

Adobe® Media Encoder CC ヘルプ

一部のリンク先は英語のみです。

2015 年 6 月



目次

新機能	1
新機能の概要	2
エンコーディングのクイックスタートと基本	4
Adobe Media Encoder の概要	5
エンコーディングのクイックスタート	10
プリセットブラウザーの使用	11
アイテムのエンコードキューへの追加と管理	15
読み込みでサポートされるファイル形式	19
ログファイルの使用	22
ビデオとオーディオのエンコードと圧縮について	23
デフォルトのキーボードショートカット	26
圧縮のヒント	31
書き出しでサポートされるファイル形式	32
環境設定	35
キーボードショートカット	38
エンコーディングと書き出し	39
環境設定および設定を同期	40
After Effects での GoPro CineForm コーデックの使用	43
書き出し設定リファレンス	47
カスタムプリセット	61
ビデオとオーディオのエンコードと書き出し	63
メディアキャッシュデータベースの管理	67

新機能

新機能の概要

Adobe Media Encoder CC 2015

新機能と変更された機能

[タイムチューナー](#)

[Dolby Digital 出力](#)

[JPEG 2000 MXF のサポート](#)

[ユーザーインターフェイスの機能改良](#)

[その他の更新](#)

[ページの先頭へ](#)

タイムチューナー

 *Adobe Media Encoder CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月*

タイムチューナーは、静止画像またはオーディオの非常に静かな部分があるセクションからフレームを削除することによって、メディアのデュレーションをインテリジェントに延長または短縮します。「エフェクト」タブの「書き出し設定」で「タイムチューナー」にアクセスして有効にすることができます。タイムチューナーを使用すると、新しい「対象デュレーション」を定義するか、または「デュレーションの変更」のパーセンテージを変更して相対デュレーションを定義することによって、メディアのデュレーションを調整できます。

タイムチューナー設定は、Adobe Premiere Pro でも使用できます。

詳しくは、[タイムチューナーエフェクト](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

Dolby Digital 出力

 *Adobe Media Encoder CC 2015 の新機能 | 2015 年 6 月*

2015 年 6 月の Adobe Media Encoder CC の更新では、大画面、ホームシアター、および Web のために Dolby Digital および Dolby Digital Plus マルチチャンネルオーディオを作成できるようになりました。Dolby Digital および Dolby Digital Plus は幅広くサポートされている高品質の形式で、仕様ごとにソース信号をミキシングするためにサポートされる Dolby Digital 受信機に指示を送信できます。それだけでなく、YouTube や Vimeo でも Dolby Digital ストリームがサポートされるようになりました。

詳細は、[書き出し設定リファレンス](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

JPEG 2000 MXF のサポート

 *Adobe Media Encoder CC 2015 での機能改良 | 2015 年 6 月*

ブロードキャストワークフローおよびこの形式を必要とするワークフローのために、MXF ラッピング JPEG 2000 のコンテンツを提供できるようになりました。JPEG 2000 は業界標準として急速に台頭しつつあるロスレスコーデックで、IMF パッケージ用に指定されたビデオデータ形式です。

詳細は、[書き出し設定リファレンス](#)を参照してください。

ユーザーインターフェイスの機能改良

 Adobe Media Encoder CC 2015 での機能改良 | 2015 年 6 月

ユーザーインターフェイスのハイライトの明るさをカスタマイズでき、使い慣れた環境設定パネルレイアウトで迅速にユーザー設定を検索できます。

詳しくは、[環境設定](#)を参照してください。

その他の更新

 Adobe Media Encoder CC 2015 での機能改良 | 2015 年 6 月

- 新しい QuickTime チャンネル形式では、時間を節約でき、ステレオおよび 5.1 チャンネル形式を含めて、同じ QuickTime ファイルの複数のオーディオ出力構成を書き出すことによって、レンダリングを簡略化できます。
- Media Encoder では機能強化された ProRes デコーダーも使用できます (Mac のみ)。
- Creative Cloud のパブリッシュの向上により、デフォルト以外のフォルダーを含めて、Creative Cloud フォルダーにコンテンツを簡単にレンダリングできます。
- QuickTime の再ラップでは、MXF ラッピングソースマテリアルを QuickTime に簡単にトランスコードできます。
- 新しい「開始タイムコードを設定」オプションでは、カスタム開始タイムコードを簡単に書き出しに割り当てることができます。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

エンコーディングのクイックスタートと基本

Adobe Media Encoder の概要

[Adobe Media Encoder の基礎](#)

[Adobe Media Encoder のワークスペース](#)

Adobe Media Encoder は、Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects および Adobe Prelude のエンコーディングエンジンとして機能します。Adobe Media Encoder をスタンドアロンのエンコーダーとして使用することもできます。

Adobe Media Encoder が備える全機能の使用に関する概要は、[Jan Ozer によるこのビデオ](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)[↑]

Adobe Media Encoder の基礎

Adobe Media Encoder を使用すると、YouTube や Vimeo などのビデオ共有サイト、プロが使用するテーブデッキから DVD プレーヤー、携帯電話、高精細テレビまでの幅広いデバイスにビデオを書き出すことができます。

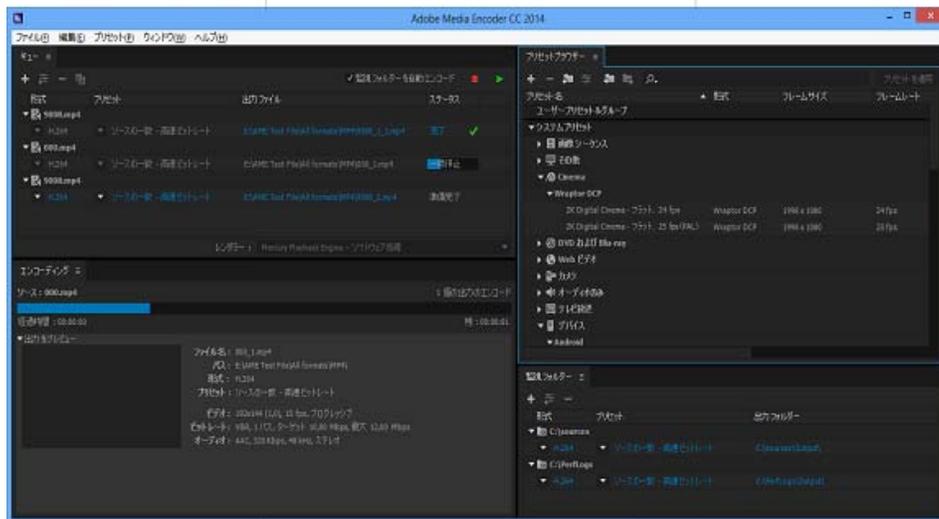
その他のリソース

- [Adobe Media Encoder を使用して Premiere Pro からビデオとオーディオを書き出す際のワークフローと概要](#)
- [Apply effects using Adobe Media Encoder](#)
- [Premiere Pro から Adobe Media Encoder へのクローズドキャプションの書き出し](#)
- Adobe Media Encoder での出力先パブリッシング機能によるビデオが含まれるアドビのビデオアプリケーションについて詳しくは、[このブログ](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)[↑]

Adobe Media Encoder のワークスペース

Adobe Media Encoder には、ファイルのエンコーディング中に使用するメインパネルが 4 つあります。1 つのフレーム内でパネルをタブとしてグループ化したり、別個のパネルとして分離したりすることができます。



Adobe Media Encoder ユーザーインターフェイス

A. エンコーディングパネル B. キューパネル C. プリセットブラウザー D. 監視フォルダー

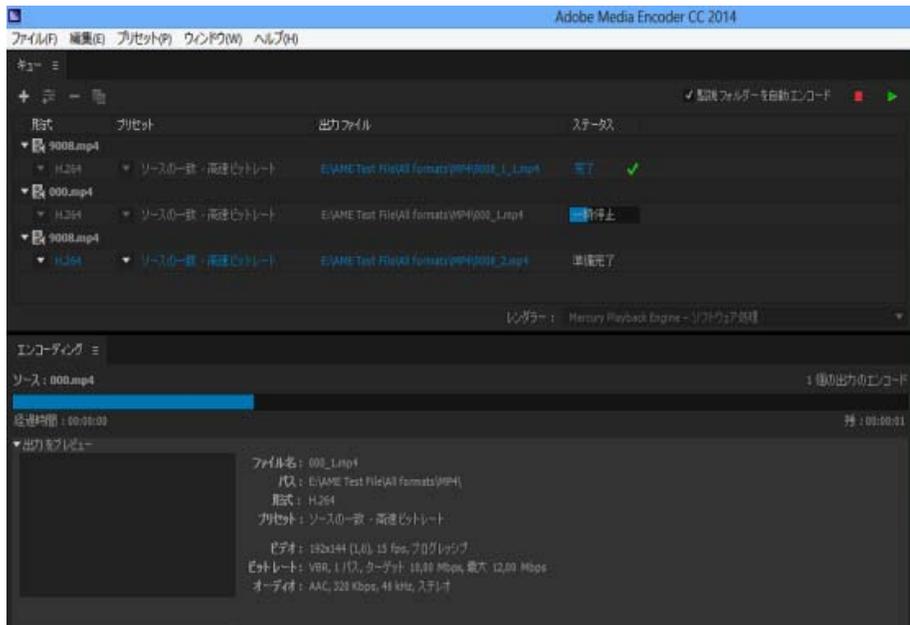
ワークスペースを要件に合わせてカスタマイズしたら、ウィンドウ／ワークスペース／新規ワークスペースを選択してカスタムワークスペースを作成します。

Adobe Media Encoder の多くのコマンドには、キーボードショートカットが備わっているので、マウスの使用回数を最小限に抑えて、タスクを迅速に完了することができます。Adobe Media Encoder のデフォルトのキーボードショートカットについては、このページを参照してください。

エンコーディングパネル

エンコーディングパネルには、エンコードされる各アイテムのステータスに関する情報が表示されます。

複数の出力を同時にエンコードする場合、エンコーディングパネルには各エンコーディング出力のサムネイルプレビュー、プログレスバーおよび推定完了時間が表示されます。詳しくは、並列エンコーディングを参照してください。



並列エンコーディングの進行状況を表示するエンコーディングパネル

キューパネル

エンコードするファイルをキューパネルに追加します。ソースビデオまたはオーディオファイル、Adobe Premiere Pro シーケンスおよび Adobe After Effects コンポジションをアイテムのキューに追加して、エンコードできます。ファイルをキューにドラッグ&ドロップするか、「ソースを追加」をクリックして、エンコードするソースファイルを選択することができます。



