

Uso de ADOBE® MEDIA ENCODER CS5

Última modificación 15/4/2010

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Uso de Adobe® Media Encoder CS5

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Premiere, ActionScript, After Effects, Creative Suite, Flash, Illustrator, Photoshop, and Soundbooth are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Computer, Inc. APPLE COMPUTER, INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Media Encoder.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fhg.de/amm/>). You cannot use the MP3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an MP3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this MP3 technology license.

Portions of this product contain code licensed from Nellymoser (www.nellymoser.com).

Flash CS5 video is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Contenido

Capítulo 1: Conceptos básicos sobre codificación y compresión

Acerca de la compresión y codificación de vídeo y de audio	1
Sugerencias para la compresión	3

Capítulo 2: Configuración e importación de recursos

Preferencias	5
Formatos de archivo que se pueden importar	6
Importación de recursos y administración de la cola de codificación	8
Descripción general del cuadro de diálogo Ajustes de exportación	9
Corte y recorte del origen antes de la codificación	10
Base de datos de caché de medios	11

Capítulo 3: Codificación y exportación

Formatos de archivo que se pueden exportar	12
Codificación y exportación de vídeo y de audio	13
Ajustes preestablecidos de codificación	15
Formatos de vídeo FLV y F4V para Flash Player	16
Puntos de señal para archivos de vídeo FLV y F4V	16
Vídeo de alta definición (HD)	19
Ajustes de exportación de vídeo	20
Ajustes de exportación de filtros	23
Ajustes de exportación del multiplexador	23
Ajustes de exportación de audio	23
Configuración de FTP	24
Ajustes de exportación de audiencias	25
Utilización de archivos de previsualización de Adobe Premiere Pro	25
Exportación y reducción de metadatos XMP	25
Archivos de registro	27

Capítulo 1: Conceptos básicos sobre codificación y compresión

Acerca de la compresión y codificación de vídeo y de audio

La grabación de vídeo y audio en formato digital conlleva un equilibrio entre la calidad y el tamaño del archivo y la velocidad de bits. La mayoría de los formatos utilizan la compresión para disminuir el tamaño del archivo y la velocidad de bits, para lo cual reducen la calidad de forma selectiva. La compresión es esencial para reducir el tamaño de las películas de forma que se puedan almacenar, transmitir y reproducir con eficacia.

Cuando se exporta un archivo de película para reproducirlo en un tipo específico de dispositivo con un ancho de banda determinado, tiene que elegir un codificador (*códec*). Algunos codificadores utilizan varios patrones de compresión para comprimir la información. Cada codificador cuenta con su correspondiente descodificador para descomprimir e interpretar los datos de la reproducción.

Hay una gran variedad de códecs disponibles; no hay un único códec adecuado para todas las situaciones. Por ejemplo, el mejor códec para comprimir dibujos animados no suele ser el más adecuado para comprimir vídeos de acción.

La compresión puede ser *sin pérdidas* (no se descarta ningún dato de la imagen) o *con pérdidas* (los datos se descartan de forma selectiva).

Puede controlar muchos de los factores que influyen en la compresión y en otros aspectos de la codificación en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación. Consulte “[Codificación y exportación](#)” en la página 12.

Compresión temporal y compresión espacial

Las dos categorías generales de compresión para datos de vídeo y de audio son *espacial* y *temporal*. La compresión espacial se aplica a un solo fotograma de datos, independientemente de los fotogramas circundantes. La compresión espacial a menudo se denomina compresión *intra-fotograma*.

La compresión temporal identifica las diferencias entre los fotogramas y sólo almacena estas diferencias, de forma que los fotogramas se describen en función de su diferencia respecto al fotograma anterior. Las áreas sin modificar se repiten a partir de los fotogramas anteriores. La compresión temporal a menudo se denomina *inter-fotograma*.

Velocidad de fotogramas

Se denomina vídeo a una secuencia de imágenes que aparece en pantalla en sucesión rápida, ofreciendo la impresión de movimiento. El número de fotogramas que aparece cada segundo se denomina *velocidad de fotogramas* y se mide en fotogramas por segundo (fps). Cuanto más elevada sea la velocidad de fotogramas, más fotogramas por segundo se utilizan para presentar la secuencia de imágenes, lo que produce un movimiento más suave. No obstante, para obtener una mayor calidad es necesaria una mayor velocidad de fotogramas, la cual requiere una mayor cantidad de datos que exige la utilización de más ancho de banda.

Al trabajar con vídeo comprimido digitalmente, cuanto mayor es la velocidad de fotogramas, mayor es el tamaño del archivo. Para reducir el tamaño de archivo, reduzca la velocidad de fotogramas o la velocidad de bits. Si disminuye la velocidad de bits y no modifica la velocidad de los fotogramas, la calidad de la imagen se reduce.

Debido a que el vídeo se ve mucho mejor con velocidades de fotogramas nativas (velocidad con la que el vídeo se grabó en un principio), Adobe recomienda conservar una velocidad de fotogramas alta si los canales de distribución y las plataformas de reproducción lo permiten. Con el vídeo NTSC de movimiento completo, use 29,97 fps; con el vídeo PAL, use 25 fps. Si baja la velocidad de fotogramas, Adobe Media Encoder elimina fotogramas a una velocidad lineal. No obstante, si debe reducir la velocidad de fotogramas, los mejores resultados se obtienen con una división equitativa. Por ejemplo, si el origen tiene una velocidad de 24 fps, reduzca la velocidad de los fotogramas a 12 fps, 8 fps, 6 fps, 4 fps, 3 fps o 2 fps.

Con los dispositivos portátiles, use los ajustes preestablecidos de codificación específicos del dispositivo. También puede usar Adobe Device Central para determinar la configuración adecuada para muchos dispositivos portátiles específicos. Para obtener más información acerca de Device Central, consulte la Ayuda de Device Central.

Nota: Si va a crear un archivo SWF con vídeo incrustado, la velocidad de fotogramas del clip de vídeo y la del archivo SWF deben ser la misma. Si utiliza velocidades diferentes, la reproducción puede resultar desigual.

Velocidad de bits

La velocidad de bits (*velocidad de datos*) afecta a la calidad de un clip de vídeo y a la audiencia que puede descargar el archivo según las limitaciones de su ancho de banda.

Si publica vídeos a través de Internet, debe crear archivos a velocidades de bits bajas. Los usuarios que disponen de conexiones rápidas a Internet pueden ver los archivos sin necesidad de esperar (o esperar poco tiempo), pero los usuarios que se conectan a Internet mediante marcación telefónica deben esperar a que los archivos se descarguen. Si prevé que la audiencia sea del tipo de usuarios que utilizan marcación telefónica, cree clips cortos de vídeo para que el tiempo de descarga sea moderado.

Fotogramas clave

Los fotogramas clave son fotogramas de vídeo completos (o imágenes) que se insertan a intervalos constantes en un clip de vídeo. Los fotogramas comprendidos entre los fotogramas clave contienen información sobre los cambios que se producen entre los fotogramas clave.

Nota: Los fotogramas clave no son lo mismo que los fotogramas clave informativos, los marcadores que definen las propiedades de animación en momentos determinados.

De forma predeterminada, Adobe Media Encoder determina de forma automática el intervalo del fotograma clave (distancia de fotogramas clave) que se utilizará en función de la velocidad de fotogramas del clip de vídeo. El valor de la distancia de los fotogramas clave transmite al codificador la frecuencia con la que se debe volver a evaluar la imagen de vídeo y grabar un fotograma completo, o fotograma clave, en un archivo.

Si el material de archivo cuenta con muchos cambios de escena o animaciones y movimientos rápidos, la calidad global de la imagen puede beneficiarse de una menor distancia entre los fotogramas clave. Una distancia menor de fotogramas clave corresponde a un archivo de salida de mayor tamaño.

La distancia de los fotogramas clave afecta a la capacidad de Flash Player para buscar (avance rápido o rebobinado) en un archivo FLV o F4V. Flash Player sólo puede avanzar de fotograma clave a fotograma clave; por tanto, si desea saltar a diferentes ubicaciones y detener los fotogramas, utilice un valor inferior para la distancia de fotogramas clave.

Si reduce este valor, aumente la velocidad de bits para que el archivo de vídeo mantenga una calidad de imagen comparable.

Proporción de aspecto de la imagen y tamaño de fotograma

Al igual que sucede con la velocidad de fotogramas, el tamaño del fotograma para su archivo es importante para producir vídeos de alta calidad. A una determinada velocidad de bits, cuando se aumenta el tamaño de fotograma disminuye la calidad de vídeo.

La proporción de aspecto de la imagen es la proporción entre el ancho de la imagen y su altura. Las proporciones de aspecto de imagen más comunes son 4:3 (televisión estándar), 16:9 (pantalla panorámica y televisión de alta definición).

Proporción de aspecto de píxeles

La mayoría de los gráficos informáticos utilizan píxeles cuadrados, cuya proporción entre anchura y altura es de 1:1.

En algunos formatos de vídeo digital, los píxeles no son cuadrados. Por ejemplo, el vídeo digital (DV) NTSC estándar tiene un tamaño de fotograma de 720 x 480 píxeles y se visualiza con una proporción de aspecto de 4:3. Esto significa que cada píxel no es cuadrado, con una proporción de aspecto de píxeles (PAR) de 0,91 (un píxel alto y estrecho).

Vídeo entrelazado frente a vídeo no entrelazado

El vídeo entrelazado consta de dos campos que conforman cada fotograma de vídeo. Cada campo contiene la mitad del número de líneas horizontales del fotograma; el campo superior (Campo 1) contiene todas las líneas con numeración impar y el campo inferior (Campo 2) incluye todas las líneas con numeración par. Un monitor de vídeo entrelazado (como una televisión) muestra cada fotograma, dibujando en primer lugar todas las líneas en un campo y, a continuación, dibujando todas las líneas en el otro campo. El orden de los campos especifica qué campo se dibuja en primer lugar. En el vídeo NTSC, los campos nuevos se dibujan en la pantalla 59,94 veces por segundo, lo que corresponde a una velocidad de 29,97 fotogramas por segundo.

