhere Bittiefen erhöhen ebenfalls die Verarbeitungszeit und Dateigröße, wohingegen niedrigere Bitraten die Verarbeitungszeit verkürzen und die Dateigröße verringern.

Wird die Bittiefe im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf einen Wert eingestellt, der über der Bittiefe des Audio-Quellmaterials liegt, steigt die Qualität nicht.

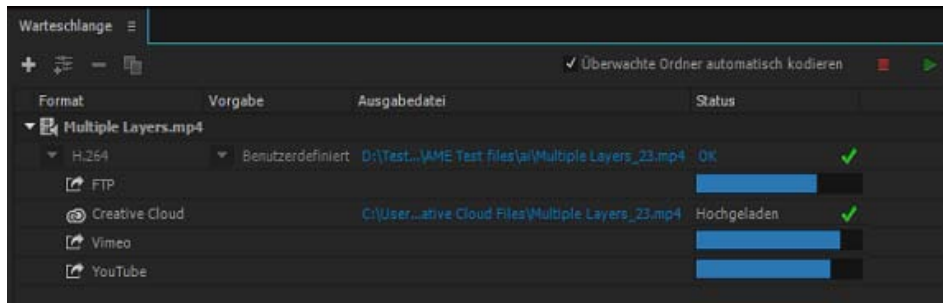
**Bitrate [KBit/s]** Die Ausgabe-Bitrate der Audiodaten. Im Allgemeinen führen höhere Bitraten zu höherer Qualität und Dateigröße.

---

[Nach oben](#)

## Veröffentlichungseinstellungen





Verwenden Sie die Registerkarte „Veröffentlichen“, um die Dateien auf folgende Ziele hochzuladen:

1. YouTube
2. Vimeo
3. FTP-Server
4. Ihr Creative Cloud-Ordner

### YouTube-Einstellungen

Markieren Sie das Feld neben der YouTube-Einstellung und melden Sie sich bei YouTube an, um Ihre kodierten Dateien auf YouTube hochzuladen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmelden“. Sie werden zum Anmeldebildschirm von YouTube/Google weitergeleitet.
2. Geben Sie Ihre Anmeldedaten ein und erlauben Sie Adobe Media Encoder, Ihre YouTube-Videos zu verwalten.
3. Schließen Sie den Browser. Adobe Media Encoder automatisch wieder aufgerufen. Das Konto, das Sie zur Anmeldung bei YouTube verwendet haben, wird in der Kontoeinstellung angezeigt.

**Hinweis:** Wenn Sie Adobe Media Encoder die Verwaltung Ihrer YouTube-Videos nicht erlauben, erhalten Sie die Meldung „Autorisierung verweigert“ und werden zurück zum Adobe Media Encoder geleitet.

Die YouTube-Option bietet folgende Einstellungen:

**Datenschutz** Legen Sie fest, wer das Video ansehen darf:

- Privat
- Öffentlich
- Nicht aufgeführt (Standard)

**Tags** Fügen Sie durch Kommas getrennte Wörter hinzu, um Suchbegriffe für das hochgeladene Video zu erstellen.

**Beschreibung** Geben Sie eine Beschreibung für das hochgeladene Video ein.

**Lokale Datei nach Upload löschen** (Kontrollkästchen) Wenn diese Option aktiviert ist, wird die lokale Kopie der hochgeladenen Datei gelöscht.

### Vimeo-Einstellungen

Markieren Sie das Feld neben der Vimeo-Einstellung und melden Sie sich bei Vimeo an, um Ihre kodierten

Dateien auf Vimeo hochzuladen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmelden“ Sie werden zum Anmeldebildschirm von Vimeo weitergeleitet.
2. Geben Sie Ihre Anmeldedaten ein und erlauben Sie Adobe Media Encoder, Ihre Vimeo-Videos zu verwalten.
3. Schließen Sie den Browser. Adobe Media Encoder wird automatisch erneut aufgerufen. Das Konto, das Sie zur Anmeldung bei Vimeo verwendet haben, wird in der Kontoeinstellung angezeigt.

**Hinweis:** Wenn Sie Adobe Media Encoder die Verwaltung Ihrer Vimeo-Videos nicht erlauben, erhalten Sie die Meldung „Autorisierung verweigert“ und werden zurück zum Adobe Media Encoder geleitet.

Die Vimeo-Option bietet folgende Einstellungen:

**Anzeigbar von** Legen Sie die Voreinstellungen fest, damit Ihre Videos angesehen werden können von:

- Nur ich (Standard)
- Jeder
- Jeder mit Kennwort

**Kennwort** Legen Sie das Kennwort fest, sodass Ihre Videos von allen angesehen werden können, die über ein Kennwort verfügen. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Anzeigbar von auf Jeder mit Kennwort eingestellt ist.