キューパネル

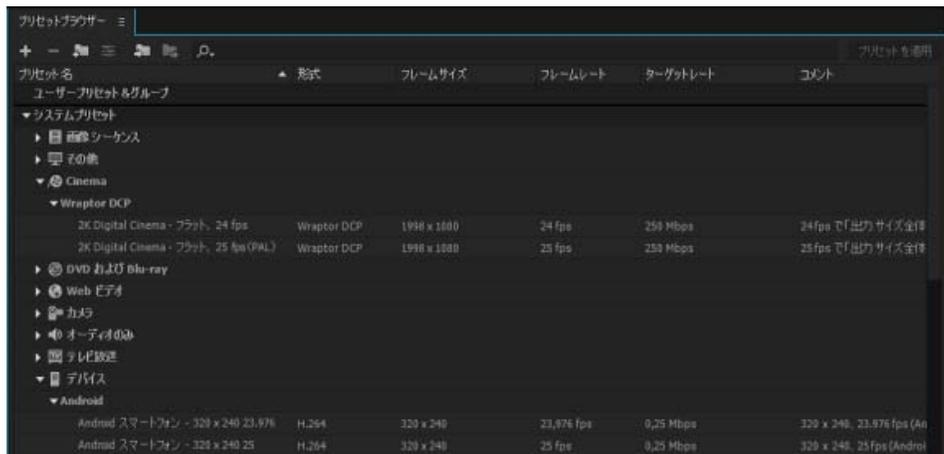
キューを開始すると、エンコードキューに追加されたアイテムがエンコードされます。キューにアイテムを追加した後にエンコーディングを開始するか、エンコーディングの開始を決定するまで待機するよう、Adobe Media Encoder で指定することができます。新しいアイテムがエンコードキューに追加されてから指定された時間が経過した時点でエンコーディングを開始するよう、環境設定で指定することもできます。

キューパネル内のアイテムを追加、削除または並べ替えることができます。詳細は、アイテムのエンコードキューへの追加と管理を参照してください。

ビデオおよびオーディオのアイテムをエンコードキューに追加した後で、プリセットブラウザーを使用して追加プリセットを適用したり、または書き出し設定ダイアログボックスで出力設定を調整したりできます。詳しくは、この記事を参照してください。

プリセットブラウザー

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



プリセットブラウザー

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

プリセットブラウザーでは、検索や、折りたたむことのできるフォルダー構造によって機能が向上したナビゲーションによって、プリセットをすばやく探せます。プリセットブラウザーについて詳しくは、プリセットブラウザーの使用を参照してください。

プリセットを使用するエンコーディングについて詳しくは、プリセットの使用セクションを参照してください。

監視フォルダー

ハードドライブ上のあらゆるフォルダーを監視フォルダーとして指定できます。監視フォルダーを選択すると、フォルダーに追加されたファイルは、選択されたプリセットを使用してエンコードされます。Adobe Media Encoder は、監視フォルダーに追加されるメディアファイルを自動的に検出し、エンコーディングを開始します。

詳しくは、エンコードキューへの監視フォルダーの追加を参照してください。



監視フォルダー

監視フォルダーを使用して単一のソースを複数の出力に書き出すには、[video2brain のビデオ](#)を参照してください。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

エンコーディングのクイックスタート

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

エンコードキューへのアイテムの追加 - ビデオファイルまたはオーディオファイルを Adobe Media Encoder にドラッグします。詳細は、[アイテムのエンコードキューへの追加と管理](#)を参照してください。

プリセットを使用したアイテムのエンコード - キューに含まれているアイテムについて、形式ポップアップメニューおよびプリセットポップアップメニューを使用して、形式とプリセットを選択します。詳細は、[プリセットを使用したエンコード](#)を参照してください。

カスタム設定を使用したアイテムのエンコード - アイテムを選択し、編集／書き出し設定を選択して、設定を選択します。詳細は、[カスタム設定を使用したエンコード](#)を参照してください。

エンコードの開始 - 「キューを開始」ボタンをクリックします。

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

プリセットブラウザーの使用

システムプリセット

[カスタムプリセット、プリセットグループおよびエイリアス](#)

[プリセットの管理](#)

[プリセットまたはプリセットグループのキューへの適用](#)

[プリセットまたはプリセットグループの監視フォルダーへの適用](#)

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

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

プリセットブラウザーの使用については、[video2brain のこのビデオ](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

システムプリセット

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

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

[ページの先頭へ](#)

カスタムプリセット、プリセットグループおよびエイリアス

システムプリセットを変更して、カスタムプリセットを作成できます。カスタムプリセットの作成については、[カスタムプリセット](#)を参照してください。

カスタムプリセットは、プリセットグループと呼ばれる別個のフォルダーに整理できます。プリセットグループを使用すると、1つのソースに対して、複数のプリセットを一度に適用できます。

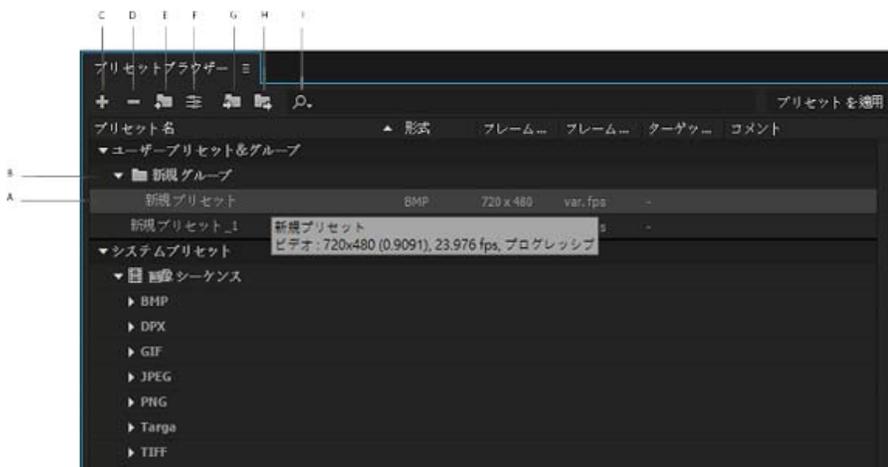
エイリアスにより、1つのプリセットに複数のインスタンスを作成し、複数のプリセットグループで使用できるようにします。

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

[ページの先頭へ](#)

プリセットの管理

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



プリセットブラウザー

A. カスタムプリセット B. プリセットグループ C. プリセットの新規作成 D. プリセットを削除 E. プリセットグループを新規作成 F. プリセットの設定 G. プリセットを読み込み H. プリセットをき出し I. プリセットの検索

プリセット、プリセットグループおよびエイリアスの作成

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

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

ユーザープリセットの変更

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

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

ファインダーまたは Explorer でのプリセットの位置の表示

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

ブラウザーでのプリセットの迅速な検索

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

プリセットの読み込みと書き出し

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

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

注意：プリセットブラウザーで、EPR ファイルを既存のプリセット（ユーザープリセットとグループのみ）にドラッグアンドドロップしても、EPR ファイルを読み込めません。

[ページの先頭へ](#)

プリセットまたはプリセットグループのキューへの適用

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

プリセットをキュー内のソースに適用するには、次のいずれかの操作を行います。

[ページの先頭へ](#)

プリセットまたはプリセットグループの監視フォルダーへの適用

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

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

[ページの先頭へ](#)

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

Adobe Premiere Pro シーケンスへのプリセットの適用

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

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

After Effects コンポジションへのプリセットの適用

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

ビデオおよびオーディオセットへのプリセットの適用

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

プリセット適用時の重要な考慮事項

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

アイテムのエンコードキューへの追加と管理

[エンコーディングプロセス](#)

[エンコードキューへのアイテムの読み込み](#)

[エンコードキュー内のアイテムの解釈](#)

[Adobe Media Encoder の監視フォルダー](#)

[エンコードキューの保存](#)

[エンコードキューからのアイテムの削除](#)

[エンコードキューでのアイテムの複製](#)

[エンコードキューでのアイテムのスキップ](#)

[ページの先頭へ](#)

エンコーディングプロセス

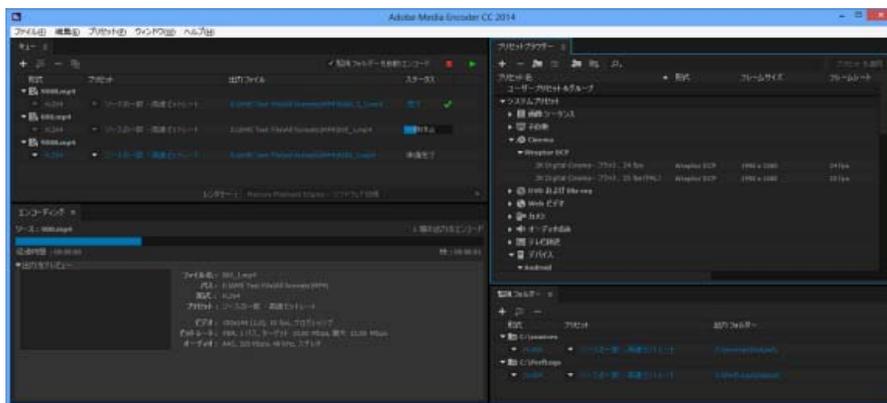
ビデオアイテムまたはオーディオアイテムをエンコードするには、アイテムを Adobe Media Encoder のエンコードキューに追加し、エンコードプリセットを選択するか、またはカスタム設定を作成します。アイテムをキューに追加した後にエンコードを開始するよう指定すること、またはユーザーがアプリケーションに開始を指示するまでエンコードを待機するよう指定することができます。

エンコードキューへのアイテムの追加 - ビデオファイルまたはオーディオファイルを Adobe Media Encoder にドラッグします。

プリセットを使用したアイテムのエンコード - キューに含まれているアイテムについて、形式ポップアップメニューおよびプリセットポップアップメニューを使用して、形式とプリセットを選択します。または、プリセットブラウザーからプリセットを選択し、キュー内の任意のアイテムにドラッグします。詳細は、[プリセットを使用したエンコード](#)を参照してください。

カスタム設定を使用したアイテムのエンコード - アイテムを選択し、編集／書き出し設定を選択して、設定を選択します。詳細は、[カスタム設定を使用したエンコード](#)を参照してください。

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



Adobe Media Encoder のメインウィンドウ

[ページの先頭へ](#)

エンコードキューへのアイテムの読み込み

- ビデオファイルまたはオーディオファイルを追加するには、次のいずれかの操作を行います。
 - 1 つ以上のファイルをキューにドラッグします。
 - 「ソースを追加」 ボタンをクリックし、1 つまたは複数のファイルを選択します。
 - キューパネルの空いている領域をダブルクリックし、1 つまたは複数のファイルを選択します。
- Adobe Premiere Pro シーケンスを追加するには、次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル/Premiere Pro シーケンスを追加を選択して、Premiere Pro プロジェクトを選択し、そのプロジェクトの1 つまたは複数のシーケンスを選択します。
 - Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルからキューにシーケンスをドラッグ&ドロップします。
 - キューのデスクトップから Premiere Pro プロジェクトをドラッグ&ドロップします。
- Adobe After Effects コンポジションを追加するには、次のいずれかの操作を行います。
 - ファイル/After Effects コンポジションを追加を選択して、After Effects プロジェクトを選択し、そのプロジェクトのコンポジションを選択します。
 - After Effects のプロジェクトパネルからキューにコンポジションをドラッグ&ドロップします。
 - キューのデスクトップから After Effects プロジェクトをドラッグ&ドロップします。

エンコーディングを停止

- ファイル/現在のファイルを停止を選択して、現在のアイテムのエンコーディングを停止します。Adobe Media Encoder はキュー内の残りのアイテムのエンコーディングを続行します。
- ファイル/キューを停止を選択して、キュー内のすべてのアイテムのエンコーディングを停止します。