Los fotogramas de vídeo no entrelazados no se separan en campos. Un monitor de búsqueda progresiva (por ejemplo el monitor de un ordenador) muestra un fotograma de vídeo no entrelazado mediante el dibujo de todas las líneas horizontales, de arriba a abajo, en un pase.

Adobe Media Encoder desentrelaza el vídeo antes de codificarlo cada vez que se selecciona codificar un origen entrelazado en una salida no entrelazada.

Sugerencias para la compresión

Sugerencias para la compresión de vídeo

Trabaje con el vídeo en el formato nativo del proyecto hasta el resultado final Utilice material de archivo sin procesar o el material de archivo menos comprimido que tenga a su disposición. Cada vez que comprime vídeo mediante un codificador con pérdidas, reduce la calidad del vídeo. Aunque una generación de pérdida de calidad suele ser aceptable, una nueva codificación y recompresión de vídeo ya comprimido puede degradar la calidad más allá de lo considerado aceptable. Asimismo, el vídeo que ya ha sido codificado y comprimido podría contener ruidos y artefactos que harían que el siguiente paso de codificación y compresión tardarán más tiempo o produjeran un archivo más grande.

Intente que el vídeo sea lo más corto posible Recorte el inicio y el final del vídeo y edítelo para eliminar todo el contenido innecesario. Consulte [“Corte y recorte del origen antes de la codificación”](#) en la página 10.

Ajuste la configuración de compresión Si comprime el material de archivo y obtiene un buen resultado, intente modificar la configuración para reducir el tamaño del archivo. Pruebe el material de archivo y modifique los ajustes de compresión hasta conseguir el mejor ajuste posible para el vídeo que esté comprimiendo. Todos los vídeos cuentan

con distintos atributos que afectan a la compresión y al tamaño de archivo; cada vídeo necesita su propia configuración para obtener los mejores resultados. Consulte “[Codificación y exportación](#)” en la página 12.

Limite el movimiento rápido Limite el movimiento si le preocupa el tamaño del archivo. Cualquier movimiento aumenta el tamaño de archivo. En este sentido, los movimientos y desplazamientos irregulares de la cámara, así como la utilización del zoom resultan especialmente desaconsejables. Puede usar las funciones de estabilización del movimiento de After Effects para eliminar movimientos extraños.

Seleccione las dimensiones adecuadas Consulte “[Proporción de aspecto de la imagen y tamaño de fotograma](#)” en la página 3.

Seleccione una velocidad de fotogramas adecuada Consulte “[Velocidad de fotogramas](#)” en la página 1.

Elija un número apropiado de fotogramas clave Consulte “[Fotogramas clave](#)” en la página 2.

Reduzca el ruido y el grano El ruido y el grano de las imágenes de origen aumentan el tamaño de los archivos codificados. Lo ideal es usar las utilidades de Adobe Premiere Pro o de After Effects para reducir el ruido y el grano. También puede usar el filtro de desenfoque gaussiano de Adobe Media Encoder para contribuir a reducir el ruido, a expensas de la calidad de imagen. Consulte “[Ajustes de exportación de filtros](#)” en la página 23.

Sugerencias para la compresión de audio

A la hora de producir audio y vídeo es necesario tener en cuenta las mismas consideraciones. Para obtener una buena compresión de audio, debe comenzar con un archivo de audio sin distorsión y artefactos audibles introducidos desde la grabación de origen.

Si desea codificar material procedente de un CD, intente grabar el archivo utilizando la transferencia digital directa en lugar de utilizar la entrada analógica de una tarjeta de sonido. La tarjeta de sonido introduce una conversión innecesaria digital a analógico y analógico a digital que puede crear ruido en el audio transferido. Hay herramientas de transferencia digital directa disponibles para las plataformas Windows y Mac OS. Si debe grabar desde un origen analógico, utilice la tarjeta de sonido disponible de más calidad.

***Nota:** si su archivo de audio de origen es monoaural (mono), se recomienda que codifique en mono para utilizarlo con Flash. Si está codificando con Adobe Media Encoder y utiliza un ajuste preestablecido de codificación, asegúrese de comprobar si dicho ajuste preestablecido realiza la codificación en estéreo o en mono y, en caso necesario, seleccione mono.*

Capítulo 2: Configuración e importación de recursos

Preferencias

- Para abrir el cuadro de diálogo Preferencias, elija Edición > Preferencias (Windows) o Adobe Media Encoder > Preferencias (Mac OS).
- Para restaurar los ajustes predeterminados de preferencias, mantenga pulsadas las teclas Ctrl+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Mac OS) mientras se inicia la aplicación.

Aspectos generales

Incrementar el nombre del archivo de salida si existe un archivo con el mismo nombre De forma predeterminada, si indica a Adobe Media Encoder que cree un archivo de salida con el mismo nombre que un archivo ya existente y en la misma ubicación, Adobe Media Encoder incrementará el nombre del archivo nuevo. Por ejemplo, si codifica un clip de vídeo y crea el archivo de salida video.flv, y posteriormente decide volver a codificar el mismo archivo sin eliminar primero el archivo video.flv, Adobe Media Encoder denomina al siguiente archivo video_1.flv.

***Importante:** Si deshabilita la función de incrementar el nombre de archivo, Adobe Media Encoder sobrescribe los archivos existentes en la carpeta de destino con el mismo nombre. Para evitar que se sobrescriban los archivos, asigne los nombres de los clips de vídeo de tal forma que no se sobrescriban de manera inadvertida.*

Retirar archivos completados de la cola al salir Elimina cualquier elemento codificado de la cola de codificación cuando se sale de la aplicación.

Avisar de la detención de la cola o de la eliminación de un archivo De forma predeterminada, Adobe Media Encoder le avisa si intenta detener la codificación o eliminar un archivo durante el proceso de codificación.

Iniciar cola automáticamente cuando esté inactiva durante El proceso de codificación se inicia automáticamente a la hora especificada después de haber agregado un elemento a la cola. El reloj de cuenta atrás se restablece cuando el usuario interactúa con la aplicación. Anule la selección de esta opción para deshabilitar este inicio automático.

Previsualizar durante la codificación Los vídeos se muestran a medida que se están codificando. La previsualización de los vídeos durante la codificación puede reducir el rendimiento.

Colocar archivos de salida en De forma predeterminada, Adobe Media Encoder coloca los archivos exportados en la misma carpeta que el clip de vídeo de origen. Para elegir una carpeta de destino diferente en la que colocar los clips multimedia codificados, seleccione la opción Colocar archivos de salida en, y haga clic en Examinar.

Idioma El idioma que se va a utilizar con Adobe Media Encoder.

Formato de visualización El formato y la base temporal que se van a usar para la visualización de tiempo.

Brillo de la interfaz de usuario Brillo de la interfaz de Adobe Media Encoder.

Medios

Consulte “[Base de datos de caché de medios](#)” en la página 11.

Metadatos

Escribir ID de XMP en los archivos al importar Escribe un identificador exclusivo en los archivos importados que aún no tienen uno.

Para obtener información sobre otras preferencias de la categoría Metadatos, consulte [“Exportación y reducción de metadatos XMP”](#) en la página 25.

Memoria

RAM reservada para otras aplicaciones Adobe Media Encoder comparte un banco de memoria con Adobe Premiere Pro, After Effects y Encore. El valor RAM compartida por indica la capacidad de memoria que hay en este banco de memoria. Puede modificar este valor añadiendo o reduciendo la RAM asignada a otras aplicaciones (y al sistema operativo). Agregue más RAM a las aplicaciones que comparten el banco de memoria reduciendo el valor de la opción RAM reservada para otras aplicaciones.

***Importante:** No defina un valor demasiado bajo para la opción RAM reservada para otras aplicaciones. Si priva de memoria al sistema operativo y otras aplicaciones, el rendimiento podría verse afectado negativamente.*

Formatos de archivo que se pueden importar

Algunas extensiones de nombres de archivo, como MOV, AVI, MXF, FLV y F4V, identifican formatos de archivos contenedores en lugar de un formato de datos de imagen, vídeo o audio determinado. Los archivos contenedores pueden tener datos codificados mediante varios esquemas de compresión y codificación. Adobe Media Encoder puede importar estos archivos contenedores, pero la capacidad de importar los datos que contienen dependerá de los códecs (específicamente, descodificadores) instalados.

Para que Adobe Media Encoder pueda importar otros tipos de archivos adicionales, es necesario instalar códecs adicionales. Muchos códecs deben instalarse en el sistema operativo y funcionan como componente propio de los formatos QuickTime o Vídeo para Windows. Póngase en contacto con el fabricante del hardware o software para obtener más información sobre los códecs que funcionan con los archivos creados específicamente por sus aplicaciones o dispositivos.