**Tags** Fügen Sie durch Kommas getrennte Wörter hinzu, um Suchbegriffe für das hochgeladene Video zu erstellen.

**Beschreibung** Geben Sie eine Beschreibung für das hochgeladene Video ein.

**Lokale Datei nach Upload löschen** (Kontrollkästchen) Wenn diese Option aktiviert ist, wird die lokale Kopie der hochgeladenen Datei gelöscht.

## FTP-Einstellungen

Aktivieren Sie Kontrollkästchen „FTP“, um die exportierte Datei auf einen FTP-Server hochzuladen, dem Speicherplatz für den Dateiaustausch zugeordnet wurde. FTP (File Transfer Protocol) ist eine häufig verwendete Methode zum Übertragen von Dateien im Netzwerk und besonders zur Weitergabe von großen Dateien geeignet. Informationen über das Aufbauen einer Verbindung zum Server erhalten Sie beim Server-Administrator.

Die FTP-Option umfasst die folgenden Einstellungen:

**Benutzername** Die Identität des Benutzers, wie vom Serveradministrator angegeben.

**Kennwort** Das Benutzerkennwort, das zum Anmelden beim Server erforderlich ist.

**Server** Geben Sie die DNS- oder IP-Adresse des Servers an, auf dem sich der FTP-Standort befindet.

**Anschluss** Die Zahl, die dem Port des FTP-Servers zugeordnet ist. In der Regel ist dies 21.

**Remote-Pfad** Der Speicherort auf dem FTP-Server, auf den zugegriffen werden soll, ausgedrückt als ein Dateipfad.

**Wiederholungen** Die Anzahl an Wiederholversuchen, eine Verbindung mit dem Server herzustellen, wenn der erste Versuch fehlschlägt.

**Lokale Datei nach der Übertragung löschen** (Kontrollkästchen) Wenn diese Option aktiviert ist, wird die lokale Kopie der exportierten Datei gelöscht, nachdem die Datei auf den FTP-Server geladen wurde.

## Creative Cloud-Einstellungen

Aktivieren Sie die Option „Creative Cloud“, um die exportierte Datei von Adobe Media Encoder in Ihren Creative Cloud-Ordner zu kopieren, in dem sie über die CC-Desktopanwendung mit der Cloud synchronisiert wird. In der Standardeinstellung werden die Dateien in das Stammverzeichnis des Creative Cloud-Ordners kopiert.

Die Option „Creative Cloud“ umfasst die folgenden Einstellungen:

**Creative Cloud-Ordner** Creative Cloud-Ordner in den die Dateien kopiert werden.

**Unterordner hinzufügen** Unterordner mit den Creative Cloud-Ordner, in den die Dateien kopiert werden. Sie können verschachtelte Unterordner durch Hinzufügen von \ (umgekehrter Schrägstrich) für Windows und / (Schrägstrich) für Mac OS zwischen Ordnernamen erstellen.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie die Dateisynchronisierung unter Voreinstellungen > Dateien > Synchronisation Ein/Aus in der CC-Desktopanwendung aktiviert haben.

Wenn Sie die Anwendung Adobe Media Encoder beenden, obwohl Ladevorgänge ausgeführt werden, wird eine Warnung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob das Hochladen der Dateien vor dem Schließen der Anwendung beendet werden soll.

---

[Nach oben](#) 

## Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten

Sie können wählen, welche XMP-Metadaten Sie in die Ausgabedatei aufnehmen möchten.

Um das Dialogfeld „Metadatenexport“ zu öffnen, klicken Sie in der linken unteren Ecke des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ auf die Schaltfläche „Metadaten“ oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Metadaten bearbeiten“.

**Hinweis:** Viele derselben Aktionen sind auch im Dialogfeld „Voreinstellungen“ in der Kategorie „Metadaten“ verfügbar. (Siehe Voreinstellungen.) Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ vorgenommene Änderungen wirken sich nicht auf ausgewählte Objekte in der Kodierungswarteschlange aus. Die Vorgaben und Regeln sind jedoch für die spätere Zuweisung über das Dialogfeld „Metadatenexport“ verfügbar.

## Festlegen, wie und ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei aufgenommen werden sollen

Geben Sie im Menü „Exportoptionen“ an, ob XMP-Metadaten in die Ausgabedatei eingebettet oder in einer Sidecar-Datei (.xmp) gespeichert werden sollen. Sie können auch beide oder keine der beiden Optionen wählen.