[ページの先頭へ](#)

エンコードキュー内のアイテムの解釈

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

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

[ページの先頭へ](#)

Adobe Media Encoder の監視フォルダー

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

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

1. ファイル/監視フォルダーを追加を選択し、フォルダーを選択します。
2. 監視フォルダーパネルの空白領域をダブルクリックし、フォルダーを選択します。
3. エクスプローラー（Windows）または Finder（Mac OS）でフォルダーを作成し、そのフォルダーを監視フォルダーパネルにドラッグします。

フォルダーを作成すると、監視フォルダーパネルの左側の列に、フォルダー名が表示されます。

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

ます。

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

「監視フォルダーを自動エンコード」チェックボックスをオンにしたままにすると、アイテムが監視フォルダーに追加されるとすぐに自動的にエンコードされます。

システムプリセット

フォルダー名の横にある監視フォルダー内のメニューから形式とプリセットを選択します。または、プリセットブラウザーからプリセットを監視フォルダーにドラッグします。

監視フォルダーを使用して単一のソースアイテムから複数の形式で出力を作成する

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

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac OS) で、例えば「My_WatchFolder」という名前のフォルダーを作成します。
2. 「フォルダーを追加」ボタンをクリックして新しい監視フォルダーを作成し、その「My_Watchfolder」フォルダーに移動します。
 - a. 形式メニューから「MPEG」を形式として選択します。
 - b. プリセットポップアップメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
 - c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。
3. 手順 2 と同様に、「My_Watchfolder」フォルダーが保存場所となる新しい監視フォルダーアイテムを作成します。
 - a. 形式メニューから「AVI」を形式として選択します。
 - b. プリセットメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
 - c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。
4. 手順 2 および 3 と同様に、「My_Watchfolder」フォルダーが保存場所となる新しい監視フォルダーアイテムを作成します。
 - a. 形式メニューから「JPEG」を形式として選択します。
 - b. プリセットメニューからプリセットを選択し、「OK」をクリックします。
 - c. 「出力先」をクリックします。生成したファイルの保存場所を選択します。
5. シーケンスファイルを「My_WatchFolder」にドラッグアンドドロップし、「キューを開始」ボタンをクリックします。「監視フォルダーを自動エンコード」がオンになっている場合は、エンコードプロセスが自動的に開始されます。

完了すると、それぞれのファイルが指定した出力場所に保存されます。

注意：監視フォルダーに配置された静止画シーケンスをソースフッターとして使用することはサポートされていません。静止画のセットが監視対象フォルダーに配置された場合、シーケンス全体が 1 つのフッターとして追加されるのではなく、個々の静止画ファイルが別個のアイテムとしてキューに追加されます。

エンコードキューの保存

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

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

注意： Adobe Media Encoder を終了して再起動したときに、キュー内のエンコードが完了したアイテムを維持する場合は、環境設定／完了したファイルを終了時にキューから削除チェックボックスをオフにします。

[ページの先頭へ](#)

エンコードキューからのアイテムの削除

1. エンコードキューから削除するアイテムを選択します。
2. 「削除」ボタンをクリックするか、編集／消去を選択するか、Delete キーを押します。

[ページの先頭へ](#)

エンコードキューでのアイテムの複製

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

[ページの先頭へ](#)

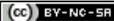
エンコードキューでのアイテムのスキップ

アイテムのスキップ

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

スキップしたファイルをエンコードするためのステータスのリセット

1. 準備完了の状態にリセットするアイテムをエンコードキューから選択します。
2. 編集／ステータスをリセットを選択するか、ファイルを右クリックして、編集／ステータスをリセットを選択することもできます。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

読み込みでサポートされるファイル形式

ビデオとアニメーションの形式

オーディオ形式

静止画形式

クローズドキャプション形式

プロジェクトファイルの形式

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

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

[ページの先頭へ](#)

ビデオとアニメーションの形式

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

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

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

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

- Media eXchange Format (MXF)
- MXF OP1a

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

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

- Cinema DNG (.dng)
- Phantom (.cine)
- Canon RAW (.rmf)

[ページの先頭へ](#)

オーディオ形式

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

[ページの先頭へ](#)

静止画形式

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

注意: どの形式の静止画ファイルでも、シーケンスとして読み込みます。詳細は、[エンコードキューへのアイテムの読み込み](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

クローズドキャプション形式

- Scenarist クローズドキャプション (*.scc)
- MacCaption VANC (.mcc)
- W3C/SMPTE/EBU タイム付きテキスト (.xml)
- EBU N19 字幕 (.stl)
- 配信形式交換プロファイル (dfxp)

プロジェクトファイルの形式

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ログファイルの使用

エンコードのログファイル
エラーログファイル

[ページの先頭へ](#)

エンコードのログファイル

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

ログファイルは次の場所に保存されます。

- Windows 7 および 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

ログファイルを表示するには、ファイル/ログを表示を選択するか、または Ctrl + L キーを押します。

2 つのログファイルがあります。

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

[ページの先頭へ](#)

エラーログファイル

ログファイルとエラーログファイルは Adobe Media Encoder ファイルと同じ場所に保存されます。

エラーログファイルを表示するには、ファイル/ログを表示を選択します。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ビデオとオーディオのエンコードと圧縮について

時間的圧縮と空間的圧縮

[ビットレート](#)

[フレームレート](#)

[キーフレーム](#)

[画像縦横比とフレームサイズ](#)

[ピクセル縦横比](#)

[インターレースビデオとノンインターレースビデオ](#)

[HD（高精細）ビデオ](#)

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

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

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

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

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

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

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

[ページの先頭へ](#)

時間的圧縮と空間的圧縮

ビデオとオーディオデータの圧縮には、空間的と時間的の 2 つのカテゴリがあります。空間的圧縮は、周囲のフレームにかかわらず、単一フレームのデータに適用されます。空間的圧縮のことを、イントラフレーム圧縮ともいいます。

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

[ページの先頭へ](#)

ビットレート

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

ビデオをインターネット経由で配信する場合は、低いビットレートでファイルを作成します。高速インターネット接続を使用しているユーザーは、すぐにビデオを見ることができますが、速度の遅い接続を使用しているユーザーは、ファイルをダウンロードするのに時間がかかります。ユーザーの大半が不十分なインターネット速度を利用していると思われる場合は、短いビデオクリップを作成して、ダウンロード時間を許容される制限以内に維持します。

[ページの先頭へ](#)

フレームレート

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

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

ネイティブフレームレート (ビデオが最初に録画されたときのフレームレート) では、ビデオが最適な状態で表示されるため、配信チャンネルと再生プラットフォームに余裕がある場合は、フレームレートを高いままにすることをお勧めします。フルモーション NTSC ビデオの場合は 29.97 fps、PAL ビデオの場合は 25 fps を使用します。フレームレートを下げた場合、リニアレートでフレームがドロップされます。ただし、フレームレートを低くする必要がある場合は、元のフレームレートを割り切れる値にすると、最適な結果が得られます。例えば、ソースのフレームレートが 24 fps であれば、12 fps、8 fps、6 fps、4 fps、3 fps または 2 fps にフレームレートを下げます。

モバイルデバイスの場合、プリセットブラウザパネルからデバイスに固有のエンコーディングプリセットを使用します。

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

[ページの先頭へ](#)

キーフレーム

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

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

初期設定では、ビデオクリップのフレームレートに基づいて、使用するキーフレームの間隔 (キーフレームの距離) が自動的に判断されます。キーフレームの距離の値により、エンコーダーがビデオ画像を再評価し、フルフレームまたはキーフレームをファイルに記録する頻度が指定されます。

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

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

[ページの先頭へ](#)

画像縦横比とフレームサイズ

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

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

[ページの先頭へ](#)

ピクセル縦横比

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

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

[ページの先頭へ](#)

インターレースビデオとノンインターレースビデオ

インターレースビデオは、各ビデオフレームを構成する 2 つのフィールドで成り立っています。各フィールドには、フレーム内の水平走査線の数の半分が含まれています。奇数フィールド (上位フィールド) にはすべての奇数ラインが、偶数フィールド (下位フィールド) にはすべての偶数

ラインが含まれています。インターレースビデオモニター（テレビなど）では、最初に一方のフィールドのラインをすべて描画した後、もう一方のフィールドのラインをすべて描画することによって、各フレームを表示します。フィールドオーダーは、どちらのフィールドを先に描画するかを指定します。NTSC ビデオでは、新しいフィールドは 1 秒間に 59.94 回画面に描画されます。これは、29.97 フレーム/秒のフレームレートに相当します。

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

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

[ページの先頭へ](#)

HD（高精細）ビデオ

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

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

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

デフォルトのキーボードショートカット

- アプリケーションのショートカット
- プリセットのショートカット
- プリセットブラウザーのショートカット
- ワークスペースのショートカット
- ナビゲーションのショートカット
- 監視フォルダーのショートカット
- 書き出し設定ダイアログ
- キーボードショートカットのカスタマイズ
- ダウンロード可能なキーボードショートカット

[ページの先頭へ](#)

アプリケーションのショートカット

結果	Windows	Mac OS
環境設定ダイアログを開く	Ctrl + ,	Cmd + ,
キーボードショートカットダイアログ	Shift + Ctrl + Alt + K	Shift + Cmd + Alt + K
AME の終了	Ctrl + Q	Cmd + Q
ソースを追加	Ctrl + I	Cmd + I
監視フォルダーを追加	Ctrl + Alt + I	Cmd + Opt + I
キューを開始／一時停止	Enter	Enter
キューを停止	Esc	Esc
現在のアイテムを停止	Ctrl + - (マイナス)	Cmd + - (マイナス記号)
キューを保存	Ctrl + S	Cmd + S
ログを表示	Ctrl + L	Cmd + L
エラーを表示	Ctrl + Alt + L	Cmd + Opt + L
取り消し	Ctrl + Z	Cmd + Z
やり直し	Shift + Ctrl + Z	Shift + Cmd + Z
やり直し	Ctrl + Y	Cmd + Y
カット	Ctrl + X	Cmd + X
ペースト	Ctrl + V	Cmd + V
消去	Delete	Delete
複製	Ctrl + D	Cmd + D
すべてを選択	Ctrl + A	Cmd + A
ステータスをリセット	Ctrl + .	Cmd + .
書き出し設定ダイアログを開く	Ctrl + E	Cmd + E
ヘルプを起動	F1	F1

プリセットのショートカット

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

プリセットブラウザーのショートカット

結果	Windows	Mac OS
キュー内のリソースにプリセットを適用	プリセットをダブルクリック	プリセットをダブルクリック
監視フォルダーにプリセットを適用	Alt + プリセットをダブルクリック	Alt + プリセットをダブルクリック
システムプリセットのエイリアスを作成	プリセットをドラッグ	プリセットをドラッグ
システムプリセットの新しいプリセット	Alt + プリセットをドラッグ	Opt + プリセットをドラッグ
ユーザープリセットのエイリアスを作成	Alt + プリセットをドラッグ	Opt + プリセットをドラッグ
フォルダーおよびすべてのサブフォルダーを開く／閉じる	Ctrl + プリセットをダブルクリック	Cmd + プリセットをダブルクリック
システムプリセットを表示	Alt + プリセットを右クリック	Opt + プリセットを右クリック