Formatos de vídeo y animación

- 3G2
- GIF animado (GIF)
- DV (en contenedor MOV o AVI o como flujo DV sin contenedor)
- FLV, F4V

***Nota:** Los formatos FLV y F4V son formatos contenedores, cada uno de ellos asociado a un conjunto de formatos de audio y vídeo. Los archivos F4V normalmente contienen datos de vídeo codificados mediante un códec de vídeo H.264 y el códec de audio AAC. Los archivos FLV normalmente contienen datos de vídeo codificados con el códec Sorenson Spark o On2 VP6 y datos de audio codificados con un códec de audio MP3. Adobe Media Encoder CS5 puede importar archivos FLV mediante el códec de vídeo On2 VP6, no el códec Sorenson Spark.*

- Película QuickTime (MOV; en Windows, requiere el reproductor QuickTime)
- Formatos MPEG-1, MPEG-2 y MPEG-4 (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, 264)

***Nota:** Hay varios formatos asociados con cámaras modernas específicas que utilizan la codificación MPEG-4. Por ejemplo, el formato XDCAM EX usa archivos MP4 y el formato AVCHD usa archivos MTS.*

- Media eXchange Format (Formato de intercambio de medios, MXF)

***Nota:** MXF es un formato contenedor. Adobe Media Encoder sólo puede importar algunos tipos de datos incluidos en archivos MXF. Adobe Media Encoder puede importar la variedad Op-Atom utilizada por las cámaras Panasonic mediante los códecs DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD y AVC-Intra para grabar en medios P2 de Panasonic. Adobe Media Encoder también puede importar archivos XDCAM HD en formato MXF.*

- Netshow (ASF, sólo para Windows)
- RED Sin procesar (R3D)
- Vídeo para Windows (AVI, WAV; en Mac OS, requiere el reproductor QuickTime)
- Windows Media (WMV, WMA, ASF; sólo Windows)

Formatos de audio

- Documento de Adobe Sound (ASND; archivos multipista importados como una única pista fusionada)
- Advanced Audio Coding (AAC, M4A)
- Formato de archivo de intercambio de audio (AIF, AIFF)
- QuickTime (MOV; en Windows, requiere el reproductor QuickTime)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Vídeo para Windows (AVI, WAV; en Mac OS, requiere el reproductor QuickTime)
- Audio de Windows Media (WMA; sólo Windows)
- Forma de onda (WAV)

Formatos de imagen fija

- Photoshop (PSD)
- Mapa de bits (BMP, DIB, RLE)
- Cineon/DPX (CIN, DPX)
- GIF
- Archivo de icono (ICO; sólo Windows)
- JPEG (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT (PIC, PCT)
- Gráficos de red portátiles (.png)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF (TIF)

Formatos de archivos de proyecto

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

Importación de recursos y administración de la cola de codificación

En Adobe Media Encoder, se agrega vídeo de origen o archivos de audio, secuencias de Adobe Premiere Pro y composiciones de Adobe After Effects a la cola de los elementos que se van a codificar.

Importación de elementos a la cola de codificación

- Para agregar archivos de vídeo o de audio, arrastre uno o más archivos a la cola, o haga clic en el botón Agregar y seleccione uno o más archivos.
- Para agregar una secuencia de Adobe Premiere Pro, seleccione Archivo > Agregar secuencia de Premiere Pro, seleccione un proyecto de Premiere Pro y seleccione una secuencia de ese proyecto. También puede arrastrar un proyecto de Premiere Pro a la cola para seleccionar una secuencia.
- Para agregar una composición de Adobe After Effects, seleccione Archivo > Agregar composición de After Effects, seleccione un proyecto de After Effects y seleccione una composición de ese proyecto. También puede arrastrar un proyecto de After Effects a la cola para seleccionar una composición.

Interpretación de los elementos de la cola de codificación

Cuando Adobe Media Encoder importa un recurso de vídeo, intenta determinar la proporción de píxeles, la velocidad de fotogramas y el orden de campos para ese recurso, así como la forma de interpretar la información del canal alfa (transparencia). Si Adobe Media Encoder se equivoca respecto a alguna de estas características, el usuario puede asignar explícitamente la interpretación correcta.

- 1 Seleccione uno o más elementos de la cola de codificación.
- 2 Elija Archivo > Interpretar material de archivo.
- 3 Elija los ajustes de interpretación adecuados.

Adición de una carpeta de inspección a la cola de codificación

Puede configurar Adobe Media Encoder para que busque los archivos en determinadas carpetas denominadas *carpetas de inspección*. Cuando Adobe Media Encoder busca un archivo de audio o de vídeo ubicado en una carpeta de inspección, codifica el archivo utilizando los ajustes de codificación asignados a la carpeta y, posteriormente, exporta el archivo codificado a una carpeta de salida creada dentro de la carpeta de inspección.

- 1 Elija Archivo > Crear carpeta de inspección.
- 2 Seleccione la carpeta de destino y haga clic en Aceptar.
- 3 Elija un formato y ajuste preestablecido en los menús de la cola de codificación junto al nombre de la carpeta.

Los elementos agregados a la cola de codificación mediante la carpeta de inspección se codificarán junto con los otros elementos de la cola cuando se inicia la cola.

Nota: Si ha seleccionado la preferencia *Iniciar cola automáticamente cuando esté inactiva durante*, la codificación comienza cuando ha transcurrido el periodo de tiempo especificado después de que la carpeta de inspección ha agregado un elemento nuevo a la cola de codificación.

Guardado de la cola de codificación

La cola de codificación y todos los ajustes de codificación se guardan automáticamente al salir de Adobe Media Encoder.

- Para guardar manualmente la cola de codificación, elija Archivo > Guardar cola.

Eliminación de elementos de la cola de codificación

- 1 Seleccione los elementos que desea eliminar de la cola de codificación.
- 2 Haga clic en Eliminar.

Omisión de elementos de la cola de codificación

Omisión de elementos

- 1 Seleccione los elementos que desea omitir en la cola de codificación.
- 2 Elija Edición > Omitir selección.

Restablecimiento de un archivo omitido para codificación

- 1 Seleccione los elementos de la cola de codificación que desee restablecer al estado Esperando.
- 2 Elija Edición > Restaurar estado.

Detención de la codificación del elemento actual

- Elija Archivo > Detener archivo actual, o haga clic en el botón Detener cola.

Descripción general del cuadro de diálogo Ajustes de exportación

Para abrir el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, haga clic en Ajustes en la ventana de la aplicación principal Adobe Media Encoder o elija Archivo > Ajustes de exportación.

El cuadro de diálogo Ajustes de exportación incluye una amplia área de visualización a la izquierda en la que se incluyen los paneles Origen y Salida.

Otras pestañas del cuadro de diálogo Ajustes de exportación incluye varios ajustes de codificación, en función del formato seleccionado.


Para obtener más información sobre la utilización de las diversas opciones de codificación del cuadro de diálogo Ajustes de exportación, consulte [“Codificación y exportación”](#) en la página 12.

Para obtener más información sobre la utilización de los controles del área de la línea de tiempo y el área de visualización de imágenes para cortar y recortar el elemento de origen, consulte [“Corte y recorte del origen antes de la codificación”](#) en la página 10.

Área de visualización de imágenes

- Para alternar entre la vista previa de una imagen con o sin corrección de la proporción de píxeles, elija Corrección de la proporción de aspecto en el menú del panel de la parte superior derecha del panel Origen o del panel Salida.

- Para acercar o alejar la imagen de vista previa, elija el nivel de zoom en el menú Seleccionar nivel de zoom situado encima de la línea de tiempo.

 También puede reducir la imagen pulsando Ctrl+- (guión, en Windows) o Comando+- (guión, en Mac OS). Amplíe la imagen pulsando Ctrl+= (signo igual, en Windows) o Comando+= (signo igual, en Mac OS). Estos métodos abreviados de teclado utilizan el teclado principal, no las teclas similares del teclado numérico.

Línea de tiempo y visualización del tiempo

La visualización de tiempo y la línea de tiempo se encuentran bajo el área de visualización de imágenes tanto en el panel Origen como en el panel Salida. La línea de tiempo incluye un indicador de tiempo actual (indicador de progreso de la reproducción), una barra del área de visualización y los botones para ajustar los puntos de entrada y de salida.


- Para mover el indicador de tiempo actual, haga clic o arrastre la visualización de tiempo actual o arrastre el indicador de tiempo actual.

Corte y recorte del origen antes de la codificación

- 1 En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, haga clic en la ficha Origen.
- 2 Para recortar el vídeo de tal forma que sólo se codifique y exporte parte de la duración del vídeo de origen o el elemento de audio, ajuste un punto de Entrada (primer fotograma) y un punto de Salida (último fotograma). Puede definir el punto de Entrada o el punto de Salida en el tiempo actual haciendo clic en el botón Definir punto de entrada o Definir punto de salida situado encima de la línea de tiempo, o arrastrando el icono del punto de entrada o del punto de salida en la línea de tiempo.

También puede optar por recortar el área de trabajo seleccionando Área de trabajo en el menú Rango de origen.


Nota: Adobe Media Encoder respeta la información de código de tiempo del archivo de origen. Si el origen empieza a partir de 00:00:05:00, la línea de tiempo correspondiente al elemento en Adobe Media Encoder también empieza a partir de 00:00:05:00, no desde cero. Esta información de código de tiempo se incluye en el archivo de salida codificado.

- 3 Para cortar la imagen, haga clic en el botón Recortar vídeo de salida  situado en la esquina superior izquierda del panel Origen.
- 4 Para limitar las proporciones de la imagen recortada, elija una opción del menú Proporciones de recorte.
- 5 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre los controles de los lados o de las esquinas del rectángulo de recorte.
 - Introduzca los valores en píxeles para Izquierda, Superior, Derecha, Inferior.
- 6 Haga clic en la ficha Salida para previsualizar la imagen recortada.
- 7 En el menú Ajustes de recorte del panel Salida, elija una de las opciones siguientes:

Escalar para encajar Para impedir que se apliquen la función de panorámica o de pantalla normal resultante del recorte o de la utilización de un vídeo de origen con distintas dimensiones a las de salida.

Bordes en negro Aplica un borde de color negro al vídeo, incluso si la dimensión de destino es más pequeña que el vídeo de origen.

Cambiar tamaño de salida Define automáticamente la altura y la anchura de la salida según la altura y la anchura del fotograma recortado. Seleccione este ajuste si desea exportar contenido para utilizarlo con Flash Player u otras aplicaciones Web sin los bordes negros como los que se utilizan para las panorámicas y las pantallas normales. Esta opción sólo está disponible para los formatos FLV y F4V.

Nota: Para descartar los cambios realizados y recuperar la imagen sin recortar, vuelva a hacer clic en el botón Recortar vídeo de salida .

Base de datos de caché de medios

Cuando Adobe Media Encoder importa vídeo y audio en algunos formatos, procesa y almacena en caché versiones de estos elementos a los que se puede acceder directamente. Cada uno de los archivos de audio importados se conforman en un nuevo archivo .cfa, y los archivos MPEG se indexan en un nuevo archivo de índice .mpg.

Nota: Cuando se importa un archivo por primera vez, es posible que perciba un retraso mientras se procesan los medios y se guardan en caché.