Wenn Sie „Ohne“ wählen, werden keine XMP-Metadaten aus der Quelle in die Datei eingebettet und keines der anderen Steuerelemente für den Export von XMP-Metadaten ist verfügbar. Grundlegende XMP-Metadaten zur exportierten Datei, wie die Exporteinstellungen und der Start-Timecode, werden immer exportiert, auch wenn die Option „Ohne“ ausgewählt ist.

**Hinweis:** Die Optionen unter „In Ausgabedatei einbetten“ sind bei Dateitypen deaktiviert, in die keine XMP-Metadaten eingebettet werden können.

## Beibehalten von XMP-Metadaten aus Quellen

Viele Quellassets enthalten XMP-Metadaten. Sie können wählen, welche XMP-Metadaten aus Quellassets in den kodierten Ausgabedateien beibehalten werden sollen, indem Sie eine Beibehaltungsregel verwenden.

Bei Single-Source-Clips stellen Sie durch die Beibehaltung von XMP-Metadaten sicher, dass die Produktionsmetadaten aus der ursprünglichen Quelle bis zur neukodierten Ausgabedatei erhalten bleiben. Bei Sequenzen und Kompositionen behalten Sie durch die Einbettung der Quellmetadaten die Metadaten aus jedem der Objekte bei, die Teil dieser Sequenz oder Komposition sind. Das Ausschließen vorhandener Quellmetadaten wird häufig als *Ausdünnen* bezeichnet. Unter Umständen möchten Sie Quellmetadaten aus Sicherheits- oder Datenschutzgründen ausschließen oder um die Größe der Ausgabedatei möglichst gering zu halten.

Eine Beibehaltungsregel dient als Filter, in dem angegeben wird, welche XMP-Metadaten aus einem Quellobjekt in eine kodierte Ausgabedatei übernommen werden sollen. Die vorgegebenen Beibehaltungsregeln lauten „Alle beibehalten“ und „Alle ausschließen“. Die Standardeinstellung ist „Alle beibehalten“.

Um eine eigene Beibehaltungsregel zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Beibehaltungsregeln“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Beibehaltungsregel-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Beibehaltungsregel-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Beibehaltungsregel einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Beibehaltungsregel bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Beibehaltungsregeln“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Zwei Arten von Quell-XMP-Metadaten werden anders behandelt als die von den Beibehaltungsregeln gesteuerten Quell-XMP-Metadaten: Sequenzmarkierungen sowie die XMP-Metadaten, die von den Sprachanalysefunktionen in Adobe Premiere Pro erstellt werden. Um die Sprach-XMP-Metadaten und die Sequenzmarkierungen mit aufzunehmen, wählen Sie „Mastersprachspur und Sequenzmarkierungen exportieren“.

**Hinweis:** Sprache-zu-Text wurde in der aktuellen Version aus dem Adobe Media Encoder entfernt. Allerdings können alle Sprache-zu-Text-Metadaten, die bereits erstellt wurden, ebenso verwendet werden wie zuvor.

## Hinzufügen von XMP-Metadaten

Eine Exportvorgabe gibt an, welche XMP-Metadaten in die Ausgabedatei geschrieben werden. Sie können z. B. eine Exportvorgabe erstellen, die verschiedene XMP-Metadaten aus den Quelldateien enthält, und gleichzeitig Ihre Kontaktdaten und Informationen zum Urheberrecht zu jeder Ausgabedatei hinzufügen.

Die Exportvorgabe dient als Filter. Sämtliche Felder, die nicht ausdrücklich durch die aktuelle Vorgabe aktiviert werden, werden ausgefiltert. Die einzige Ausnahme bilden interne Eigenschaften, die automatisch von der erstellenden Anwendung mit Daten ausgefüllt werden. Diese Eigenschaften werden immer mit aufgenommen und können nicht exportiert werden.

Um eine eigene Exportvorgabe zu erstellen, klicken Sie neben dem Menü „Exportvorgabe“ auf „Neu“. Sie können verschiedene Felder oder Kategorien aktivieren, indem Sie diese im Dialogfeld „Exportvorgaben-Editor“ auswählen. Um bestimmte Felder zu suchen, verwenden Sie das Suchfeld im oberen Bereich des Dialogfelds „Exportvorgaben-Editor“. Achten Sie darauf, Ihrer Exportvorgabe einen aussagekräftigen Namen zuzuweisen.

Sie können eine bereits vorhandene benutzerdefinierte Exportvorgabe bearbeiten, indem Sie sie im Menü „Exportvorgaben“ auswählen und auf „Bearbeiten“ klicken.