ワークスペースのショートカット

結果	Windows	Mac OS
キューを開く／閉じるパネル	Ctrl + 1	Cmd + 1
エンコーディングを開く／閉じるパネル	Ctrl + 2	Cmd + 2
監視フォルダーを開く／閉じるパネル	Ctrl + 3	Cmd + 3
プリセットブラウザーを開く／閉じる	Ctrl + 4	Cmd + 4
現在のパネルを閉じる	Ctrl + W	Cmd + W
カーソルの下のパネルを最大化／復元	~ (アクサングラープ)	~ (アクサングラープ)
現在のパネルの最大化／復元	Shift + ~	Shift + ~
カーソルの下のパネルの最大化／復元 (英語以外のキーボード)	<	<
現在のパネルの最大化／復元 (英語以外のキーボード)	Shift + <	Shift + <

ナビゲーションのショートカット

結果	Windows
フォルダーを開く／閉じる	←/→
リスト内の前／次のアイテムを選択	↑/↓
リスト内の前／次のアイテムを現在の選択範囲に追加	Shift + ↑/↓
リスト内の前／次のアイテムを選択フォルダーを選択すると、右向き矢印で開き、左向き矢印で閉じます。	←/→
リスト内の前／次のアイテムを現在の選択範囲に追加フォルダーを選択すると、右向き矢印で開き、左向き矢印で閉じます。	Shift + ←/→

監視フォルダーのショートカット

結果	Windows	Mac OS
新しいソースのために監視フォルダーを再スキャン	Shift + ダブルクリック	Shift + ダブルクリック

書き出し設定ダイアログ

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

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

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

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

[ページの先頭へ](#)

キーボードショートカットのカスタマイズ

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

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

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

キーボードショートカットダイアログ

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

[ページの先頭へ](#)

ダウンロード可能なキーボードショートカット

Adobe Media Encoder のショートカットの一覧を PDF 形式でダウンロードするには、次のリンクをクリックしてください：

 [AME-keyboardshortcuts.pdf](#)

圧縮のヒント

ビデオの圧縮のヒント

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

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

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

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

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

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

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

ノイズや粒子を低減する ソース画像にノイズや粒子が含まれていると、エンコードしたファイルのサイズが大きくなります。Adobe Premiere Pro または After Effects のユーティリティを使用して、ノイズや粒子を低減することができます。

オーディオの圧縮のヒント

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

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

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

書き出しでサポートされるファイル形式

ビデオとアニメーション

静止画と静止画シーケンス

オーディオ

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

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

Adobe Media Encoder は、スタンドアロンアプリケーションおよび Adobe Premiere Pro、After Effects、Prelude、Flash Professional のコンポーネントとして使用できます。Adobe Media Encoder で書き出すことができる形式は、インストールされているアプリケーションによって異なります。

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

インストールしているその他のアプリケーションに応じて、次のオプションを使用できます：

[ページの先頭へ](#)

ビデオとアニメーション

- AS-11 (HD Shim の場合は AVCI、SD Shim の場合は IMX) 。IMX は MPEG-2 です
- アニメーション GIF (Windows のみ)
- H.264 (AAC、3GP、MP4、M4V、MPA (オーディオ)、AC3 (オーディオ)、WAV (PCM オーディオ)) 。オーディオオプションは AAC、Dolby Digital、および MPEG (SurCode) です。MPEG オーディオオプションには MPEG-1、Layer I および MPEG-1、Layer II があります。Dolby Digital オーディオオプションには Dolby Digital、Dolby Digital Plus、および SurCode があります。
- H.264 Blu-ray (M4V、WAV (PCM オーディオ)) 。オーディオオプションは Dolby Digital、および PCM です。MPEG オーディオオプションには MPEG-1、Layer I および MPEG-1、Layer II があります。Dolby Digital オーディオオプションには Dolby Digital、Dolby Digital Plus、Blu-ray 準拠のプライマリストリーム、Blu-ray 準拠のセカンダリストリームおよび SurCode があります。
- MPEG-2 (MPA、M2V、MPG、M2T、WAV (PCM オーディオ)、AC3 (Dolby オーディオ)) 。オーディオオプションは Dolby Digital、MPEG、および PCM です。
- MPEG-2 DVD (M2V、MPG、MPA (オーディオ)、WAV (PCM オーディオ)、AC3 (Dolby オーディオ))
- MPEG-2 Blu-ray (M2V、M2T、WAV、AC3)
- MPEG-4 (3GP、MP4、M4V、AAC (オーディオ)) 。オーディオオプションは AAC です。
- DNxHD MXF OP1a

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

- MXF OP1a (AVC-Intra、XAVC、IMX、およびXDCAM)
- QuickTime ムービー (MOV) (Windows では、QuickTime が必要)
- Windows Media (WMV) (Windows のみ)
- Video for Windows (AVI、AVI (非圧縮)、Windows のみ)
- Wraptor DCP
- P2 ムービー (DVCPRO および AVC-Intra)

[ページの先頭へ](#)

静止画と静止画シーケンス

- ビットマップ (BMP) (Windows のみ)
- DPX
- GIF (Windows のみ)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

[ページの先頭へ](#)

オーディオ

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

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

[ページの先頭へ](#)

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

- Adobe Premiere Pro、After Effects および Prelude：すべてのコーデック
- 他のすべての製品：MPEG2、MPEG2 DVD、MPEG2 Blu-ray、MXF OP1a および AS-11 SD を除くすべてのコーデック

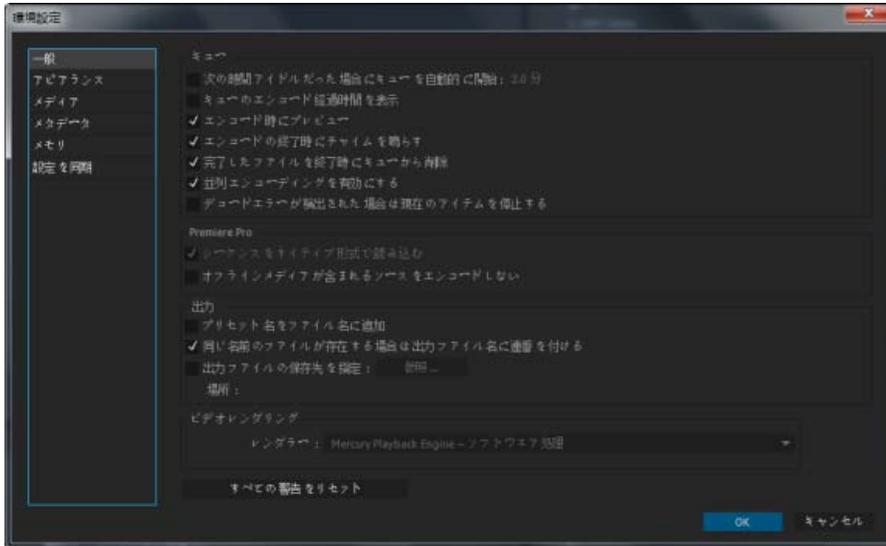


Twitter™ および Facebook の投稿には、Creative Commons の規約内容は適用されません。

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

環境設定

- 一般環境設定
- アピアランス
- メディア
- メタデータ
- メモリ
- 設定を同期



- 環境設定ダイアログボックスを開くには、編集／環境設定（Windows）または Adobe Media Encoder／環境設定（Mac OS）を選択します。
- デフォルトの環境設定に戻すには、アプリケーションの起動中に Shift キーを押したままにします（Windows と Mac OS の両方）。

ユーザーの環境設定ファイルおよび Presets フォルダは Documents フォルダに配置されています。

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

ページの先頭へ

一般環境設定

次の時間アイドルだった場合にキューを自動的に開始 アイテムをキューに追加した後、指定した時間内に自動的にエンコード処理が開始します。アプリケーションを操作すると、カウントダウンタイマーがリセットされます。この自動開始機能を無効にするには、このオプションを選択解除します。この環境設定はデフォルトではオフになっています。

キューのエンコード経過時間を表示 エンコードが開始された後に経過した時間を表示します。

エンコード時にプレビュー エンコーディングパネルでビデオをエンコードしているときにビデオフレームの内容を表示します。

エンコードの終了時にチャイムを鳴らす エンコードの終了時にチャイムが鳴ります。

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

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

「同じ名前のファイルが存在する場合は出力ファイル名に連番を付ける」チェックボックスがオフになっている場合は、ファイルが上書きされてしまわないように、ファイル名に連番を付けます。

出力ファイルの保存先を指定 初期設定では、書き出したファイルはソースビデオクリップと同じフォルダーに配置されます。エンコードしたメディアクリップを配置する別の出力先フォルダーを選択するには、システム上の目的のフォルダーに移動します。

[ページの先頭へ](#)

アピアランス

明るさ インターフェイスの明るさを調整します。

言語 アプリケーションで使用する言語を指定します。

[ページの先頭へ](#)

メディア

メディアキャッシュファイル - 可能な場合は、元のファイルの横にあるメディアキャッシュファイルを保存します デフォルトの場所が表示されます。「参照」をクリックして、目的の場所に移動します。

メディアキャッシュデータベース データベースのデフォルトの場所が表示されます。「参照」をクリックして、目的の場所に移動します。「クリーンアップ」をクリックして、データベースをクリーンアップします。

不確定メディアのタイムベース イメージシーケンスなどのタイムベースを継承せずにソースのフレームレートを設定する

読み込みにキャプションを含める Adobe Media Encoder にファイルを読み込むときにキャプションを含めるには、このボックスをオンにします。

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

[ページの先頭へ](#)

メタデータ

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

メタデータカテゴリーのその他の設定に関する詳細は、[XMP メタデータの書き出しと簡略化](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

メモリ

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

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

[ページの先頭へ](#)

設定を同期

設定を同期環境設定によって、複数のマシン間で常に設定の同期を維持します。ワークスペースレイアウト、キーボードショートカット、およびプリセットに関連付けられた環境設定を Creative Cloud アカウントにアップロードできます。設定をダウンロードし、他のマシンに適用できるようになります。

詳しくは、[設定を同期](#)の記事を参照してください。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

キーボードショートカット

キーボードショートカットはタスクの処理速度を向上させ、より効率的に作業するための手段です。Adobe Media Encoder のショートカットの一覧を参照するには、次の PDF ファイルをダウンロードしてください：

 [AME-KBSC.pdf](#)

[ここに](#)、キーボードショートカットの html バージョンが表示されます。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

エンコーディングと書き出し

環境設定および設定を同期

Adobe Media Encoder の最新バージョンには、Adobe Premiere Pro、After Effects、および他のいくつかの Creative Cloud で利用できる機能と同様の設定を同期機能が搭載されています。

設定を同期では、キーボードショートカット、環境設定、および複数のマシン間で同期するユーザープリセットなどの設定を保持できます。すべての設定を Creative Cloud アカウントにアップロードし、他のマシンにダウンロードして適用することができます。

[設定を同期](#)

[別のアカウントから設定を同期](#)