Una base de datos conserva los enlaces para cada uno de los archivos de medios guardados en caché. Esta base de datos de caché de medios se comparte con Adobe Media Encoder, Adobe Premiere Pro, Encore, After Effects y Soundbooth, de modo que cada una de estas aplicaciones puede leer y escribir en el mismo conjunto de archivos de medios guardados en caché. Si se modifica la ubicación de la base de datos desde cualquiera de estas aplicaciones, la ubicación también se actualiza en las otras aplicaciones. Cada aplicación puede utilizar su propia carpeta de caché, pero la misma base de datos es la que realiza un seguimiento de todas las aplicaciones.

Puede cambiar las ubicaciones de la base de datos de caché de medios y de los archivos de la caché mediante los ajustes de la categoría Medios de las preferencias. (Consulte “[Preferencias](#)” en la página 5.)

Para cambiar la ubicación de la base de datos de caché de medios o la propia caché de medios, haga clic en uno de los botones Examinar en las preferencias de medios.

Para eliminar archivos conformados e indexados de la caché y eliminar sus entradas de la base de datos, haga clic en Limpiar. Este comando sólo elimina los archivos asociados con los elementos para los que el archivo de origen ya no está disponible.

Importante: Antes de hacer clic en el botón Limpiar, compruebe que los dispositivos de almacenamiento que contienen los medios de origen utilizados actualmente estén conectados al equipo. Si se ha decidido que falte el material de archivo porque el dispositivo de almacenamiento en el que se ubica no está conectado, los archivos asociados en la caché de medios se eliminarán. Con esta eliminación será necesario volver a conformar o indizar el material de archivo cuando se intente utilizar con posterioridad.

 Al limpiar la base de datos y la caché con el botón Limpiar base de datos y caché no se eliminan los archivos asociados con los elementos de material de archivo para los que los archivos de origen aún están disponibles. Para eliminar manualmente los archivos de índice y los archivos conformados, desplácese a la carpeta de caché de medios y elimine los archivos. La ubicación de la carpeta de caché de medios se muestra en las preferencias de medios. Si la ruta está truncada, haga clic en el botón Examinar para ver la ruta.

Capítulo 3: Codificación y exportación

Formatos de archivo que se pueden exportar

Cuando desee exportar con Adobe Media Encoder, seleccione en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación un formato para la salida. El formato que seleccione determinará las opciones de ajustes preestablecidos que habrá disponibles. Seleccione el formato que mejor se adapte a la salida deseada.

Adobe Media Encoder se usa de dos formas: como aplicación independiente y como componente de Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth y Encore. Los formatos que Adobe Media Encoder puede exportar dependen de cuáles de estas aplicaciones están instaladas.

Algunas extensiones de nombres de archivo, como MOV, AVI, MXF, FLV y F4V, identifican formatos de archivos contenedores en lugar de un formato de datos de imagen, vídeo o audio determinado. Los archivos contenedores pueden tener datos codificados mediante varios esquemas de compresión y codificación. Adobe Media Encoder puede codificar datos de vídeo y de audio para estos archivos contenedores en función de los códecs (específicamente, codificadores) que haya instalados. Muchos códecs deben instalarse en el sistema operativo y funcionan como componente propio de los formatos QuickTime o Vídeo para Windows.

Dependiendo de qué otras aplicaciones de software hay instaladas, podrían estar disponibles las siguientes opciones:

Vídeo y animación

- GIF animado (sólo Windows)
- FLV, F4V

***Nota:** Los formatos FLV y F4V son formatos contenedores, cada uno de ellos asociado a un conjunto de formatos de audio y vídeo. Los archivos F4V normalmente contienen datos de vídeo codificados mediante un códec de vídeo H.264 y el códec de audio AAC. Los archivos FLV normalmente contienen datos de vídeo codificados con el códec Sorenson Spark u On2 VP6 y datos de audio codificados con un códec de audio MP3. Adobe Media Encoder CS5 puede codificar archivos FLV mediante el códec de vídeo On2 VP6, no el códec Sorenson Spark.*

- H.264 (AAC, 3GP, MP4, M4V)
- H.264 Blu-ray (M4V)
- MPEG-2 (MPA, M2V, MPG)
- MPEG-2 DVD (M2V)
- MPEG-2 Blu-ray (M2V, WAV)
- MPEG-4
- P2 (MXF)

***Nota:** MXF es un formato contenedor. Adobe Media Encoder puede codificar y exportar películas en la variedad Op-Atom de contenedores MXF mediante los códecs DVCPRO25, DVCPRO50 y DVCPRO100, y AVC-Intra.*

- Película QuickTime (MOV; en Windows, requiere QuickTime)
- Windows Media (WMV; sólo Windows)
- Vídeo para Windows (AVI; sólo Windows)

Imagen fija y secuencia de imágenes fijas

Nota: Para exportar una película como una secuencia de archivos de imágenes fijas, seleccione *Exportar como secuencia* en la ficha *Vídeo* una vez haya seleccionado el formato de imagen fija.

- Mapa de bits (BMP; sólo Windows)
- DPX
- GIF (sólo Windows)
- JPEG
- PNG
- Targa (TGA)
- TIFF (TIF)

Audio

- Formato de archivo de intercambio de audio (AIFF; sólo Mac OS)
- MP3
- Forma de onda (WAV)
- Advanced Audio Coding (AAC)

Codificación y exportación de vídeo y de audio

Puede seleccionar elementos independientes y especificar diferentes ajustes en función del tipo de formato de vídeo y de la calidad necesaria para cada elemento, o bien, puede seleccionar varios elementos y especificar los mismos ajustes para todos ellos.

- 1 En Adobe Media Encoder, agregue vídeo de origen o archivos de audio, secuencias de Adobe Premiere Pro o composiciones de Adobe After Effects a la cola de los elementos que se van a codificar. (Consulte [“Importación de elementos a la cola de codificación”](#) en la página 8.)
- 2 Abra el cuadro de diálogo *Ajustes de exportación* haciendo clic en el botón *Ajustes*. (Consulte [“Descripción general del cuadro de diálogo Ajustes de exportación”](#) en la página 9.)
- 3 Seleccione un formato de vídeo, audio o imagen fija en el menú *Formato*. (Consulte [“Formatos de archivo que se pueden exportar”](#) en la página 12.)
- 4 (Opcional) Elija un ajuste preestablecido de codificación en el menú *Ajuste preestablecido*. (Consulte [“Ajustes preestablecidos de codificación”](#) en la página 15.)
- 5 Seleccione *Exportar vídeo*, *Exportar audio*, o ambos.
- 6 (Opcional; disponible para algunos formatos) Seleccione *Abrir en Device Central* para previsualizar la película de salida en Device Central cuando termine la codificación.
- 7 (Opcional) Establezca los ajustes de las distintas fichas del cuadro de diálogo *Ajustes de exportación* que respondan a sus necesidades de codificación. También puede especificar las opciones previas a la codificación en el cuadro de diálogo *Ajustes de exportación*, incluidos los distintos tipos de corte, recorte y la adición de puntos de señal. (Consulte [“Corte y recorte del origen antes de la codificación”](#) en la página 10, [“Puntos de señal para archivos de vídeo FLV y F4V”](#) en la página 16.)
- 8 (Opcional) Ajuste las opciones para la exportación de metadatos XMP. (Consulte [“Exportación y reducción de metadatos XMP”](#) en la página 25.)

- 9 (Opcional) Seleccione Usar calidad de procesamiento máxima o Procesar con profundidad de bits máxima para realizar las operaciones de procesamiento con una profundidad de bits de color superior a 8 bits por canal (8 bpc).


Nota: El procesamiento con una profundidad de bits de color superior requiere más memoria RAM y ralentiza de forma importante el procesamiento.

- 10 (Opcional) Seleccione Usar combinación de fotogramas para lograr un movimiento más suave mediante la combinación de los fotogramas adyacentes cuando la velocidad de fotogramas de salida no coincide con la de entrada.

- 11 Haga clic en el texto subrayado que hay junto a Nombre de salida en la sección superior derecha del cuadro de diálogo Ajustes de exportación e introduzca un nombre de archivo y una ubicación para el archivo codificado. Si no especifica ningún nombre de archivo, Adobe Media Encoder utiliza el nombre de archivo del clip de vídeo de origen.

Puede especificar una carpeta de destino en la que guardar el archivo codificado relacionado con la carpeta que incluye el clip de vídeo de origen. Cuando especifique una carpeta de destino, tenga en cuenta lo siguiente:

- La carpeta de destino especificada ya debe existir. Si especifica una carpeta que no existe, un mensaje de error le indicará que el archivo no se puede codificar porque no se encuentra la carpeta.
- Cuando vaya a especificar una carpeta, separe el nombre de la carpeta y el nombre del archivo con una barra diagonal (/) o invertida (\). En Mac OS, utilice únicamente la barra diagonal (/).

 Puede especificar una carpeta en la que guardar los archivos codificados seleccionando en la categoría de preferencias generales la opción Colocar archivos de salida en. (Consulte “Preferencias” en la página 5.)


- 12 Con el cuadro de diálogo Ajustes de exportación cerrado, haga clic en Iniciar cola para comenzar la codificación de los archivos.


Adobe Media Encoder inicia la codificación del primer elemento de la cola. Mientras se está codificando un archivo, la columna Estado de la cola de codificación proporciona información sobre el estado de cada elemento:


Codificación El elemento está siendo codificado en estos momentos. Adobe Media Encoder sólo codifica un elemento cada vez.

Esperando Indica que el elemento está en la cola de codificación pero que no se ha codificado aún. Los archivos de la cola que no se hayan codificado aún o que no se estén codificando en ese momento se pueden eliminar.

Icono Codificación realizada correctamente  El elemento se ha codificado correctamente.

Icono Codificación detenida por el usuario  El usuario ha cancelado el proceso de codificación mientras el elemento se estaba codificando.

Icono Error  Adobe Media Encoder ha encontrado algún error al intentar codificar el elemento especificado.

 Haga clic en el icono de estado para abrir el registro de cualquier elemento cuya codificación ha finalizado o se ha detenido.