Wenn Sie eine Exportvorgabe angewendet haben, können Sie auch manuell Werte eingeben, um den Objekten in der aktuellen Kodierungswarteschlange bestimmte XMP-Metadaten hinzuzufügen.

Einige Felder können nicht bearbeitet und nicht von der Ausgabe ausgeschlossen werden. Dazu gehören z. B. die Felder, die automatisch von der erstellenden Anwendung ausgefüllt werden. So werden z. B. das Feld „Format“ im Schema „Dublin Core“ und das Feld „Video-Framerate“ im Schema „Dynamische Medien“ automatisch so von Adobe Media Encoder festgelegt, dass sie die Ausgabedatei genau beschreiben. Diese

Felder können nicht vom Benutzer bearbeitet werden. Darüber hinaus können Werte, die von der aktuellen Exportvorgabe festgelegt werden, nicht bearbeitet werden. Wenn Sie diese Werte ändern möchten, ändern Sie die Vorgabe oder wenden Sie eine andere Vorgabe an.

Ein Feld, das keine Daten enthält (entweder aus der Vorgabe oder manuell eingegeben) wird nicht in die exportierten XMP-Metadaten aufgenommen. Leere Felder werden nicht in die Ausgabedatei geschrieben.

---

[Nach oben](#) 

## Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“

Wenn Sie Videodateien im H.264-, MPEG- oder QuickTime-Format exportieren, können Sie in Adobe Media Encoder die Video-Einstellungen der Quelldatei über die Vorgaben Mit Quelle abgleichen automatisch abgleichen.

Weitere Informationen finden Sie unter [Vorgaben „Mit Quelle abgleichen“](#).

---

[Nach oben](#) 

## Untertitel

Untertitel werden im Allgemeinen dazu verwendet, den Audioteil eines Videos als Text auf Fernsehern und anderen Geräten anzuzeigen, die die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Exportieren von Untertiteldaten](#).



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bedingungen der Creative Commons-Lizenz.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Benutzerdefinierte Vorgaben

---

[Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben](#)

[Importieren von Vorgaben](#)

[Exportieren einer Vorgabe](#)

[Löschen benutzerdefinierter Vorgaben](#)

[Verwalten von Vorgaben mithilfe des Vorgabenbrowsers](#)

[Nach oben](#) 

## Erstellen und Speichern benutzerdefinierter Vorgaben

Wenn Sie ein Format auswählen, wird automatisch eine Liste zugehöriger Vorgaben angezeigt, die für bestimmte Verteilungssituationen entworfen wurden. Adobe Media Encoder versucht, anhand von Merkmalen des Quellobjekts die bestmögliche Vorgabe zu ermitteln. Sie können eigene Vorgaben erstellen und speichern, sie exportieren oder weitere Vorgaben importieren.

Sie können die Vorgabeneinstellungen im Dialogfeld Exporteinstellungen ändern. Klicken Sie auf **Vorgabe > Einstellungen** oder drücken Sie **Strg/Ctrl+Alt+E**, um das Dialogfeld Exporteinstellungen zu öffnen.

**Hinweis:** Der technische Support von Adobe ist nur für solche Adobe Media Encoder-Vorgaben zuständig, die bereits in Adobe-Anwendungen enthalten waren.

1. Wählen Sie im Menü **Format** ein Format.
2. Wählen Sie im Menü **Vorgabe** die Vorgabe, die am ehesten den gewünschten Einstellungen entspricht. Wenn die Vorgabe bearbeitet wurde, ist sie mit **Benutzerdefiniert** gekennzeichnet.
3. Klicken Sie auf den **Format-** oder **Vorgabennamen**, um das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ zu öffnen, und bearbeiten Sie dann die Einstellungen.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorgabe speichern**.
5. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein, wählen Sie, ob Sie entsprechend der Aufforderung bestimmte Parameterkategorien speichern möchten, und klicken Sie auf **OK**.

**Hinweis:** Die Kodierungsvorgaben befinden sich am selben Speicherort wie die Adobe Media Encoder-Dateien. Für den schnellen Zugriff auf die Vorgaben klicken Sie im Vorgabenbrowser mit der rechten Maustaste auf eine Benutzervorgabe und wählen Sie **Vorgabendatei einblenden**.

[Nach oben](#) 

## Importieren von Vorgaben

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorgabe importieren**.
2. Wechseln Sie in den Ordner der Vorgabe, markieren Sie die Vorgabe und klicken Sie auf **Öffnen**.
3. Geben Sie einen Namen für die importierte Vorgabe an, legen Sie weitere Optionen fest und klicken Sie auf **OK**.

