## Цель занятия

Познакомить учащихся с командами Import и Export.

## Импорт файлов

Для помещения исходных файлов в проект необходимо воспользоваться командой "Импорт" (Import) пункта меню "Файл" (File). Чтобы избежать возникновения возможных проблем, напомним, что лучше будет скопировать все исходники в одну папку и на протяжении всей работы над проектом не перемещать их в другое место на диске и не переименовывать. Такое требование связано с тем, что Adobe Premiere не загружает в проект сами исходники, а хранит только ссылки на них. В противном случае объем проекта был бы чрезмерно большим.

Import					?
Папка:	🔁 Уллу-Тау		~	3 🖉 📂 🖽 -	
	DSC00799	DSC00822	DSC00842	DSC00857	DSC008
	DSC00802	DSC00823	DSC00843	DSC00858	105C008
Недавние	DSC00803	DSC00824	DSC00844	🗾 DSC00859	🔰 🖻 DSC008
документы	DSC00804	💼 DSC00825	DSC00845	💼 DSC00860	💼 DSC008
Рабочий стол	DSC00807	💼 DSC00830	105C00846	💼 DSC00861	💼 DSC008
	DSC00808	💼 DSC00831	DSC00847	DSC00862	🖻 DSC008
	DSC00810	DSC00832	DSC00848	DSC00863	105C008
	DSC00811	🛅 DSC00834	DSC00849	💼 DSC00864	🖻 DSC008
🤌 Мои документы	DSC00812	🔊 DSC00835	DSC00850	📷 DSC00865	🔊 DSC008
	DSC00815	🔝 DSC00836	DSC00851	📷 DSC00866	🔊 DSC008
	DSC00816	DSC00837	DSC00852	DSC00867	DSC008
	DSC00817	🛐 DSC00838	DSC00853	DSC00868	DSC008
	DSC00819	DSC00839	DSC00854	DSC00869	DSC008
	DSC00820	🛅 DSC00840	DSC00855	DSC00870	05C008
200	DSC00821	DSC00841	DSC00856	DSC00871	DSC008
Мой компьютер	<		-		-
	Имя файла:			<b>·</b>	Открыть
Сетевое	Тип файлов:	All Supported Files	÷		Отмена
		Numbered Stills			Import Folder

Рис. 3.1. Команда "Импорт"

• В диалоговом окне "Импорт" (Import) можно выбрать один или несколько необходимых файлов. Если требуется выбрать некую последовательность, то это можно сделать, удерживая клавишу Shift и выбирая левой кнопкой мыши первый и последний файлы последовательности. Если требуется выбрать насколько разрозненных файлов, то для этого удерживают нажатой клавишу Ctrl.

- Можно загрузить в проект папку целиком. Для этого воспользуйтесь кнопкой Import Folder (Импортировать папку).
- После загрузки файлов и папок в проект они появятся в окне "Проект" (Project).

## Экспорт фильма

Смонтированный фильм может быть записан на пленку, CD- или DVD-диск или просто перезаписан в один из общепринятых универсальных видеоформатов. Для этого необходимо войти в меню Файл (File), выбрать пункт меню "Экспорт" а "Фильм" (Export a Movie). Чтобы команда "Экспорт" (Export) стала доступна, необходимо, чтобы окно "Монтажный стол" (Timeline) было активным.

- Для просмотра параметров готового фильма нужно выбрать в диалоге "Экспорт" (Export) кнопку Settings ("Установки"), после чего откроется окно Exliort Settings ("Установки экспорта"). В закладках "Общие", "Видео" и "Аудио" можно выбрать нужные параметры итогового фильма.
  - Формат будущего файла. Поскольку мы работаем с цифровым видео, то выбираем формат DV
  - Какая область окна "Монтажный стол" (Timeline) включается в экспорт (вся последовательность (Entire Clip) или только рабочая область (In to Out)).
  - Режим воспроизведения видео (телевизионный формат (в нашем случае PAL), размер кадра (Frame Size), количество кадров (Frame Rate)).

Очень удобно производить экспорт через специальную встроенную программу Adobe Media Encoder (меню "Файл" (File)). Выбирая окончательный формат фильма, здесь можно настраивать практически любые его характеристики.

- Окончательный формат фильма (MPEG1, MPEG2, Micromedia Flash Video, Quick Time, Real Media). Обратите внимание, что в зависимости от выбранного вами формата изменяются такие ключевые характеристики изображения, как размер кадра, частота кадров, частота звука, используемая компрессия. Общий обзор установок экспорта находится под заголовком Summary.
- "Кодек" (Video Codec) для сжатия фильма, который зависит от выбранного первоначально формата фильма. Использование данного инструмента позволит записать полуторачасовой фильм на один компакт-диск без существенной потери качества.
- Битрейт (Bitrate Mode) количество информации, выделяемой для записи звука и видео. Чем больше величина битрейта, тем лучше качество фильма и больше его размер. Предпочтительно использовать параметр Variable Unconstrained (Переменный битрейт). В этом случае величина битрейта изменяется в зависимости от качества картинки.