Más temas de ayuda

“Archivos de registro” en la página 27


“Preferencias” en la página 5

Ajustes preestablecidos de codificación


La selección de un formato produce automáticamente una lista de los ajustes preestablecidos disponibles diseñados para los escenarios de entrega concretos. La selección de un ajuste preestablecido define las opciones de los diversos paneles de ajustes (Vídeo, Audio, etc.). Adobe Media Encoder utiliza las características del elemento de origen para adivinar lo mejor posible cuál es el ajuste preestablecido más adecuado que debe seleccionar.

Nota: El servicio técnico de Adobe proporciona asistencia sólo para los ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder incluidos con las aplicaciones de Adobe.


Creación y almacenamiento de ajustes preestablecidos personalizados

- 1 En el menú Formato, seleccione un formato.
- 2 En el menú Ajuste preestablecido, seleccione el ajuste preestablecido que más coincida con la configuración que desea, o seleccione Personalizado.
- 3 Personalice los ajustes en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación.
- 4 Haga clic en el botón Guardar ajuste preestablecido .
- 5 Escriba un nombre para el ajuste preestablecido, elija si desea guardar categorías específicas de parámetros a medida que se lo pregunte el sistema, y haga clic en Aceptar.

Importación de un ajuste preestablecido


- 1 Haga clic en el botón Importar ajuste preestablecido .
- 2 Vaya a la ubicación del ajuste preestablecido, selecciónelo y, a continuación, haga clic en Abrir.
- 3 Escriba un nombre para el ajuste preestablecido importado, especifique el resto de las opciones y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Exportación de un ajuste preestablecido

- 1 En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, elija el ajuste preestablecido que desea exportar.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Guardar ajuste preestablecido .
- 3 Elija una ubicación para guardar el ajuste preestablecido, asígnele un nombre y, a continuación, haga clic en Guardar.

El ajuste preestablecido se guarda como un archivo con la extensión de nombre de archivo .epr.

Eliminación de ajustes preestablecidos personalizados

- 1 En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, seleccione el ajuste preestablecido personalizado que desee eliminar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para eliminar un solo ajuste preestablecido, haga clic en el botón Eliminar ajuste preestablecido .
 - Para eliminar todos los ajustes preestablecidos personalizados, pulse Control + Alt (Windows) o Comando + Opción (Mac OS) y haga clic en el botón Eliminar ajustes preestablecidos.

Formatos de vídeo FLV y F4V para Flash Player

Los formatos FLV y F4V son formatos contenedores, cada uno de ellos asociado a un conjunto de formatos de audio y vídeo.

Los archivos F4V normalmente contienen datos de vídeo codificados mediante el códec de vídeo H.264 y el códec de audio AAC. Estos archivos pueden reproducirse en Flash Player 9.0.r115 y posterior. Al códec de vídeo H.264 también se hace referencia como MPEG-4 AVC (Codificación de vídeo avanzada). El códec de vídeo H.264 proporciona un vídeo de calidad superior a velocidades de bits más bajas que las del códec de vídeo On2 VP6.

Además del formato contenedor F4V, Flash Player 9.0.115.0 y las versiones posteriores admiten formatos de archivo derivados del formato contenedor MPEG-4 estándar. Se incluyen los formatos de archivo MP4, M4A, MOV, MP4V, 3GP y 3G2 si contienen vídeo H.264 o audio codificado HE-AAC v2 o ambos.

Los archivos FLV normalmente contienen datos de vídeo codificados con el códec Sorenson Spark u On2 VP6 y datos de audio codificados con un códec de audio MP3. Estos archivos se pueden reproducir con Flash Player 8 y posterior. Adobe Media Encoder CS5 puede importar y codificar archivos FLV mediante el códec de vídeo On2 VP6, no el códec Sorenson Spark.

Nota: El vídeo codificado con el códec On2 VP6 en un contenedor FLV puede incluir un canal alfa de 8 bits (que representa la transparencia) para habilitar la composición de vídeo. El vídeo codificado con el códec H.264 en un contenedor F4V no incluye ningún canal alfa.

H.264 y On2 VP6 utilizan ambos la compresión temporal y la espacial.

Para obtener más información acerca de los formatos FLV y F4V, y acerca de los codificadores H.264 y On2 VP6, consulte “Formatos de vídeo y Flash” en *Uso de Flash Professional CS5*.

Puntos de señal para archivos de vídeo FLV y F4V

Con Adobe Media Encoder puede incrustar puntos de señal en los archivos de vídeo para usarlos en Flash Professional y Flash Player con ActionScript™ o en el componente Flash FLVPlayback. Cada punto de señal consta de un nombre, la hora a la que se produce en el vídeo, el tipo de punto de señal y otros parámetros opcionales. Las horas del punto de referencia se especifican con el formato *hora:minuto:segundo:milisegundo*.

Los puntos de señal de evento se utilizan para desencadenar métodos de ActionScript cuando se alcanza ese punto y permiten sincronizar la reproducción de vídeo con otros eventos de la presentación de Flash.

Los puntos de señal de navegación se emplean para búsquedas y navegación. También permiten la activación de métodos de ActionScript al alcanzarse el punto de señal. Con la incrustación de un punto de señal de navegación se inserta un fotograma clave informativo en ese punto del vídeo para que los espectadores puedan buscar ese lugar en el vídeo.

Tenga en cuenta que los metadatos del punto de señal se almacenan de forma diferente en los tipos de archivo F4V y FLV. Consulte *Programación de ActionScript 3.0* para obtener información sobre las diferencias entre los puntos de señal de los archivos F4V y de FLV, y cómo utilizarlos en Flash Professional.

Además de incrustar puntos de señal en el archivo de vídeo FLV codificado, puede crear puntos de señal utilizando el componente FLVPlayback. Con este componente, puede crear un punto de señal que no esté incrustado en el propio archivo de vídeo, proporcionando una mayor flexibilidad a la hora de desencadenar eventos. Para obtener más información, consulte la información sobre el componente FLVPlayback en la referencia de lenguaje de los componentes ActionScript.

Los archivos F4V pueden contener puntos de señal que están incrustados en la pista de datos del propio archivo F4V, así como en la forma de metadatos XMP.

Para sincronizar una acción para un punto de señal en un archivo de vídeo F4V, puede recuperar los datos de punto de señal de las funciones de rellamada `onXMPData` y accionar el punto de señal con la clase `Timer` en ActionScript 3.0. La función de rellamada `onXMPData` recibe la información específica de los metadatos XMP incrustados en el archivo de vídeo F4V. Los metadatos XMP incluyen puntos de señal así como otros metadatos de vídeo. Los metadatos XMP se introducen con Flash Player 10 y son compatibles con versiones posteriores de Flash Player y Adobe AIR. Para obtener más información sobre `onXMPData` y los puntos de señal de F4V, consulte *Programación de ActionScript 3.0*.

Los puntos de señal se pueden agregar como marcadores en Adobe Premiere Pro y en After Effects.

Creación de un punto de señal

- 1 En la cola de codificación, seleccione un elemento en el que desee incrustar puntos de señal.
- 2 Si aún no ha especificado los ajustes de codificación para el elemento, hágalo ahora. Verifique que el vídeo utilice el formato FLV o F4V. Sólo se pueden incrustar puntos de señal en archivos FLV o F4V. Para más información, consulte “[Codificación y exportación de vídeo y de audio](#)” en la página 13.
- 3 Elija Edición > Ajustes de exportación.
Los controles de puntos de señales se encuentran debajo de los paneles Origen y Salida, a la izquierda del cuadro de diálogo Ajustes de exportación.
- 4 Mueva el indicador de tiempo actual al momento en el que desea incrustar un punto de señal.
- 5 Haga clic en el botón (+) situado encima de los controles de punto de señal.
Adobe Media Encoder incrusta un punto de señal y rellena la lista de puntos de señal con un marcador de posición para el nombre del punto de señal nuevo y el tiempo en el que se encuentra dicho punto de señal.
- 6 En la columna Tipo, elija el tipo de punto de señal.
- 7 Introduzca los parámetros del punto de señal seleccionado.
Los parámetros son conjuntos de pares de valores clave que se añaden al punto de referencia. Estos parámetros se pasan al controlador de eventos del punto de referencia como miembros de un único objeto de parámetro.
- 8 (Opcional) Para guardar los puntos de señal que ha creado de forma que pueda aplicarlos a otros clips de vídeo, haga clic en el botón Guardar puntos de señal.


Más temas de ayuda

“[Fotogramas clave](#)” en la página 2

Eliminación de un punto de señal

- 1 Seleccione el punto en la lista de puntos de señal.
- 2 Haga clic en el botón Eliminar punto de señal (-) o presione la tecla Eliminar.

Carga de datos del punto de señal guardado previamente

- 1 Haga clic en el botón Cargar puntos de señal .
- 2 Seleccione el archivo de punto de señal que desee importar y haga clic en Aceptar.

Nota: Cuando se cargan puntos de señal desde un archivo, todos los puntos creados en la lista de puntos de señal se sustituyen por los puntos del archivo.

Adobe Soundbooth y el archivo XML del punto de señal

Adobe Soundbooth™, una aplicación de edición de sonido, puede importar y exportar el archivo XML del punto de señal. Una ventaja de la creación del archivo XML del punto de señal en Soundbooth, es que su panel Vídeo permite reproducir material de archivo de vídeo mientras se edita el sonido. Esto permite insertar marcadores de puntos de señal utilizando componentes de audio y vídeo del archivo. Cuando esté listo para codificar el vídeo con Adobe Media Encoder, puede importar el archivo del punto de señal desde Soundbooth y utilizar los puntos de señal para codificar el archivo FLV. Para obtener más información sobre el uso de Soundbooth para crear puntos de señal y sobre la importación del archivo XML de los puntos de señal en Adobe Media Encoder, consulte la información sobre el trabajo con Flash y vídeo en la Ayuda de Soundbooth.

Archivo XML de puntos de señal

Puede exportar los puntos de señales a un archivo XML de forma que pueda aplicarlo a otros archivos de vídeo y compartirlo en distintas plataformas. A continuación se muestra un ejemplo del archivo:

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

Importante: Si modifica el archivo XML del punto de señal e inserta valores no válidos o sintaxis XML incorrecta, Adobe Media Encoder no podrá cargar el archivo.