Sie können eine Vorgabe für ein bestimmtes Format nur importieren, wenn dieses Format im Menü **Format** ausgewählt ist. Wenn Sie beispielsweise versuchen, eine **MPEG 2**-Vorgabe zu importieren, obwohl das Format auf **MP3** gesetzt ist, erfolgt eine Fehlermeldung. Setzen Sie das Format auf **MPEG 2**, bevor Sie eine neue Vorgabe erstellen.

[Nach oben](#) 

## Exportieren einer Vorgabe

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu exportierende Vorgabe aus.

2. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste (Windows) oder Wahltaste (Mac OS) auf die Schaltfläche Vorgabe speichern.
3. Wählen Sie den Speicherort und einen Namen aus und klicken Sie auf Speichern.

Die Vorgabe wird als Datei mit der Dateierweiterung „.epf“ gespeichert.

---

[Nach oben](#) 

## Löschen benutzerdefinierter Vorgaben

1. Wählen Sie im Dialogfeld Exporteinstellungen die zu löschende benutzerdefinierte Vorgabe aus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie zum Löschen einer einzelnen Vorgabe auf die Schaltfläche Vorgabe löschen.
  - Wenn Sie alle individuellen Vorgaben löschen möchten, drücken Sie die Tastenkombination Strg+Alt (Windows) oder Befehlstaste+Wahltaste (Mac OS) und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorgabe löschen.

---

[Nach oben](#) 

## Verwalten von Vorgaben mithilfe des Vorgabenbrowsers

Mithilfe des Vorgabenbrowsers können Sie benutzerdefinierte, Import- und Export- sowie Lösch-Vorgaben erstellen und verwalten. Siehe [Arbeiten im Vorgabenbrowser](#), um mehr über das Verwalten von Vorgaben mit dem Vorgabenbrowser zu erfahren.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Kodieren und Exportieren von Video- und Audiodateien

---

[Kodieren mithilfe von Vorgaben](#)

[Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen](#)

[Überwachen des Kodierungsfortschritts](#)

[Parallele Kodierung](#)

[Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro](#)

Nachdem Sie der Kodierungswarteschlange Video- und Audioobjekte hinzugefügt haben, können Sie diese mit Vorgaben oder benutzerdefinierten Einstellungen kodieren und aus der Warteschlange exportieren.

---

[Nach oben](#)

## Kodieren mithilfe von Vorgaben

1. Fügen Sie Elemente zum Warteschlangenfenster hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter [Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#).
2. Wählen Sie aus dem Popupmenü Format das am besten für Ihre Videoausgabe geeignete Format aus.
3. Wählen Sie aus dem Popupmenü Vorgabe die am besten für Ihre Videoausgabe geeignete Vorgabe aus. Oder ziehen Sie eine Vorgabe aus dem Vorgabenbrowser und legen Sie sie in der Warteschlange ab.
4. Wählen Sie einen Speicherort für die exportierte Datei aus, indem Sie auf den Text für die Ausgabedatei klicken und dann im Dialogfeld Speichern unter zum gewünschten Verzeichnis oder zum gewünschten Order für die Ausgabedatei navigieren. Klicken Sie auf Speichern.
5. Lassen Sie die Kodierung automatisch starten oder klicken Sie auf die Schaltfläche Warteschlange starten.

Daraufhin werden Ihre Dateien im gewünschten Format unter Verwendung der gewählten Vorgabe und des gewählten Speicherorts kodiert.

---

[Nach oben](#)

## Kodieren mit benutzerdefinierten Einstellungen

1. Fügen Sie Elemente zum Warteschlangenfenster hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter [Hinzufügen und Verwalten von Objekten in der Kodierungswarteschlange](#).
2. Wählen Sie mindestens ein Objekt in der Warteschlange aus und öffnen Sie das Dialogfeld Exporteinstellungen, indem Sie auf Bearbeiten > Exporteinstellungen klicken. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken und die Option Exporteinstellungen auswählen, oder Sie klicken Sie auf den Namen des Formats bzw. der Vorgabe, um das Dialogfeld Exporteinstellungen zu öffnen.
3. Legen Sie Exportoptionen fest. Weitere Informationen finden sie unter [Exporteinstellungen-Referenz](#).
4. Klicken Sie auf OK. Schließen Sie das Dialogfeld Exporteinstellungen und klicken Sie auf Warteschlange starten, um mit dem Kodieren der Dateien zu beginnen.

*Schließen Sie während der Kodierung das Fenster Aktuelle Kodierung, um die Leistung zu optimieren. Den Fortschritt des Kodierungsprozesses können Sie stattdessen an der Statusanzeige im Warteschlangenfenster ablesen.*

Im Dialogfeld Exporteinstellungen stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Wählen Sie im Menü Format ein Video-, Audio- oder Standbildformat. Weitere Informationen finden Sie unter [Unterstützte Dateiformate für den Export](#).
- (Optional) Wählen Sie im Menü Vorgabe eine Kodierungsvorgabe.