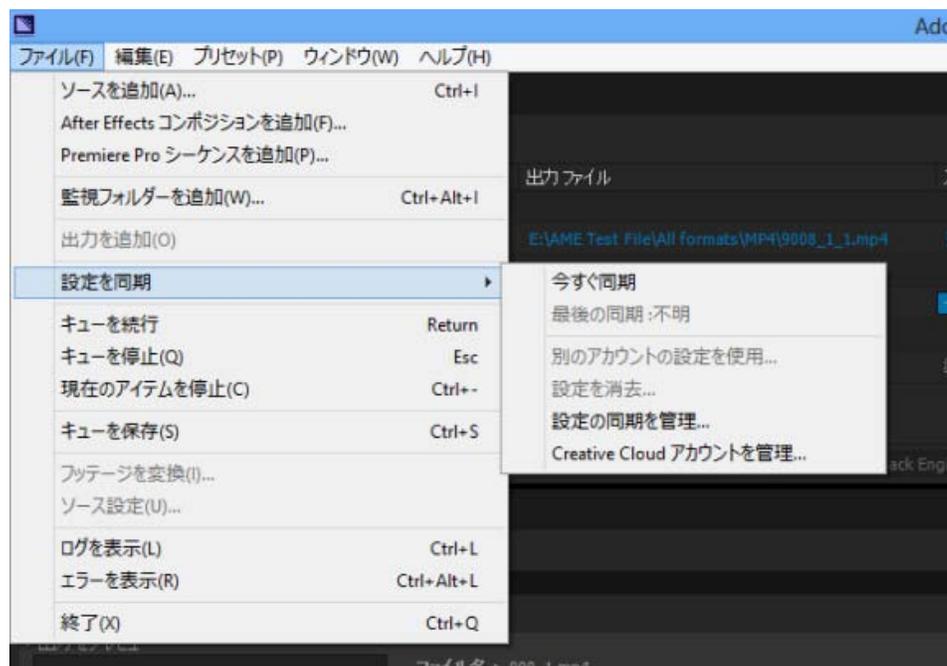
[設定を同期の管理](#)

[ページの先頭へ](#)

設定を同期

設定の同期を開始するには、ファイル／設定を同期／今すぐ同期をクリックします。

Creative Cloud のアカウントを認証するために、Adobe ID とパスワードを入力してください。





[ページの先頭へ](#)

別のアカウントから設定を同期

別の Adobe アカウントから設定を同期することもできます。ファイル／設定を同期／別のアカウントから設定を同期をクリックして別の Adobe ID とパスワードを使用します。

[ページの先頭へ](#)

設定を同期の管理



同期される設定を管理するには、編集／環境設定（Windows）または Media Encoder／環境設定（Mac OS）を選択し、設定を同期をクリックします。

同期する環境設定と Adobe Media Encoder がそれらを同期する頻度を選択します：

- 現行の：
 - 環境設定／設定
 - ワークスペースのレイアウト
 - キーボードショートカット
 - プリセット
- 最後の同期：
 - 設定が最後に同期された日付
- 同期するとき：
 - 常に確認
 - 常に設定をアップロード
 - 常に設定をダウンロード
- アプリケーション終了時に設定を自動的に消去 - このオプションを有効にすると、Adobe

Media Encoder アプリケーションの終了時にユーザープロファイルを消去します。アプリケーションの次回起動時、（Adobe ID を使ってログインする前に）設定されていた元の環境設定が復元されます。

注意： 絶対パスを指定する環境設定、またはシステムのハードウェアに依存する環境設定は同期されません。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

After Effects での GoPro CineForm コーデックの使用

[GoPro CineForm コーデックについて](#)

[GoPro CineForm コーデックの設定](#)

[Adobe Media Encoder の GoPro CineForm 設定](#)

[ページの先頭へ](#)

GoPro CineForm コーデックについて

GoPro CineForm コーデックはクロスプラットフォームの中間コーデックで、HD または高解像度のメディアを使用するフィルムやテレビのワークフローで一般的に使用されています。

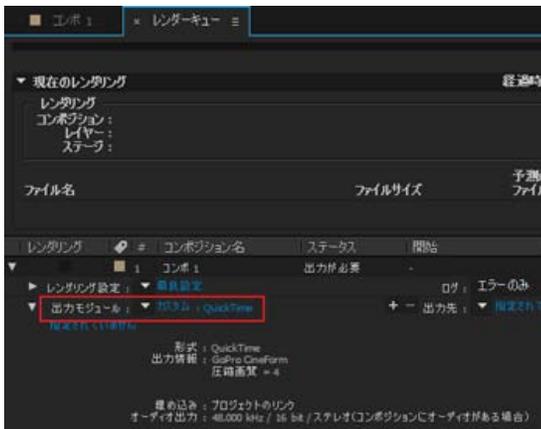
最新バージョンの After Effects CC および Adobe Media Encoder CC では、GoPro CineForm コーデックを使用して、QuickTime ファイル (.mov) をネイティブにデコードおよびエンコードすることができます。そのため、QuickTime ファイルを作成したり使用したりするために、追加のコーデックをインストールする必要がありません。

[ページの先頭へ](#)

GoPro CineForm コーデックの設定

GoPro CineForm コーデックを使用する場合に出力を調整するために使用できる、5 つの圧縮品質設定と 2 つのピクセル形式設定があります。After Effects プロジェクトを GoPro CineForm コーデックで書き出すには、次の操作を行います。

1. レンダーキューでプロジェクトを選択し、「出力モジュール設定」をクリックします。

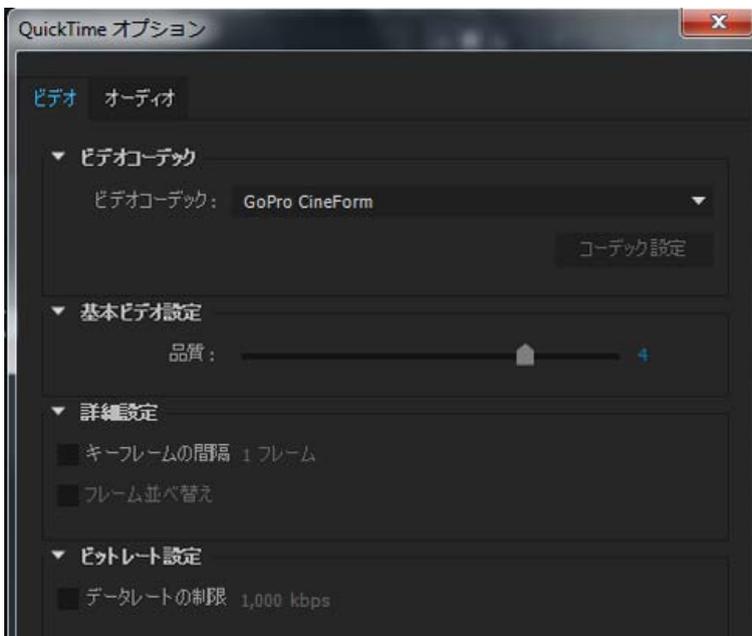


2. 形式ドロップダウンリストで出力形式として QuickTime を選択し、「形式オプション」をクリックします。



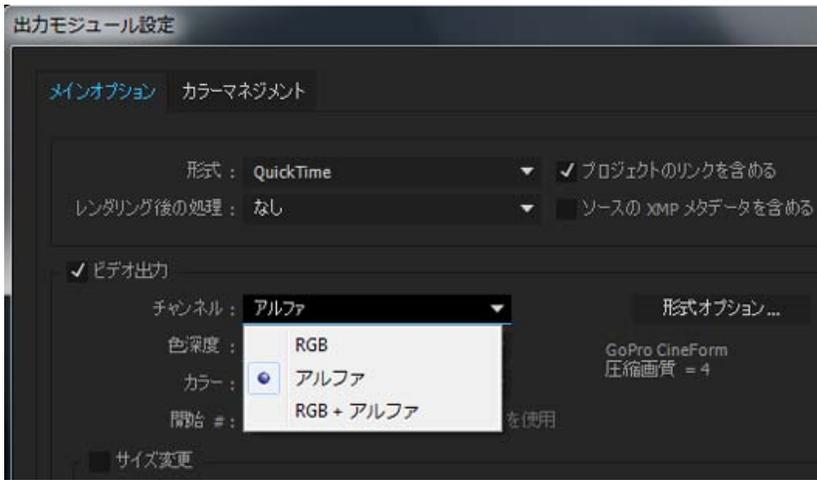
3. QuickTime オプションダイアログボックスで、ビデオコーデックとして「GoPro CineForm」を選択します。「基本ビデオ設定」の下の画質スライダーを使用して、圧縮設定を調整します。スライダーは 1 ～ 5 の範囲内で移動でき、1 は「低」設定用、5 は「フィルムスキャン 2」設定用です。デフォルト値は 4（フィルムスキャン）です。

1. 低
2. 中
3. 高
4. フィルムスキャン
5. フィルムスキャン 2



この設定について詳しくは、CineForm の Web サイトの[CineForm の画質設定についての記事](#)を参照してください。

4. GoPro CineForm コーデックでは、10 ビット/チャンネルでの YUV 4:2:2、または 12 ビット/チャンネルでの RGBA 4:4:4:4 でピクセルをエンコードできます。



エンコードされるピクセル形式は、出力モジュール設定ダイアログボックスで選択する色深度とアルファチャンネルの設定に基づきます。設定できるチャンネル設定は RGB、アルファ、および RGB + アルファの 3 つです。

- 10bpc YUV をエンコードするには、「チャンネル」を「RGB」または「アルファ」に設定します。この場合、「深度」は「数百万色」のみに設定できます。
- 12bpc RGBA をエンコードするには、「チャンネル」を「RGB + アルファ」に設定します。この場合、「深度」は「数百万色+」または「数兆色+」に設定できます。

注意： *After Effects* では「プロジェクト」および「レンダリング設定」で指定した色深度でコンポジションをレンダリングし、*GoPro CineForm* エンコーダーでは必要に応じて、フレームを 10 ビット YUV または 12 bpc RGBA に再サンプリングします。

5. レンダリングパネルで「レンダリング」をクリックすると、*GoPro CineForm* 設定でプロジェクトのレンダリングが開始されます。

[ページの先頭へ](#)

Adobe Media Encoder の GoPro CineForm 設定



Adobe Media Encoder で *GoPro CineForm* エンコーダーを使用して QuickTime 形式に出力する場合、書き出し設定ダイアログボックスで使用できるプリセットが 3 つあります。

1. 最大深度でのアルファ付き *GoPro CineForm* RGB 12 ビット
2. アルファ付き *GoPro CineForm* RGB 12 ビット
3. *GoPro CineForm* YUV 10 ビット

注意： 使用されているシーン、「最大ビット深度」オプションが有効になっているかどうかに応じて、フレームが *Adobe Media Encoder* より高い、または低い画質でレンダリングされる可能性があります。*GoPro CineForm* エンコーダーでは、必要に応じてフレームが 10 bpc YUV または 12 bpc RGBA に再サンプリングされます。

その他の検討事項

- フレームレートや縦横比などの基本的な各ビデオ設定の横にあるチェックボックスをオフにすると、これらの設定を編集できま

す。GoPro 2.7K のようにサポートされていないサイズの場合は、解像度の設定を変更して 1080、2K、または 4K にダウンスケールするか、または 6K にアップスケールします。