A continuación se muestra la definición de tipo de documento (DTD) para el archivo XML del punto de señal. Un DTD define la estructura válida de documento del archivo XML, con una lista de elementos compatibles y su significado en el propio archivo XML.

```

<!DOCTYPE FLVCoreCuePoints [
<!ELEMENT FLVCoreCuePoints(CuePoint+)>
<!-- FLVCoreCuePoints is the root element in the XML file and must contain at least one CuePoint
element -->
<!ELEMENT CuePoint(Time, Type, Name, Parameters?)>
<!-- CuePoint contains the data for a particular cue point, and must contain one each of
Time, Type, and Name elements, and may contain one Parameters element -->
<!ELEMENT Time(#CDATA)>
<!-- Time contains the cue point time as an integer in milliseconds -->
<!ELEMENT Type(#CDATA)>
<!-- Type contains the cue point type as a case-sensitive string, either "event" or "navigation"
-->
<!ELEMENT Name(#CDATA)>
<!-- Name contains the cue point name as a text string; it can also contain a parameter name
when appearing
inside a Parameter element -->
<!ELEMENT Parameters(Parameter+)>
<!-- Parameters contains the cue point's parameters. It must contain at least one Parameter
element -->
<!ELEMENT Parameter(Name, Value)>
<!-- Parameter contains the data for one of a cue point's parameters. It must contain one each of
Name and Value elements -->
<!ELEMENT Value(#CDATA)>
<!-- Value contains the value-part of the name-value pair for a cue point parameter -->
]>

```

Además de las limitaciones impuestas por el DTD XML del punto de señal, las siguientes características se aplican al formato XML:

- Todos los comentarios relacionados con los datos de las etiquetas en el DTD se aplicarán en la lectura; el XML no compatible generará un error.
- Los puntos de señal deben aparecer en orden de hora ascendente en el archivo XML y sólo puede haber un punto de señal asignado a una hora determinada.
- El formato XML se escribe como UTF-8. Se admiten otros tipos de codificación si se declaran adecuadamente a través de una declaración XML con codificación (por ejemplo, `<?xml version="1.0" encoding="UTF-16"?>` o un marcador BOM en el archivo).
- Los únicos tipos permitidos son *evento* y *navegación*.
- La hora se debe especificar en milisegundos como un número entero. No se pueden emplear puntos decimales al especificar la hora (por ejemplo, 12,123 hace que falle el archivo XML).
- Los archivos de punto de señal que no se carguen correctamente generarán un mensaje de error.

Vídeo de alta definición (HD)

El *vídeo de alta definición (HD)* hace referencia a cualquier formato de vídeo cuyas dimensiones en píxeles sean superiores a las de los formatos de *vídeo con definición estándar (SD)*. Normalmente, la *definición estándar* hace referencia a formatos digitales con dimensiones en píxeles cercanas a los estándares de la televisión analógica como NTSC y PAL (alrededor de 480 o 576 líneas verticales, respectivamente). Los formatos HD más comunes tienen dimensiones en píxeles de 1.280 x 720 o 1.920 x 1.080, con una proporción de aspecto de imagen de 16:9.

Los formatos de vídeo HD incluyen variedades entrelazadas y no entrelazadas. Generalmente, los formatos de resolución más alta están entrelazados a velocidades de fotogramas más altas porque el vídeo no entrelazado con estas dimensiones en píxeles necesitaría tanta velocidad de datos que sería prohibitiva.

Los formatos de vídeo HD se designan por su dimensión en píxeles vertical, el modo de exploración y la velocidad de fotogramas o campos (dependiendo del modo de exploración). Por ejemplo, *1080i60* indica exploración entrelazada de 60 campos entrelazados por segundo de 1.920 x 1.080 y *720p30* indica exploración progresiva de 30 fotogramas no entrelazados por segundo de 1.280 x 720. En ambos casos, la velocidad de fotograma es de aproximadamente 30 fotogramas por segundo.

Trish y Chris Meyer ofrecen sugerencias para planificar y entregar trabajo de alta definición y pantalla ancha en artículos del sitio Web ProVideo Coalition:

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

Ajustes de exportación de vídeo

Adobe Media Encoder se usa de dos formas: como aplicación independiente y como componente de Adobe Premiere Pro, After Effects, Flash Professional, Soundbooth y Encore. En algunos contextos (incluidos el procesamiento y la exportación desde Premiere Pro), las opciones de codificación se definen en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación de Adobe Media Encoder. En otros contextos (incluidos el procesamiento y la exportación desde After Effects), las opciones de codificación se definen en un cuadro de diálogo Opciones específicas del formato que sólo muestra un subconjunto de las opciones de codificación.

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, u Opciones específicas del formato, las opciones disponibles en la ficha Vídeo dependen del formato especificado.

Las opciones que no se describen aquí son específicas del formato seleccionado o no requieren explicación alguna porque sus nombres se explican por sí solos. En la mayoría de los casos, la selección de un formato o ajuste preestablecido designado para la salida objetivo establece automáticamente las opciones oportunas. Para obtener información más detallada, consulte las especificaciones del formato seleccionado. Por ejemplo, los formatos MPEG incluyen numerosas opciones avanzadas no incluidas en esta lista. Para obtener información detallada sobre las opciones no incluidas en la lista, consulte las especificaciones para el formato MPEG-2 (ISO/IEC 13818) y [sitio Web de Wikipedia](#).

***Nota:** Algunas tarjetas de captura y plugins proporcionan sus propios cuadros de diálogo con opciones específicas. Si las opciones que ve son distintas a las opciones que se describen aquí, consulte la documentación de su tarjeta de captura o plugin.*

Para obtener información general sobre los ajustes de compresión, consulte “[Sugerencias para la compresión](#)” en la página 3.

Estándar de TV Conformar la salida al estándar NTSC o al estándar PAL. Cuando se define en Automático (según el Origen), Adobe Media Encoder establece automáticamente este valor para que coincida con el origen. Por ejemplo, si la velocidad de fotogramas del archivo de origen es de 25 fps, Adobe Media Encoder define el estándar de TV como PAL.

Dimensiones de fotograma Las dimensiones, en píxeles, del fotograma de salida. Cuando se define en Automático (según el Origen), Adobe Media Encoder establece automáticamente este valor para que coincida con las dimensiones del fotograma de origen. (Consulte “[Proporción de aspecto de la imagen y tamaño de fotograma](#)” en la página 3.)

Velocidad de fotogramas Velocidad de fotogramas del archivo de salida indicada en fotogramas por segundo. Algunos códecs admiten una serie específica de velocidades de fotograma. Cuando se define en Automático (según el

Origen), Adobe Media Encoder establece automáticamente este valor para que coincida con la velocidad de fotogramas del origen. (Consulte “[Velocidad de fotogramas](#)” en la página 1.)

Orden de campos o Tipo de campo Especifica si el archivo de salida tendrá fotogramas progresivos o fotogramas compuestos de campos entrelazados y, en este caso, qué campo se escribirá primero. Progresivo es el ajuste adecuado para visualización en equipo informático y película de imágenes en movimiento. Elija Superior primero o Inferior primero cuando exporte vídeo para un medio entrelazado como NTSC o PAL. Cuando se define en Automático (según el Origen), Adobe Media Encoder establece automáticamente este valor para que coincida con el orden de campos del origen. (Consulte “[Vídeo entrelazado frente a vídeo no entrelazado](#)” en la página 3.)

Aspecto o Proporción de aspecto de píxeles Seleccione la proporción de aspecto de píxeles adecuada para el tipo de salida en cuestión. Cuando la proporción de aspecto de píxeles (que se muestra en paréntesis) es 1.0, la salida tendrá píxeles cuadrados; el resto tendrá píxeles no cuadrados. Como, por regla general, los ordenadores muestran los píxeles como cuadrados, el contenido que usa proporciones de aspecto de píxeles no cuadrados se verá alargado cuando se vea en un ordenador pero se verá con las proporciones correctas cuando se vea en un monitor de vídeo. Cuando se define en Automático (según el Origen), en los formatos H.264 Blu-ray, MPEG-2 Blu-ray o MPEG-2-DVD, Adobe Media Encoder establece automáticamente este valor para que coincida con la proporción de aspecto de píxeles del origen. (Consulte “[Proporción de aspecto de píxeles](#)” en la página 3.)

Perfil Especifica si Adobe Media Encoder utilizará el perfil Línea de base, Principal o Elevado.

Nota: Los ajustes de perfil y de nivel son relevantes para los formatos que usan variantes de la codificación MPEG, incluido H.264. Los ajustes recomendados a menudo son una combinación de los ajustes de perfil y de nivel. Por ejemplo, una recomendación generalizada para la codificación de alta calidad para la distribución en Internet es un ajuste de Perfil elevado, Nivel 5.1. Para obtener más información, consulte el [sitio Web de Wikipedia](#).

Nivel Es el nivel utilizado por Adobe Media Encoder, con rangos que difieren en función del formato de salida. Este ajuste, en parte, especifica una velocidad de bits máxima.

Calidad Generalmente, los valores más altos aumentan el tiempo de procesamiento y la calidad de imagen.

- **Buena** Logra un equilibrio entre la calidad de imagen y el tiempo necesario para codificar el vídeo. Este ajuste es el valor predeterminado.
- **Óptima** Crea la mejor calidad de imagen posible pero tardará bastante más tiempo en codificar el vídeo.
- **Velocidad** Especifica que el vídeo se va a codificar lo más rápidamente posible. No obstante, la imagen será de menor calidad. Se recomienda para el contenido de vídeo utilizado para probar la distribución.

Exportar como secuencia Con los formatos de imagen fija, seleccione esta opción para exportar un vídeo como una serie numerada secuencialmente de archivos de imágenes fijas.

Tipo de cabecera Especifica si la cabecera es SMPTE/DPX o Cineon.

Cambiar tamaño de vídeo Si selecciona esta opción podrá cambiar el tamaño de la pantalla de salida respecto del tamaño del archivo de entrada o de la secuencia.