- Wählen Sie Video exportieren, Audio exportieren oder beide Optionen.
- (Optional) Geben Sie die Vorkodierungsoptionen wie Beschneiden, Zuschneiden usw. an. *Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Zuschneiden der Quelle vor der Kodierung](#).*
- (Optional) Legen Sie Optionen für den Export von XMP-Metadaten fest. *Weitere Informationen finden Sie unter [Exportieren und Ausdünnen von XMP-Metadaten](#).*
- (Optional) Wählen Sie Maximale Render-Qualität verwenden und Rendern mit maximaler Tiefe.

**Hinweis:** Für das Rendern mit hoher Farb-Bittiefe ist mehr RAM erforderlich. Außerdem wird der Render-Vorgang deutlich verlangsamt.

- (Optional) Wählen Sie Frame-Überblendung verwenden.
- Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort für die kodierte Datei an, indem Sie rechts oben im Dialogfeld Exporteinstellungen auf den unterstrichenen Text neben Ausgabenname klicken und einen Dateinamen und einen Speicherort eingeben. Wird kein Name angegeben, verwendet Adobe Media Encoder den Namen des Quellvideoclips.

**Hinweis:** Wenn das Format auf „P2-Film“ gesetzt ist, wird der vom Benutzer zugewiesene Dateiname nicht übernommen. Stattdessen wird solcherart kodierten Dateien von Adobe Media Encoder ein sechsstelliger alphanumerischer Code zugewiesen. Der Ausgabenname wird in den Metadaten des Clips gespeichert und als Clipname in Adobe Premiere Pro angezeigt.

Sie können im Verhältnis zum Ordner mit dem Quellvideoclip einen Zielordner festlegen, in dem die kodierte Datei gespeichert werden soll. Wenn Sie einen Zielordner angeben, stellen Sie sicher, dass der angegebene Zielordner vorhanden ist. Wenn Sie einen noch nicht vorhandenen Ordner angeben, wird eine Fehlermeldung mit dem Hinweis angezeigt, dass die Datei nicht kodiert werden kann, da der Ordner nicht gefunden werden kann.

Überprüfen Sie Voreinstellungen > Zielspeicherort für die Ausgabe angeben und klicken Sie auf Durchsuchen, um den Zielordner für die kodierten Dateien anzugeben. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Voreinstellungen](#).

[Nach oben](#) 

## Überwachen des Kodierungsfortschritts

Während ein Objekt kodiert wird, werden in der Spalte Status der Kodierungswarteschlange Informationen zum Status jedes Objekts angezeigt. Adobe Media Encoder kann mehrere Ausgaben einer einzelnen Quelle gleichzeitig kodieren. Allerdings werden die Quelldateien nacheinander nach ihrer Reihenfolge in der Warteschlange verarbeitet.

Sie können Ihre Arbeit in der Anwendung fortsetzen, während die Kodierung durchgeführt wird. Sie können Elemente in der Warteschlange oder in überwachten Ordnern hinzufügen, entfernen oder umordnen. Ausgaben, die gleichzeitig kodiert werden, können nicht bearbeitet werden.

**Bereit** Das Objekt befindet sich in der Kodierungswarteschlange, wurde jedoch noch nicht kodiert. Sie können eine Datei, die noch nicht kodiert wurde und nicht gerade kodiert wird, aus der Warteschlange entfernen.

**Fertig**  Das Objekt wurde erfolgreich kodiert.

**Fertig mit Warnungen** Das Element wurde erfolgreich kodiert, aber es sind Warnungen aufgetreten. Weitere Informationen finden Sie in den Kodierungs- und Fehlerprotokollen.

**Angehalten**  Der Benutzer hat den Kodierungsvorgang abgebrochen, während das Objekt kodiert wurde.

**Fehlgeschlagen**  Adobe Media Encoder hat beim Versuch, das angegebene Objekt zu kodieren, einen Fehler festgestellt.

**Überspringen** Der Benutzer kann auswählen, dass eine oder mehrere Dateien ausgelassen werden. Wählen Sie die betreffenden Dateien aus und wählen Sie Bearbeiten > Auswahl überspringen.