- フレームサイズの制限により、ビット深度に関係なく、フレームの幅のサイズは 16 の倍数、フレームのサイズは 8 の倍数にする必要があります。例えば、GoPro 2.7 のフレームサイズが 2704x1524 の場合、幅が 1524 であるために部分的なフレームサイズが 95.25 になるため、現在はサポートされていません。

以下も参照してください

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

書き出し設定リファレンス

書き出し設定ダイアログボックスの概要

エンコード前のソースの切り抜きとトリミング

エフェクト設定

ビデオ書き出し設定

マルチプレクサー書き出し設定

オーディオ書き出し設定

パブリッシュ設定

XMP メタデータの書き出しと簡略化

「ソースの一致」プリセット

クローズドキャプション

[ページの先頭へ](#)

書き出し設定ダイアログボックスの概要

書き出し設定ダイアログを開くには、アセットのコンテキストメニューから書き出し設定を選択するか、編集／書き出し設定を選択します。



書き出し設定

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

書き出し設定ダイアログボックスのその他のタブには、選択した形式に利用可能なエフェクト、ビデオとオー

ディオのエンコード、クローズドキャプション、およびパブリッシュの設定があります。

書き出し設定ダイアログボックスの各種エンコードオプションの使用方法については、[ビデオとオーディオのエンコードと書き出し](#)を参照してください。

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

画像表示エリア

- 画像のプレビュー時のピクセル縦横比補正を行うかどうかを切り替えるには、ズームメニューの右側にある縦横比補正切り替えボタンをクリックします。
- プレビュー画像をズームイン/ズームアウトするには、タイムラインの上にあるズームレベルを選択メニューを選択します。

また、*Ctrl* + ハイフンキー (*Windows*) または *Command* + ハイフンキー (*Mac OS*) を押してズームアウトし、*Ctrl* + 等号キー (*Windows*) または *Command* + 等号キー (*Mac OS*) を押してズームインすることもできます。これらのキーボードショートカットのキーは、テンキーパッドのキーではなく、メインキーボードのキーです。

タイムラインと時間表示

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

時間インジケーターを移動するには、時間表示をクリックまたはドラッグするか、時間インジケーターをドラッグします。現在の時間表示にタイムコードを直接入力して、CTI を特定のフレームに移動することもできます。

[ページの先頭へ](#)

エンコード前のソースの切り抜きとトリミング

ソースビデオまたはオーディオアイテムの一部のデュレーションのみをエンコードして書き出すようにビデオをトリミングできます。

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、ソースタブまたは出力タブのいずれかをクリックします。
2. ビデオをトリミングするには、インポイント（最初のフレーム）とアウトポイント（最後のフレーム）を設定します。現在の時間位置にインポイントまたはアウトポイントを設定するには、「インポイントを設定」ボタンまたは「アウトポイントを設定」ボタンをクリックするか、タイムラインでインポイントアイコンまたはアウトポイントアイコンをドラッグします。また、*I* キーを使ってインポイントを設定し、*O* キーを使ってアウトポイントを設定することもできます。

ソース範囲メニューには、以下の選択肢が含まれることがあります。

- ワークエリア - Premiere Pro と After Effects プロジェクトで指定したワークエリアにトリミングします。
- イン/アウト - Premiere Pro と After Effects からのクリップまたはシーケンスに設定されたインマークとアウトマークに合わせてトリミングします。
- クリップ全体/シーケンス全体 - クリップまたはシーケンスの全期間を使用します。
- カスタム - AME で設定されたインマークとアウトマークに合わせて、トリミングします。

注意： *Adobe Media Encoder* は、ソースファイルのタイムコード情報を維持します。例

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

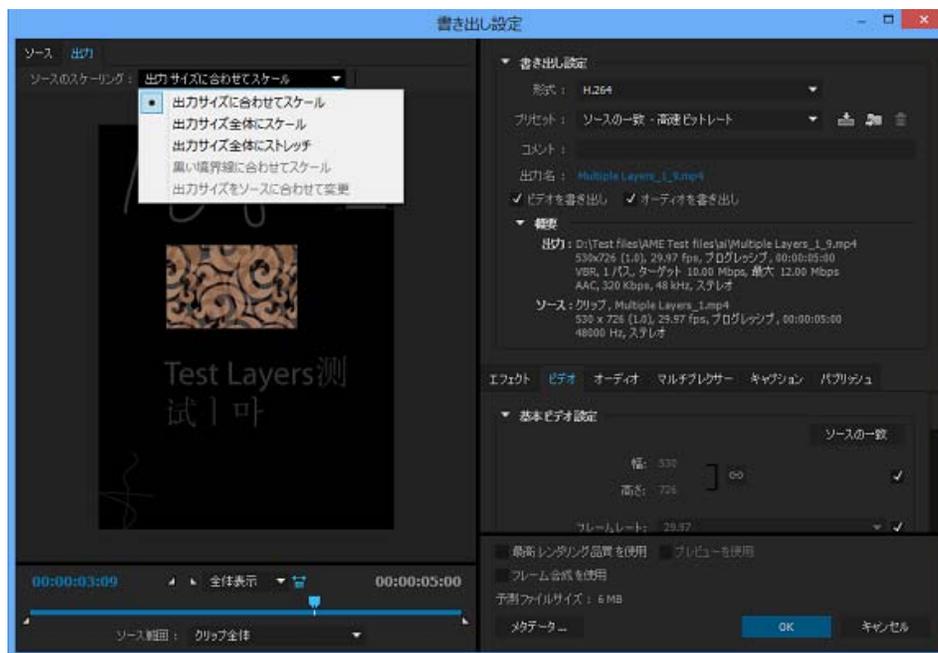
3. 画像を切り抜くには、ソースパネルの左上にあるアイコンをクリックします。出力ビデオが切り抜かれます。
4. 切り抜く画像の縦横比を固定するには、クロップする縦横比の設定メニューからオプションを選択します。
5. 次のいずれかの操作を行います。
 - クロップボックスの辺またはコーナーのハンドルをドラッグします。
 - 左、上、右、下の値をピクセル単位で入力します。
6. 「出力」タブをクリックしてクロップした画像をプレビューします。
7. 出力パネル上のソースのスケールメニューから、必要なスケールオプションを選択します。異なるスケールオプションの詳細については、[ソースフレームのスケール](#)を参照してください。

注意： 切り抜き前の画像に戻すには、「クロップ」ボタンをもう一度クリックします。

ソースフレームのスケール

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

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



ソースのスケールオプション

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

ビデオを切り抜いた場合、切り抜いたビデオのサイズは「ビデオ」タブで指定されたフレーム幅とフレーム高

さに収まるように調整されます。フレームの幅と高さの値で定義された縦横比がクロップしたビデオの縦横比と一致しない場合は、エンコードされたフッテージに黒いバーが表示されます。

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

出力サイズ全体にストレッチ ソースフレームは、出力フレーム全体に収まるようにサイズが変更されます。ソースのピクセル縦横比を維持しない場合、出力フレームがソースと同じ縦横比でないときに、歪みが発生することがあります。

黒い境界線に合わせてスケール クロップしたエリアを含むソースフレームは、出力フレームに収まるようにスケールされます。ピクセル縦横比は維持されます。ターゲットの画面サイズがソースビデオより小さい場合でも、黒い境界線がビデオに付加されます。

出力サイズをソースに合わせて変更 出力の高さと幅が、切り抜いたフレームの高さと幅に合うよう自動的に設定され、出力フレームのサイズ設定が無視されます。

Web アプリケーションで使用する際、レターボックスやピラーボックスなどの黒い境界線を非表示にしてコンテンツを書き出す場合は、この設定を選択します。

[ページの先頭へ](#)

エフェクト設定

▼ **書き出し設定**

形式: H.264

プリセット: ソースの一致 - 高速ビットレート

コメント:

出力名: Multiple Layers_1_9.mp4

ビデオを書き出し オーディオを書き出し

▼ **概要**

出力: D:\Test files\AME Test files\ai\Multiple Layers_1_9.mp4
530x726 (1.0), 29.97 fps, プログレッシブ, 00:00:05:00
VBR, 1 パス, ターゲット 10.00 Mbps, 最大 12.00 Mbps
AAC, 320 Kbps, 48 kHz, ステレオ

ソース: クリップ, Multiple Layers_1.mp4
530 x 726 (1.0), 29.97 fps, プログレッシブ, 00:00:05:00
48000 Hz, ステレオ

エフェクト | ビデオ | オーディオ | マルチプレクサー | キャプション | パブリッシュ

▶ **Lumetri Look / LUT**

▶ **画像オーバーレイ**

▶ **名前オーバーレイ**

▶ **タイムコードオーバーレイ**

最高レンダリング品質を使用 プレビューを使用

フレーム合成を使用

予測ファイルサイズ: 6 MB

メタデータ... OK キャンセル

エフェクトパネルでは、4種類の新しいエフェクトを使用できます。他のプリセットと同じ方法で、エフェクト設定の保存、読み込み、書き込みを行うことができます。詳しくは、[カスタムプリセット](#)を参照してください。

Lumetri エフェクト

Lumetri エフェクトを使用すると、様々なカラーグレードをビデオシーケンスに適用できます。Lumetri エフェクトの次の4つのメインカテゴリを使用できます。

- 映像
- 彩度低下
- スタイル
- 色温度

Adobe SpeedGrade や他のカラーグレーディングアプリケーションで作成したカスタムの外観または LUT を適用することもできます。適用ドロップダウンメニューから「選択...」オプションを選択して、カスタムの外観または LUT ファイルを適用します。

画像オーバーレイ

画像オーバーレイを使って、シーケンスに画像をオーバーレイします。次のオプションがあります。

- 適用 - オーバーレイする画像を参照して選択します
- 位置 - 出力フレーム内のオーバーレイの相対位置を設定します。たとえば、中央、左上、右下などです。
- オフセット - 画像の水平方向および垂直方向のオフセット（ピクセル）を指定するために使用します。
- サイズ - 画像のサイズを調整します。初期設定では、画像オーバーレイのサイズは現在の出力フレームサイズに自動調整されます。これは、画像が出力解像度に関わらずその相対サイズでオーバーレイされることを意味します。「絶対サイズ調整」を有効にすると、画像オーバーレイのサイズが、ソース画面の元のサイズにリンクされます。「絶対サイズ調整」オプションにチェックを入れると、画像オーバーレイは、出力解像度が高い場合は小さく、出力解像度が低い場合は大きく表示されます。
- 不透明度 - 画像の不透明度を指定します

名前オーバーレイ

ビデオシーケンスにテキストがオーバーレイされます。このエフェクトでは次のオプションを使用できます。

- プリフィックス - ファイル名の先頭に表示されるテキストを入力できます。
- サフィックス - サフィックステキストを指定します。
- 形式 - 名前が表示されるオプションを指定します。次のオプションがあります。
 - プリフィックスおよびサフィックスのみ
 - ソースファイル名
 - ソースファイル名（拡張子なし）
 - 出力ファイル名
 - 出力ファイル名（拡張子なし）
- 位置 - 出力フレーム内のテキストの相対位置を設定します。たとえば、中央、左上、上中央などです。
- オフセット - 名前の水平および垂直オフセットをピクセル単位で指定します。
- サイズ - 名前のサイズを調整します。
- 不透明度 - テキストの後ろの黒い背景の不透明度を指定します。