Profundidad Profundidad de color en bits por píxel.

Pases de codificación Número de veces que el codificador analizará el clip antes de proceder a su codificación. Varios pases aumenta el tiempo necesario para codificar el archivo, pero generalmente ofrece resultados de compresión más eficaz y de mayor calidad de imagen.

Fotogramas M Número de fotogramas B (fotogramas bidireccionales) entre fotogramas I (intra-fotogramas) consecutivos y fotogramas P (fotogramas previstos).

Fotogramas N Número de fotogramas entre fotogramas I (intra-fotogramas). Este valor debe ser un múltiplo del valor de los fotogramas M.

Perfil simple Sólo disponible para exportar en formato de vídeo FLV mediante el códec On2 VP6, al seleccionar Perfil simple se optimiza el contenido de vídeo de alta resolución que se reproducirá en equipos informáticos más antiguos o en otros dispositivos con memoria o recursos de procesamiento limitados.

Subcodificación [% destino] Sólo disponible para exportar en formato de vídeo FLV mediante el códec On2 VP6, esta opción le permite especificar el porcentaje de la velocidad de los datos de destino que se desea lograr de forma que los datos adicionales estén disponibles en el búfer para mejorar las secciones difíciles.

Grupo de imágenes cerrado cada Frecuencia de cada grupo de imágenes cerrado (GOP cerrado), que no puede hacer referencia a fotogramas fuera del GOP cerrado. Un GOP consiste en una secuencia de fotogramas I, B y P. (Esta opción está disponible si elige MPEG-2 como formato.)

Velocidad de bits Número de megabits por segundo de reproducción para el archivo codificado. Los distintos formatos presentan distintas opciones de velocidad de bits. La velocidad de bits mínima difiere en función del formato en cuestión. Por ejemplo, para MPEG-2 DVD, la velocidad de bits mínima debe ser de 1,5 Mbps como mínimo. (Consulte “[Velocidad de bits](#)” en la página 2.)

Modo de velocidad de bits o codificación de velocidad de bits Especifica si el códec logra una velocidad de bits constante (CBR) o una velocidad de bits variable (VBR) en el archivo exportado:

- **Constante** Comprime cada fotograma del vídeo de origen al límite fijo que se ha especificado, produciendo así un archivo con una velocidad de datos fija. Por tanto, los fotogramas que contienen datos más complejos se comprimen más, mientras que los fotogramas menos complejos se comprimen menos.
- **Variable restringida** Permite que la velocidad de datos del archivo exportado varíe dentro del rango especificado. Puesto que una cantidad de compresión determinada degrada la calidad de una imagen compleja más de lo que degrada la calidad de una imagen sencilla, la codificación VBR comprime menos los fotogramas complejos y comprime más los fotogramas simples.
- **Variable sin restringir** Permite que la velocidad de los datos del archivo exportado varíen sin limitación alguna, con una opción para alcanzar una velocidad de bits media.
- **CBR** Velocidad de bits constante
- **VBR, 1 pase** Velocidad de bits variable, el codificador aplica un solo pase al archivo, desde principio a fin. La codificación de un solo pase tarda menos tiempo que la codificación de dos pases, pero no logra la misma calidad en la salida.
- **VBR, 2 pases** Velocidad de bits variable, el codificador aplica dos pases al archivo, desde principio a fin, y seguidamente desde fin a principio. El segundo pase alarga el proceso, pero garantiza una mayor eficiencia de la codificación y, a menudo, una mayor calidad de salida.

***Nota:** Cuando se comparan archivos CBR y VBR que tienen el mismo contenido y el mismo tamaño, se pueden hacer las siguientes presunciones: un archivo CBR puede reproducirse con mayor fiabilidad en una gama más amplia de sistemas porque la velocidad de datos fija exige menos al reproductor de medios y al procesador del equipo informático. No obstante, un archivo VBR tiende a tener una mayor calidad de imagen porque VBR adapta la cantidad de compresión al contenido de la imagen.*

Nivel de velocidad de bits (sólo formatos FLV, F4V, H.264 Blu-ray y MPEG-2 Blu-ray) Cuando el nivel de la velocidad de bits está definido como Personalizado, la velocidad de bits de salida se puede cambiar a cualquier valor. Cuando el nivel de velocidad de bits está definido como Alto, Medio o Bajo, la velocidad de bits se ajusta automáticamente según las dimensiones de fotograma como un valor de Sólo lectura y no se puede cambiar. Adobe Media Encoder tiene ajustes preestablecidos para los formatos con el nivel de velocidad de bits definido en automático.

Intervalo de fotograma clave [segundos] o Definir distancia del fotograma clave (fotogramas) Número de fotogramas tras el cual el códec creará un fotograma clave cuando exporte vídeo. (Consulte “[Fotogramas clave](#)” en la página 2.)

Optimizar imágenes fijas o Expandir imágenes fijas Seleccione esta opción para usar imágenes fijas de forma eficaz en los archivos de vídeo exportados. Por ejemplo, si una imagen fija tiene una duración de 2 segundos en un proyecto definido en 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un fotograma de 2 segundos en lugar de 60 fotogramas a 1/30 de un segundo cada uno. Si selecciona esta opción puede ahorrar espacio en el disco para las secuencias y clips que contienen imágenes fijas. Anule la selección de esta opción sólo si el archivo de vídeo exportado presenta problemas de reproducción cuando se visualizan las imágenes fijas.

Ajustes de exportación de filtros

Desenfoque gaussiano

El efecto Desenfoque gaussiano permite suavizar la imagen así como eliminar el ruido. Adobe Media Encoder aplica este efecto como un paso de precodificación. De este modo, se reduce al mínimo el ruido que el codificador debe codificar. Con esto se consigue una codificación más rápida y unos tamaños de archivos de salida más reducidos. Elija la ficha Salida para previsualizar los resultados de este efecto.

Difuminación/Desenfoque Cantidad de desenfoque.

Dimensiones de desenfoque Dirección del desenfoque. Seleccione Horizontal y vertical, Horizontal o Vertical en el menú.

Nota: Puede eliminar el ruido y el grano de los proyectos por motivos distintos a la mejora de la codificación y la reducción del tamaño de los archivos comprimidos. Para ello, dispone de los efectos Ruido y grano o los efectos de desenfoque en Adobe Premiere Pro y After Effects.

Ajustes de exportación del multiplexador

Las opciones de ajustes preestablecidos del multiplexador controlan cómo se combinan los datos de audio y de vídeo MPEG en un único flujo. Las opciones exactas disponibles dependen del formato MPEG que elija.

Si elige el formato MPEG-2, todas las opciones del multiplexador proporcionadas por el estándar MPEG estarán disponibles para el control manual. En la mayoría de los casos, es mejor seleccionar un ajuste preestablecido MPEG destinado especialmente a su medio de salida (por ejemplo, MPEG-2 DVD).

Para obtener más información acerca de las opciones MPEG, consulte las especificaciones MPEG relevantes para MPEG-4 (ISO/IEC 14496) y MPEG-2 (ISO/IEC 13818), y el [sitio Web de Wikipedia](#).

Ajustes de exportación de audio

En el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, las opciones disponibles de la ficha Audio dependen del formato que se ha especificado. Las opciones que no se describen aquí son específicas del formato seleccionado o no requieren explicación alguna porque sus nombres se explican por sí solos. Para obtener información más detallada, consulte las especificaciones del formato seleccionado.

Algunos formatos de audio admiten únicamente audio sin comprimir, el cual ofrece la máxima calidad pero utiliza más espacio en disco. Algunos formatos sólo admiten un códec, mientras que otros ponen a su disposición una lista de códecs admitidos.

Velocidad de muestreo o Frecuencia Elija una velocidad mayor para aumentar la frecuencia con que se convierte el audio en valores digitales discretos o se *muestrea*. Las velocidades de muestreo superiores aumentan la calidad del audio y el tamaño de los archivos, mientras que las velocidades más bajas los reducen.

La calidad no aumenta aunque se defina una velocidad de muestreo mayor que la del audio original en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación. La definición de una velocidad de muestreo diferente a la del audio original exige un *nuevo muestreo* y, por consiguiente, más tiempo de procesamiento. Puede evitar tener que repetir el muestreo capturando el audio a la misma velocidad a la que desea exportarlo. (Consulte “[Sugerencias para la compresión](#)” en la página 3.)

Canales o Canales de salida Especifique cuántos canales de audio hay en el archivo exportado. Si selecciona menos canales de los que hay en la pista principal de una secuencia o un proyecto, Adobe Media Encoder realiza una mezcla del audio en menos canales.

Tipo de muestra Seleccione una profundidad de bits mayor para aumentar la precisión de las muestras de audio. Cuanto mayor sea la profundidad de bits, mejor es el rango dinámico y menor la distorsión, en especial si se amplía el procesamiento con filtros o nuevos muestreos. Profundidades de bits superiores también aumentan el tiempo de procesamiento y el tamaño de los archivos, mientras que profundidades de bits inferiores los reducen.

Si define una profundidad de bits mayor que la del audio original en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, no aumenta la calidad.

Intercalación de audio Especifica con qué frecuencia se inserta la información de audio entre los fotogramas de vídeo en el archivo exportado. Para obtener el ajuste recomendado, consulte la documentación de la tarjeta de captura. El valor de un fotograma significa que, cuando se reproduzca un fotograma, se cargará el audio correspondiente a la duración de ese fotograma en la memoria RAM para que se pueda reproducir hasta que se muestre el siguiente fotograma. Si el audio se fragmenta durante la reproducción, ajuste el valor de intercalación. Aumente el valor para que se guarden segmentos de audio más prolongados en el equipo y se procesen con menos frecuencia. Tenga en cuenta que, cuanto mayor es el valor de intercalación, más memoria RAM hace falta. Si reduce este valor, la reproducción puede resultar más uniforme. La mayoría de los discos duros funciona mejor con un valor de intercalación de entre medio segundo y un segundo.