**Akustische Warnmeldungen beim Abschluss von Kodierungen (erfolgreich oder mit Fehlern)** Adobe Media Encoder ermöglicht akustische Alarmmeldungen. Nach dem Abschluss eines Kodierungsauftrags in der Warteschlange ertönt eine akustische Warnmeldung. Beim Auftritt von Fehlern ertönt eine andere akustische Warnmeldung. Diese Warnmeldungen können in den Voreinstellungen deaktiviert werden, wenn sie nicht abgespielt werden sollen.

Klicken Sie während des Kodierungsvorgangs erneut auf die Schaltfläche Warteschlange starten, um den Kodierungsvorgang zu unterbrechen.

Halten Sie den Mauszeiger über das Statussymbol, um eine QuickInfo mit der Fehlermeldung anzuzeigen. Klicken Sie auf das Statussymbol, um das Protokoll für ein Element zu öffnen, bei dem die Kodierung abgeschlossen, angehalten oder fehlgeschlagen ist.

[Nach oben](#)

## Parallele Kodierung

Adobe Media Encoder kodiert sämtliche Quellen nacheinander, die Ausgaben einer Quelle werden jedoch parallel kodiert.

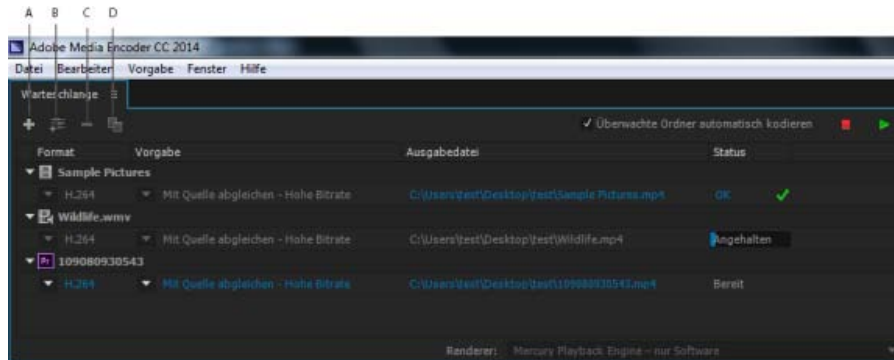
Die parallele Kodierung ist standardmäßig aktiviert. Um die parallele Kodierung zu deaktivieren, wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen und deaktivieren Sie Parallele Kodierung aktivieren**.

Wenn Sie mehrere Ausgaben gleichzeitig kodieren, wird im Fenster Kodierung eine Miniaturansicht, eine Fortschrittsleiste sowie die geschätzte Dauer bis zur Fertigstellung jeder Kodierungsausgabe angezeigt.

In bestimmten Fällen erfordern Exporteinstellungen die Kodierung einer Ausgabe im seriellen statt im parallelen Modus. In solchen Fällen kehrt die Warteschlange nach Abschluss der temporären seriellen Kodierung zur parallelen Kodierung zurück.

In diesem [video2Brain-Video](#) erfahren Sie mehr über die parallele Kodierung in Adobe Media Encoder.

## Wichtige Hinweise



A. Quelle hinzufügen B. Ausgabe hinzufügen C. Quelle/Ausgabe entfernen D. Duplizieren

- Sie können mehrere Ausgaben mit einer Quelle verknüpfen. Jeder Ausgabe kann ein unterschiedliches Format, eine unterschiedliche Vorgabe und ein unterschiedlicher Speicherpfad für die Ausgabedatei zugewiesen werden.
- Sie können die Ausgaben in der Ausgabeliste neu anordnen. Sie können die Quellen in der Warteschlange auch neu anordnen. Allerdings können Sie die Ausgaben nicht auf andere Quellen verschieben.
- Wenn Sie auf den Pfad der Ausgabedatei klicken, wird der Ordner mit der kodierten Datei geöffnet. Vor der Kodierung wird jedoch das Dialogfeld Speichern unter angezeigt.
  - Um den Ausgabepfad und Dateinamen zu ändern, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
  - Um auf eine kodierte Datei zuzugreifen, klicken Sie auf den Link Ausgabedatei für diese Ausgabe.
- Verwenden Sie die Schaltfläche Ausgabe hinzufügen, um einer Quelle schnell eine Ausgabe hinzuzufügen.
- Sowohl Quellen als auch Ausgaben können dupliziert werden. Die duplizierte Quelle verwendet sämtliche Ausgaben der Originalquelle.

Folgen Sie den untenstehenden Schritten, um den Pfad der Ausgabedatei für mehrere (gleichzeitige) Ausgaben zu ändern:

Die ausgewählten Ausgaben verweisen alle auf das neue Verzeichnis, der eindeutige Name der Ausgabedatei bleibt jedoch erhalten.

