

## Uporaba brskalnika po gradivu (Media Browser)

Posnetke uvozimo na dva načina preko ukaza: `File>Import` ali preko Brskalnika gradiv. Pri zapletenih strukturah, ki jih uporabljajo kamere, da hranijo posnetke je priporočljivo, da se uporabi brskalnik, ki nam sam ponudi pot do posnetkov (*Lessons/Assets\_3/Double Identity/P2 MEDIA*). Poleg tega nam brskalnik gradiv nudi tudi pregled metapodatkov, kot so dolžina, datum in tip. Enostavno lahko v njem posnetek tudi pregledujemo s pomočjo miške ali tipk (L, K in J), kar omogoča lažjo izbiro pravega posnetka. Označene posnetke lahko z desnim klikom in izbire ukaza `Import` uvozimo v projekt.

## Uporaba ukaza za uvoz grafičnih elementov

Uvozimo lahko tudi slike najrazličnejših grafičnih formatov, tudi večslojne Photoshop datoteke. Za vajo uvozimo *Lessons/Lesson03/DoubleIdentity.psd* in večslojno datoteko *Lessons/Lesson 03/Title\_wLayers.psd*.

Uvozimo lahko tudi vektorske slike iz Illustratorja. Pri uvozu se avtomatsko združijo vse plasti. Izvede se tudi avtomatska pretvorba iz vektorske grafike v rastrsko.

## Predpomnilnik za dodatne datoteke

Pri uvozu se posnetki velikokrat pretvorijo in indeksirajo, da je delo z njimi pri urejanju in pregledovanju lažje. Takšne začasne datoteke se hranijo na posebnem mestu, ki ga lahko nastavimo v nastavitvah: `Preferences > Media`. Skupni prostor pa si delijo še drugi Adobovi programi. Možno je tudi, da se datoteke hranijo poleg originalnih

## Zajemanje iz kaset

V primeru da snemamo na kasete je potrebno takšen posnetek uvoziti s pomočjo posebne funkcije za zajem (angl. Capture) `File > Capture`. Pri zajemu lahko izbiramo med možnostmi zajema celotnega posnetka, samo označene dele ali pa nam program pomaga sam razdeliti posnetke s pomočjo funkcije prepoznavanja scene (angl. scene detection). Pri iskanju dela posnetka nam je v veliko pomoč tudi plošča za upravljanje, ki vključuje tudi drsnike in gumb (Shuttle in Jog), ki smo jih vajeni iz časov analognih urejevalnikov in omogočata, da se po videu gibljemo naprej in nazaj z zeleno hitrostjo. Drsnik Shuttle neposredno določa hitrost (pozitivno ali negativno) predvajanja, kolo Jog pa z obračanjem določa položaj v posnetku.