タイムコードオーバーレイ

ビデオ出力にタイムコードをオーバーレイします。タイムコードオーバーレイエフェクトでは、次の追加オプションを使用できます。

- 位置 - 出力フレーム内のタイムコードの相対位置を設定します。たとえば、中央、左上、上中央などです。
- オフセット - 出力フレーム内のタイムコードの水平方向および垂直方向のオフセットをピクセル単位で調整します。
- サイズ - タイムコードのサイズを調整します。
- タイムソース - タイムコードの生成方法を指定します。
 - メディアファイル - ソースメディアからタイムコードを読み込みます。ソースメディアが検出されない場合、タイムコードオーバーレイは 0 から始まり、ソースのフレームレートと一致します。
 - フレームのオフセット - ソースタイムコードがオフセットされるフレーム数を指定します。このオフセットには、正または負の数値を指定できます。
 - タイムコードの生成 - ビデオにオーバーレイするカスタムのタイムコードを指定できます。このオプションを有効にした場合は、フォーマットドロップダウンメニューから、フレームレートとカウント方法を選択します。カスタムの開始タイムコードを指定することもできます。

タイムチューナー

タイムチューナーでは、メディアのデュレーションを延長したり短縮したりできます。次のオプションはタイムチューナーエフェクトで使用できます：

- 現在のデュレーション - Adobe Media Encoder によって自動的に検出されるメディアの現在のデュレーション。
- 対象デュレーション - メディアの新しいデュレーションを定義します。
- デュレーションの変更 - デュレーションの変更をパーセンテージで指定します。たとえば、「5%」と入力します。
- プリセットでの使用 - タイムチューナープリセットを使用する場合にタイムチューナーで使用するオプションを選択します。次のオプションがあります。
 - 対象デュレーション
 - デュレーションの変更

[ページの先頭へ](#)

ビデオ書き出し設定

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

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

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

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

圧縮設定の一般情報については、[圧縮のヒント](#)を参照してください。

テレビ規格 出力を NTSC 標準または PAL 標準用に最適化します。「ソースの一致」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースに合わせて自動的に設定します。例えば、ソースファイルのフレームレートが 25 fps の場合、Adobe Media Encoder は、テレビ規格を PAL に設定します。

フレームサイズ 出力フレームのサイズ（ピクセル単位）です。「ソースの一致」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフレームサイズに合わせて自動的に設定します（詳しくは、[画像の縦横比とフレームサイズ](#)を参照してください）。

フレームレート 出力ファイルのフレームレート（フレーム/秒単位）です。一部のコーデックは、いくつかの特定のフレームレートをサポートしています。「ソースの一致」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフレームレートに合わせて自動的に設定します（詳しくは、[フレームレート](#)を参照してください）。

フィールドオーダーまたはフィールドタイプ 出力ファイルのフレームをプログレッシブフレームまたはインターレースフィールドで構成されたフレームにするかどうかを指定します。インターレースフィールドで構成されたフレームに指定する場合は、最初に書き出すフィールドを指定します。プログレッシブは、コンピューターディスプレイ上への表示や映画フィルムに適した設定です。NTSC や PAL などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数」または「偶数」を選択します。「ソースの一致」に設定した場合、Adobe Media Encoder はこの値をソースのフィールドオーダーに合わせて自動的に設定します（詳しくは、[インターレースビデオとノンインターレースビデオ](#)を参照してください）。

縦横比、ピクセル縦横比 出力タイプに適したピクセル縦横比を選択します。ピクセル縦横比（カッコ内の数字）が 1.0 の場合は、出力には正方形のピクセルが使用され、それ以外の場合は、正方形以外のピクセルが使用されます。コンピューターは、通常、ピクセルを正方形として表示するため、正方形以外のピクセル縦横比が使用されているコンテンツをコンピューターで表示した場合は正しい縦横比で表示されませんが、ビデオモニターで表示した場合は正しい縦横比で表示されます。「ソースの一致」に設定した場合、H.264 形式と MPEG-2 形式では、Adobe Media Encoder がこの値をソースのフレームレートに合わせて自動的に設定します（詳しくは、[ピクセル縦横比](#)を参照してください）。

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

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

レベル Adobe Media Encoder が使用するレベルで、出力形式によってレンジは異なります。複数レベルの選択肢により、フレームサイズ、フレームレート、フィールドオーダー、縦横比、およびビットレートの設定を固定できます。

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

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

ビット数 色深度（ビット/ピクセル単位）です。

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

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

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

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

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

ビットレートモードまたはビットレートエンコーディング 書き出されたファイルでコーデックが生成する可変ビットのタイプを指定します。

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

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

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

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

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

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

[ページの先頭へ](#)

マルチプレクサー書き出し設定

マルチプレクサーのプリセットオプション（または形式）は、MPEG ビデオおよびオーディオデータが単一

ストリームに結合される方法を制御します。使用可能なオプションは、選択する MPEG 形式によって異なります。

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

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

[ページの先頭へ](#)

オーディオ書き出し設定

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

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

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

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

チャンネルまたは出力チャンネル 書き出すファイルのオーディオチャンネルの数を指定します。シーケンスやプロジェクトのマスタートラックのチャンネル数よりも少ないチャンネル数を選択した場合は、Adobe Media Encoder によってオーディオがミックスダウンされます。多くの形式に使用できるオプションは、ステレオ、モノラル、または 5.1 です。

QuickTime チャンネル形式オプションでは、時間を節約でき、ステレオおよび 5.1 チャンネル形式を含めて、同じ *QuickTime* ファイルの複数のオーディオ出力構成を書き出すことによって、レンダリングを簡略化できます。

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

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

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

[ページの先頭へ](#)

パブリッシュ設定



「パブリッシュ」タブを使用して、ファイルを次の場所にアップロードします。

1. YouTube
2. Vimeo
3. FTP サーバー
4. Creative Cloud フォルダー

YouTube 設定

YouTube 設定の横にあるチェックボックスをオンにして、YouTube にログインし、エンコードされたファイルを YouTube にアップロードできるようにします。

1. 「ログイン」ボタンをクリックします。YouTube/Google サイトのログイン画面にリダイレクトされます。
2. 資格情報を入力し、Adobe Media Encoder で YouTube ビデオを管理できるようにします。
3. ブラウザーを閉じます。自動的に Adobe Media Encoder にフォーカスが戻ります。YouTube にログインするアカウントが「アカウント」設定の下に表示されます。

注意： Adobe Media Encoder に対して YouTube ビデオを管理する権限を拒否する場合、「認証が拒否されました」メッセージが表示され、Adobe Media Encoder アプリケーションに戻ります。

YouTube オプションには、次の設定があります。

プライバシー ビデオを表示できる人物のプライバシーを設定をします。

- プライベート
- 一般
- 非公開（デフォルト）

タグ アップロードするビデオのキーワードを作成するために、語句をカンマで区切って追加します。

説明 アップロードするビデオの説明を入力します。

アップロード後にローカルファイルを削除します（チェックボックス）オンになっている場合、アップロードするファイルのローカルコピーを削除します。

Vimeo 設定

Vimeo 設定の横にあるチェックボックスをオンにして、Vimeo にログインし、エンコードされたファイルを Vimeo にアップロードします。

1. 「ログイン」 ボタンをクリックします。Vimeo サイトのログイン画面にリダイレクトされます。
2. 資格情報を入力し、Adobe Media Encoder に Vimeo ビデオの管理を許可します。
3. ブラウザーを閉じます。フォーカスが自動的に Adobe Media Encoder に戻ります。Vimeo にログインするアカウントが「アカウント」設定の下に表示されます。

注意： Adobe Media Encoder に対して Vimeo ビデオを管理する限を拒否する場合、「認証が拒否されました」メッセージが表示され、Adobe Media Encoder アプリケーションに戻ります。

Vimeo オプションには、次の設定があります。

表示可能 ビデオを表示できる人物を指定するために環境設定を設定します。

- 自分のみ（デフォルト）
- 誰でも
- パスワードを知っている誰でも

パスワード パスワードを知っている人物がビデオを表示できるように、パスワードを設定します。このオプションは、「表示可能」が「パスワードを知っている誰でも」に設定されている場合にのみ有効です。

タグ アップロードするビデオのキーワードを作成するために、語句をカンマで区切って追加します。

説明 アップロードするビデオの説明を入力します。

アップロード後にローカルファイルを削除します（チェックボックス） オンになっている場合、アップロードするファイルのローカルコピーを削除します。

FTP 設定

「FTP」ボックスを確認して、書き出したファイルを、ファイル共有のために割り当てられたストレージ領域がある FTP（ファイル転送プロトコル）サーバーにアップロードします。FTP はネットワーク経由でファイルを転送するための一般的な方法であり、特にインターネット接続を使用して比較的大きいファイルを送受信するのに便利です。サーバーへの接続方法について詳しくは、サーバーの管理者にお問い合わせください。

FTP オプションには、次の設定が含まれています。

ユーザー名 サーバー管理者によって指定されたユーザーの識別情報。

パスワード サーバーにログインするために必要なユーザーのパスワード。

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

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

リモートパス FTP サーバー上のアクセスする場所（ファイルパス形式）。

再試行 接続が確立されていない場合に、サーバーへの接続を試行する回数。

転送後にローカルファイルを削除（チェックボックス） オフになっている場合、ファイルが FTP サーバーにアップロードされた後に、書き出されたファイルのローカルコピーを削除します。

Creative Cloud 設定

「Creative Cloud」ボックスがオンになっている場合、Adobe Media Encoder から Creative Cloud フォルダに、書き出されたファイルがコピーされます。Creative Cloud フォルダは、Creative Cloud デスクトップアプリケーションを介してクラウドと同期されます。デフォルトでは、Creative Cloud フォルダのルートディレクトリにファイルがコピーされます。

Creative Cloud オプションには、次の設定が含まれています。

Creative Cloud フォルダ ファイルがコピーされる Creative Cloud フォルダ。

サブフォルダを追加 ファイルのコピー先となる Creative Cloud フォルダの下のサブフォルダ。フォルダ名の中に Windows の場合は \ (バックスラッシュ)、Mac OS の場合は / (スラッシュ) を追加することによって、ネストされたサブフォルダを作成できます。

注意： CC デスクトップアプリケーションの環境設定 / ファイル / 同期をオン/オフで、ファイルの同期が有効になっていることを確認します。

アップロードの実行中に Adobe Media Encoder アプリケーションを終了すると、アプリケーションを終了する前にファイルのアップロードを終了することを確認する警告ダイアログが表示されます。

[ページの先頭へ](#)

XMP メタデータの書き出しと簡略化

出力ファイルに含める XMP メタデータを選択できます。

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

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

XMP メタデータを出力に含める方法と含めるかどうかの指定

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

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

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

ソースの XMP メタデータの保持

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

単一ソースクリップの場合は、XMP メタデータを保持することで、オリジナルのソースの作成用メタデータが再エンコードした出力ファイルに渡されるようにすることができます。シーケンスとコンポジションの場合

は、ソースメタデータを含めることで、シーケンスまたはコンポジションを構成する各アイテムのメタデータが保持されます。既存のソースメタデータを除外することを、簡略化するといいます。セキュリティまたはプライバシー上の理由や、出力ファイルのサイズを可能な限り小さくする場合に、ソースメタデータを除外します。