1. Wählen Sie mehrere Ausgaben in der Warteschlange durch Klicken bei gedrückter Umschalttasten oder Ziehen aus.
2. Klicken Sie auf den Link Ausgabedatei einer Ausgabe in der aktuellen Auswahl.
3. Wählen Sie einen Pfad im Dialogfeld Wählen Sie einen Ausgabeordner und klicken Sie auf Auswählen.

[Nach oben](#)

## Verwenden von Vorschaudateien aus Adobe Premiere Pro

Wenn Sie Adobe Premiere Pro-Sequenzen kodieren, verwenden Sie die Option Vorschau verwenden, um bereits vorhandene (bereits gerenderte und kodierte) Vorschaudateien für jene Teile der Sequenz zu verwenden, für die sie verfügbar sind.

**Hinweis:** Starten Sie Adobe Media Encoder von Adobe Premiere Pro aus, um Vorschaudateien zu verwenden. Wählen Sie in Premiere Pro „Datei > Exportieren > Medien“ aus, um Adobe Media Encoder zu starten. Achten Sie darauf, dass die Option „Entspricht Sequenz-Einstellungen“ ausgewählt ist.

Durch die Verwendung bereits vorhandener Vorschaudateien können Sie die Kodierung deutlich beschleunigen. Der Nachteil besteht jedoch darin, dass die Vorschaudateien unter Umständen mit anderen Einstellungen kodiert wurden als jene, die für den Rest der Sequenz verwendet werden. So können die Vorschaudateien z. B. mit verlustreicher Komprimierung kodiert worden sein.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Verwalten der Medien-Cache-Datenbank

---

Bei einigen Formaten von Video- und Audiodateien erstellt Adobe Media Encoder beim Import Versionen, die im Zwischenspeicher abgelegt werden und dort leicht zugänglich sind. Dabei werden importierte Audiodateien jeweils an eine neue .cfa-Datei angepasst, MPEG-Dateien werden in eine neue .mpgindex-Datei indiziert.

**Hinweis:** Beim ersten Importieren einer Datei kann es aufgrund des Verarbeitens und Zwischenspeicherns der Medien zu Verzögerungen kommen.

Verknüpfungen zu den einzelnen Mediendateien im Cache werden in einer Datenbank festgehalten. Auf diese Medien-Cache-Datenbank greifen auch Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro und After Effects zu, sodass all diese Anwendungen aus demselben Satz zwischengespeicherter Mediendateien Daten lesen und auch dort schreiben können. Wenn Sie den Speicherort der Datenbank von einer dieser Anwendungen aus ändern, wird er auch für die übrigen Anwendungen aktualisiert. Jede Anwendung kann einen eigenen Cacheordner nutzen, doch alle werden von derselben Datenbank verwaltet.

Sie können den Speicherort der Medien-Cache-Datenbank und der Cache-Dateien über „Voreinstellungen“ > „Medien“ ändern. (Siehe [Voreinstellungen](#).)

Um den Speicherort der Medien-Cache-Datenbank oder des Medien-Cache selbst zu ändern, klicken Sie in den Voreinstellungen für die Medien auf eine der Schaltflächen „Durchsuchen“.

Um angepasste und indizierte Dateien aus dem Cache und ihre Einträge aus der Datenbank zu entfernen, klicken Sie auf „Bereinigen“. Mit diesem Befehl werden nur die Dateien gelöscht, die mit den Objekten verknüpft sind, für welche die Quelldatei nicht mehr zur Verfügung steht.

**Hinweis:** Bevor Sie auf die Schaltfläche „Bereinigen“ klicken, sollten Sie sicherstellen, dass alle Speichergeräte, die aktuell verwendete Quellmedien enthalten, mit Ihrem Computer verbunden sind. Falls Footage als fehlend erachtet wird, weil das Speichergerät, auf dem es sich befindet, nicht verbunden ist, werden die verknüpften Dateien im Medien-Cache entfernt. Dadurch wird es erforderlich, das Footage neu anzupassen bzw. neu zu indizieren, wenn Sie es später wiederverwenden möchten.

*Durch die Bereinigung der Datenbank und des Cache mit der Schaltfläche „Bereinigen“ werden keine Dateien gelöscht, die mit Footageelementen verknüpft sind, deren Quelldateien weiterhin verfügbar sind. Um angepasste und indizierte Dateien manuell zu entfernen, navigieren Sie zum Medien-Cache-Ordner und löschen Sie die Dateien. Der Speicherort des Medien-Cache-Ordners wird in den Voreinstellungen für die Medien angezeigt. Ist der Pfad abgeschnitten, können Sie mithilfe der Schaltfläche „Durchsuchen“ den vollständigen Pfad anzeigen.*



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)