Si define el valor de Intercalación de audio en cero, la función se desactiva y se acelera el tiempo de procesamiento. Suele resultar conveniente desactivar Intercalación de audio en los proyectos que contienen recursos con grandes dimensiones de píxeles.

Velocidad de bits [Kbps] La velocidad de bits de salida del audio. Generalmente, los valores más altos incrementan la calidad y el tamaño del archivo.

Configuración de FTP

La ficha FTP del cuadro de diálogo Ajustes de exportación permite cargar el archivo exportado en un servidor FTP (protocolo de transferencia de archivos) con espacio de almacenamiento asignado para compartir archivos. FTP es un método común para la transferencia de archivos a través de una red y es muy útil para compartir archivos relativamente grandes utilizando una conexión a Internet. Solicite al administrador del servidor los datos para conectar con el servidor.

La ficha FTP incluye las opciones siguientes:

Nombre de servidor Introduzca la dirección DNS o IP del servidor en el que se encuentre el sitio de FTP.

Puerto Especifique el número asignado al puerto de comandos del servidor FTP, cuyo valor predeterminado es 21.

Directorio remoto Introduzca la ubicación del servidor FTP al que vaya a acceder, expresado como una ruta del archivo.

Nombre de usuario Introduzca la identidad del usuario, de acuerdo con la designación del administrador del servidor.

Contraseña Introduzca la contraseña de un servidor protegido mediante contraseña.

Reintentos Especifique el número de intentos para ponerse en contacto con el servidor si no se establece una conexión.

Enviar archivo local a Papelera de reciclaje (Windows) o Enviar archivo local a la Papelera (Mac OS) Elimina la copia local del archivo exportado una vez que se ha cargado en el servidor FTP.

Probar Verifica la conexión con el servidor FTP.

Ajustes de exportación de audiencias

Al seleccionar Windows Media (sólo Windows) como formato en el cuadro de diálogo Ajustes de exportación, se muestra la ficha Audiencias. Las opciones de la ficha Audiencias permiten crear variaciones de una película según distintas velocidades de red. El software de reproductor asociado al formato detecta y selecciona la versión más apropiada para garantizar una reproducción regular. Windows Media genera una sola película que contiene las distintas variaciones según la velocidad.

***Nota:** Algunos ajustes de códecs específicos no se describen aquí. Para obtener más información sobre un códec determinado, consulte la documentación proporcionada por el desarrollador.*

Comprimido Especifica que se aplique el códec seleccionado en la ficha Vídeo. Es la opción predeterminada y la más adecuada para la mayoría de los usuarios.

Agregar/eliminar audiencias Permite agregar o eliminar audiencias para crear un archivo de vídeo de Windows Media (.WMV) para varias audiencias.

Utilización de archivos de previsualización de Adobe Premiere Pro

Cuando vaya a codificar secuencias de Adobe Premiere Pro, elija Usar vistas previas para usar los archivos de previsualización existentes (que ya han sido procesados y codificados) para las partes de la secuencia para las que están disponibles.

La utilización de los archivos de previsualización existentes puede acelerar bastante la codificación. Sin embargo, tiene la desventaja de que los archivos de previsualización pueden haber sido codificados con ajustes distintos a los utilizados para el resto de la secuencia (por ejemplo, los archivos de previsualización pueden haber sido codificados aplicando la compresión con pérdidas).

Exportación y reducción de metadatos XMP

Puede elegir qué metadatos XMP (si los hay) desea incluir en el archivo de salida.

Para abrir el cuadro de diálogo Exportación de metadatos, haga clic en el botón Metadatos situado en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo Ajustes de exportación o elija Edición > Editar metadatos.

Nota: Puede realizar muchas de las mismas acciones en la categoría Metadatos del cuadro de diálogo Preferencias. (Consulte “Preferencias” en la página 5.) Los cambios realizados en el cuadro de diálogo Preferencias no se aplican a los elementos seleccionados en la cola de codificación, pero las plantillas y las reglas están disponibles para su asignación posterior a través del cuadro de diálogo Exportación de metadatos.

Especificación de cómo y si se van a incluir metadatos XMP en la salida

Utilice el menú Opciones de exportación para especificar si los metadatos XMP se van a incrustar en el archivo de salida, si se van a almacenar en un archivo sidecar (.xmp), ambos o ninguno.

Si elige Ninguno, no se incrustará ningún metadato XMP del origen en el archivo, ni habrá disponible ninguno de los otros controles para la exportación de metadatos XMP. Los metadatos XMP básicos sobre el archivo exportado (como los ajustes de exportación y el código de tiempo de inicio) siempre se exportan, incluso si se ha elegido Ninguno.

Nota: Las opciones Incrustar en archivo de salida están desactivadas para aquellos tipos de archivos en los que no se pueden incrustar metadatos XMP.

Conservación de los metadatos XMP del origen

Muchos recursos de origen contienen metadatos XMP. Puede elegir qué metadatos XMP de los recursos de origen se deben conservar en los archivos de salida codificados mediante una regla de conservación.

En el caso de clips de un solo origen, la conservación de los metadatos XMP garantiza que los metadatos de producción del origen fluye hacia el archivo de salida recodificado. En el caso de secuencias y composiciones, la inclusión de los metadatos de origen conserva los metadatos de cada uno de los elementos utilizados para formar la secuencia o la composición. A la exclusión de los metadatos de origen existentes se suele hacer referencia como *reducción*. Quizá le interese excluir los metadatos de origen por razones de seguridad o consideraciones de privacidad, o para reducir todo lo posible el tamaño del archivo de salida.

Una regla de conservación actúa como un filtro que especifica qué metadatos XMP de un elemento de origen se pasan al archivo de salida codificado. Las reglas de conservación preestablecidas son Conservar todos y Excluir todos. El valor predeterminado es Conservar todos.

Para crear su propia regla de conservación, haga clic en Nuevo junto al menú Reglas de conservación. Puede habilitar campos o categorías individuales seleccionándolos en el cuadro de diálogo Editor de reglas de conservación. Para buscar campos específicos, utilice el campo de búsqueda situado junto a la parte superior del cuadro de diálogo Editor de reglas de conservación. Asegúrese de ponerle un nombre descriptivo a la regla de conservación.

Puede editar una regla de conservación existente seleccionándola en el menú Reglas de conservación y haciendo clic en Editar.

Nota: Hay dos tipos de metadatos XMP de origen que se controlan por separado de los metadatos XMP de origen controlados por las reglas de conservación: los marcadores de secuencia y los metadatos XMP que se crean mediante las funciones de análisis de voz de Adobe Premiere Pro y Soundbooth. Para incluir los metadatos XMP de voz y los marcadores de secuencia, seleccione Exportar pista de voz principal y marcadores de secuencias.

Adición de metadatos XMP

Una plantilla de exportación especifica qué metadatos XMP se sobrescribirán en el archivo de salida. Por ejemplo, puede crear una plantilla de exportación que incluya diversos metadatos XMP de los archivos de origen así como agregar información de contacto e información de administración de derechos para cada archivo de salida.

La plantilla de exportación actúa como un filtro; cualquier campo que no se haya habilitado explícitamente mediante la plantilla actual se dejará fuera. Las únicas excepciones son las propiedades internas que la aplicación de creación rellena automáticamente con los datos oportunos, que siempre se incluyen y no son editables.

Para crear su propia plantilla de exportación, haga clic en Nuevo situado junto al menú Plantilla de exportación. Puede habilitar campos o categorías individuales seleccionándolos en el cuadro de diálogo Editor de plantillas de exportación. Para buscar campos específicos, utilice el campo de búsqueda situado junto a la parte superior del cuadro de diálogo Editor de plantillas de exportación. Asegúrese de ponerle un nombre descriptivo a la plantilla de exportación.

Puede editar una plantilla de exportación existente seleccionándola en el menú Plantilla de exportación y haciendo clic en Editar.

Tras haber aplicado una plantilla de exportación, también puede introducir manualmente valores para agregar metadatos XMP específicos para los elementos de la cola de codificación actual.

Algunos campos no se pueden editar y tampoco se pueden excluir de la salida, por ejemplo los campos que la aplicación de creación sobrescribe automáticamente. Por ejemplo, Adobe Media Encoder se encarga de definir el campo Formato del esquema Dublin Core y el campo Velocidad de fotogramas de vídeo del esquema Medios dinámicos para describir con precisión el archivo de salida; el usuario no puede editar estos campos. Asimismo, los valores especificados por la plantilla de exportación actual aparecen como no editables; para cambiar estos valores, cambie la plantilla o aplique una plantilla distinta.

Cualquier campo que no contenga ningún dato (ya proceda de la plantilla o se haya introducido manualmente) se ejecutará desde los metadatos XMP exportados. Los campos vacíos no se escriben en el archivo de salida.

Archivos de registro

Archivo de registro de codificación

El archivo de registro de codificación es un archivo de texto sin formato que incluye un registro de todos los archivos codificados, se hayan completado o no correctamente. El estado de codificación de cada archivo que se codifica se añade al final del archivo (situando la entrada más reciente al final del archivo). El archivo de registro agrega entradas hasta que se borren manualmente. Para borrar las entradas del archivo de registro, abra el archivo en un editor de texto, seleccione todas las entradas, elimínelas y guarde el archivo vacío con el nombre de archivo predeterminado (AMEEncodingLog.txt).

El archivo de registro se almacena en la siguiente ubicación:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\[*usuario*]\Datos de programa\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingLog.txt
- Windows Vista: C:\Users\[*usuario*]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingLog.txt
- Mac OS: Disco duro de Macintosh/Users/[*user*]/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/5.0/AMEEncodingLog.txt

Para ver el archivo de registro, elija Archivo > Mostrar registro.

Archivo de registro de error

El archivo de registro de error se almacena en la siguiente ubicación:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\[*usuario*]\Datos de programa\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingErrorLog.txt

- Windows Vista: C:\Users\[*usuario*]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\5.0\AMEEncodingErrorLog.txt
- Mac OS: Disco duro de Macintosh HD/Users/[*user*]/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/5.0/AMEEncodingErrorLog.txt

Para ver el archivo de registro de error, elija Archivo > Mostrar errores.