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

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

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

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

注意： 最新リリースの *Adobe Media Encoder* では、「スピーチからテキストへ」が削除されました。ただし、既に生成済みのスピーチからテキストへのメタデータは、以前と同じ方法で使用できます。

XMP メタデータの追加

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

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

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

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

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

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

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

[ページの先頭へ](#)

「ソースの一致」プリセット

H.264、MPEG または QuickTime 形式でビデオファイルを書き出す場合、Adobe Media Encoder では、「ソースの一致」プリセットを使用して、ソースファイルのビデオ設定を自動的に合わせることができます。

す。

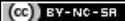
詳しくは、[「ソースの一致」プリセットセクション](#)を参照してください。

[ページの先頭へ](#)

クローズドキャプション

クローズドキャプションは通常、この機能をサポートするテレビや他のデバイスで、ビデオのオーディオ部分をテキストとして表示するのに使用されます。

詳しくは、[クローズドキャプションデータの書き出し](#)を参照してください。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

カスタムプリセット

カスタムプリセットの作成と保存

プリセットの読み込み

プリセットの書き出し

カスタムプリセットの削除

プリセットブラウザを使用してプリセットを管理

[ページの先頭へ](#)

カスタムプリセットの作成と保存

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

書き出し設定ダイアログボックスでは、プリセット設定を変更できます。プリセット/設定をクリックするか、または Ctrl+Alt+E を押して、書き出し設定ダイアログを開きます。

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

1. 形式メニューで、形式を選択します。
2. プリセットメニューで、目的の設定に最も近いプリセットを選択します。プリセットが編集されている場合、プリセットの横に「カスタム」が表示されます。
3. 形式またはプリセットの名前を右クリックして書き出し設定ダイアログボックスを開き、設定を編集します。
4. プリセットを保存ボタンをクリックします。
5. プリセットの名前を入力して、パラメーターの特定のカテゴリを保存するかどうかを選択して、「OK」をクリックします。

注意： エンコードプリセットは Adobe Media Encoder ファイルと同じ場所に保存されます。プリセットにすばやくアクセスするには、プリセットブラウザでユーザープリセットを右クリックし、「プリセットファイルを表示」を選択します。

[ページの先頭へ](#)

プリセットの読み込み

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

プリセットは、対象のプリセットの形式が形式メニューで選択されている場合のみ読み込むことができます。例えば、形式が MP3 に設定されている場合に MPEG 2 プリセットを追加しようとする、エラーが表示されます。新しいプリセットを作成する前に、まず形式を MPEG 2 に設定します。

[ページの先頭へ](#)

プリセットの書き出し

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、書き出すプリセットを選択します。
2. Alt キー (Windows) または Option キー (Mac OS) を押しながらプリセットを保存ボタンをクリックします。

3. プリセットを保存する場所を選択し、名前を入力して「保存」をクリックします。

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

[ページの先頭へ](#)

カスタムプリセットの削除

1. 書き出し設定ダイアログボックスで、削除するカスタムプリセットを選択します。

2. 次のいずれかの操作を行います。

- 1つのプリセットを削除するには、プリセットを削除ボタンをクリックします。
- カスタムプリセットをすべて削除するには、Ctrl + Alt キー（Windows）または Command + Option キー（Mac OS）を押しながらプリセットを削除ボタンをクリックします。

[ページの先頭へ](#)

プリセットブラウザーを使用してプリセットを管理

プリセットブラウザーを使用して、カスタムプリセットの作成、プリセットの読み込みおよび書き出し、プリセットの削除を行えます。[プリセットブラウザーの使用](#)を参照して、プリセットブラウザーでプリセットを管理する方法を学習してください。

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

ビデオとオーディオのエンコードと書き出し

[プリセットを使用したエンコード](#)

[カスタム設定を使用したエンコード](#)

[エンコードの進行状況の監視](#)

[並列エンコーディング](#)

[Adobe Premiere Pro のプレビューファイルの使用](#)

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

[ページの先頭へ](#)

プリセットを使用したエンコード

1. キューパネルに項目を追加します。詳細は、[アイテムのエンコードキューへの追加と管理](#)を参照してください。
2. 形式ポップアップメニューから、出力に最も適したビデオ形式を選択します。
3. プリセットポップアップメニューから、出力に最も適したビデオプリセットを選択します。プリセットブラウザーからプリセットをドラッグし、キューにドロップします。
4. 書き出したファイルの保存場所を選択します。出力ファイルのテキストをクリックし、別名で保存ダイアログボックスで書き出したファイルを保存するディレクトリまたはフォルダーを指定します。「保存」をクリックします。
5. エンコードが自動的に開始されます。または、「キューを開始」ボタンをクリックします。

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

[ページの先頭へ](#)

カスタム設定を使用したエンコード

1. キューパネルに項目を追加します。詳細は、[アイテムのエンコードキューへの追加と管理](#)を参照してください。
2. 1 つまたは複数のアイテムをキューで選択し、編集／書き出し設定を選択して書き出し設定ダイアログボックスを開きます。ファイルを右クリックして、書き出し設定を選択するか、または形式またはプリセット名をクリックして、書き出し設定ダイアログボックスを開くこともできます。
3. 書き出しオプションを設定します。詳細は、[書き出し設定リファレンス](#)を参照してください。
4. 「OK」をクリックします。書き出し設定ダイアログボックスを閉じ、「キューを開始」をクリックしてエンコードを開始します。

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

書き出し設定ダイアログボックスでは、次のいずれかの操作を実行できます。

- 形式メニューから、ビデオ、オーディオ、または静止画の形式を選択します。詳細は、[書き出しでサポートされるファイル形式](#)を参照してください。
- (オプション) プリセットメニューからエンコードプリセットを選択します。
- 「ビデオを書き出し」、「オーディオを書き出し」、またはその両方を選択します。
- (オプション) 切り抜き、トリミングなどのエンコード前のオプションを指定します。詳しくは、[エンコード前のソースの切り抜きとトリミングセクション](#)を参照してください。

- (オプション) XMP メタデータの書き出しのオプションを設定します (詳しくは、[XMP メタデータの書き出しと簡略化](#)を参照してください)。
- (オプション) 「最高レンダリング品質を使用」または「最大深度でレンダリング」を選択します。
注意：高い色深度でレンダリングすると、RAM 容量の消費量が多くなり、レンダリングが大幅に遅くなります。
- (オプション) 「フレーム合成を使用」を選択します。
- エンコードされたファイルのファイル名と場所を指定します。指定するには、書き出し設定ダイアログボックス右上の「出力名」の横にある下線付きテキストをクリックし、ファイル名と場所を指定します。ファイル名を指定しなかった場合、Adobe Media Encoder はソースビデオクリップのファイル名を使用します。

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

ソースビデオクリップが格納されているフォルダーを基準として、エンコードしたファイルを保存する出力先フォルダーを指定できます。出力先フォルダーを指定するとき、指定した出力先フォルダーが存在していることを確認してください。存在しないフォルダーを指定すると、エラーメッセージが表示され、フォルダーが見つからないためにファイルをエンコードできないことが通知されます。

環境設定／出力ファイルの保存先を指定を確認し、「参照」をクリックしてエンコードされたファイルの出力先を指定します。詳しくは、[環境設定](#)セクションを参照してください。

エンコードの進行状況の監視

ファイルのエンコード中は、エンコードキューの「ステータス」列に各アイテムのステータスに関する情報が表示されます。Adobe Media Encoder では 1 つのソースから複数の出力を同時にエンコードできます。ただし、ソースファイルはキュー内の順序に基づいて順次処理されません。

エンコード中は、エンコーディングの進行中に、アプリケーションで操作を続行できます。キューまたは監視フォルダー内のアイテムを追加、削除または並べ替えることができます。ただし、現在エンコードされている出力は編集できません。

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

終了  アイテムは正常にエンコードされました。

警告が表示されて終了 アイテムは正常にエンコードされましたが、警告状態が存在しています。詳しくは、エンコーディングとエラーのログを参照してください。

停止  アイテムのエンコード中に、ユーザーによってエンコード処理がキャンセルされました。

エラー  特定のアイテムをエンコードしようとしたときに、Adobe Media Encoder でエラーが発生しました。

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

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

エンコード中に、エンコードプロセスを一時停止する場合は、「キューを開始」ボタンをもう一度クリックします。

ステータスアイコンの上にポインターを置くと、エラーメッセージとともにツールチップが表示されます。エンコードが正常に完了、停止または失敗した任意のアイテムのステータスをクリックしてログを開きます。

並列エンコーディング

Adobe Media Encoder はすべてのソースを順番にエンコーディングしますが、ソースの出力はすべて並列でエンコードされます。

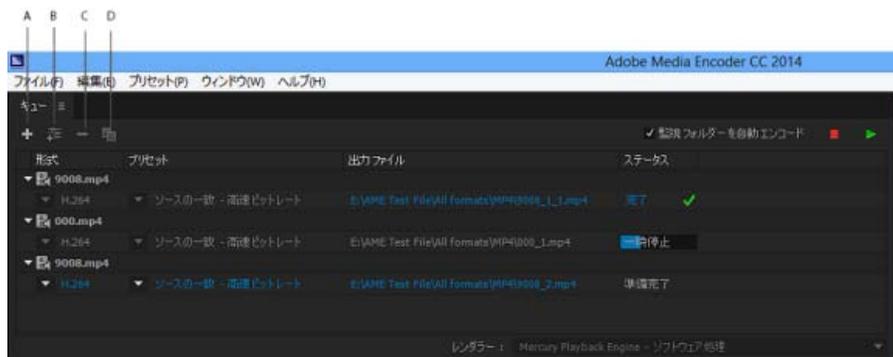
初期設定では、並列エンコーディングがオンになっています。並列エンコーディングを無効にするには、編集/環境設定を選択して、並列エンコーディングを有効にするの選択を解除します。

複数の出力を同時にエンコードする場合、エンコーディングパネルには、各エンコーディング出力のサムネイルプレビュー、プログレスバーおよび推定完了時間が表示されます。

場合によっては、書き出し設定ではエンコードを並列モードではなく順次行うよう出力に要求されます。この場合、キューは、一時的な順次エンコーディングを行った後で、並列エンコーディングを返します。

[この video2Brain ビデオを見て](#)、Adobe Media Encoder における並列エンコーディングの詳細を確認してください。

重要事項



A. ソースを追加 B. 出力を追加 C. ソース/出力を削除します。 D. 複製

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

次の手順を実行して、複数の出力に対して（同時に）出力ファイルパスを変更します。

選択された出力はすべて新しいディレクトリをポイントしますが、固有の出力ファイル名が維持されます。

1. **Shift** キーを押したままクリックするか、ドラッグして選択することによって、キュー内の複数の出力を選択します。
2. 現在の選択内容の 1 つの出力の 出力ファイルリンクをクリックします。
3. 出力フォルダーを選択ダイアログでパスを選択し、「選択」をクリックします。

[ページの先頭へ](#)

Adobe Premiere Pro のプレビューファイルの使用

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

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

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



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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)

メディアキャッシュデータベースの管理

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[法律上の注意](#) | [プライバシーポリシー](#)