



## Importation de médias dans Lightworks

Formation de Duduf

<http://www.duduf.training>

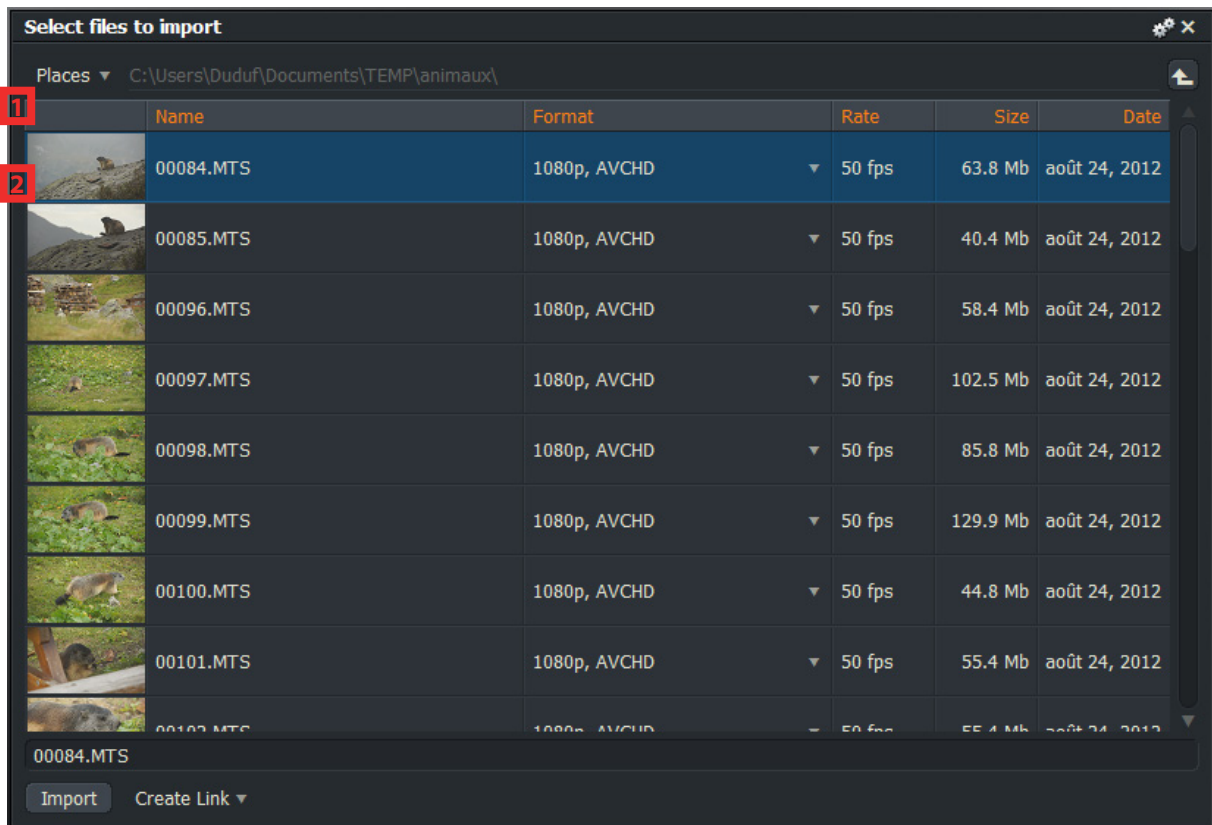
Ce document n'est qu'un résumé, un pense-bête, d'un bout de formation dispensée par Duduf. Il réunit les principaux points théoriques à retenir sans être exhaustif, et de nombreuses remarques, astuces pratiques et exemples concrets n'y sont pas présents.





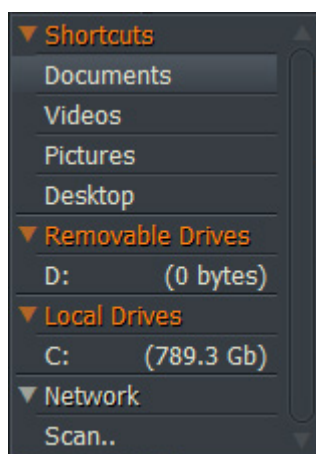
## Importer des médias

Ce document rappelle les méthodes et options de bases à connaître pour importer des médias dans Lightworks en vue de faire un montage vidéo.



Fenêtre d'importation

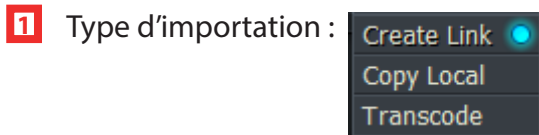
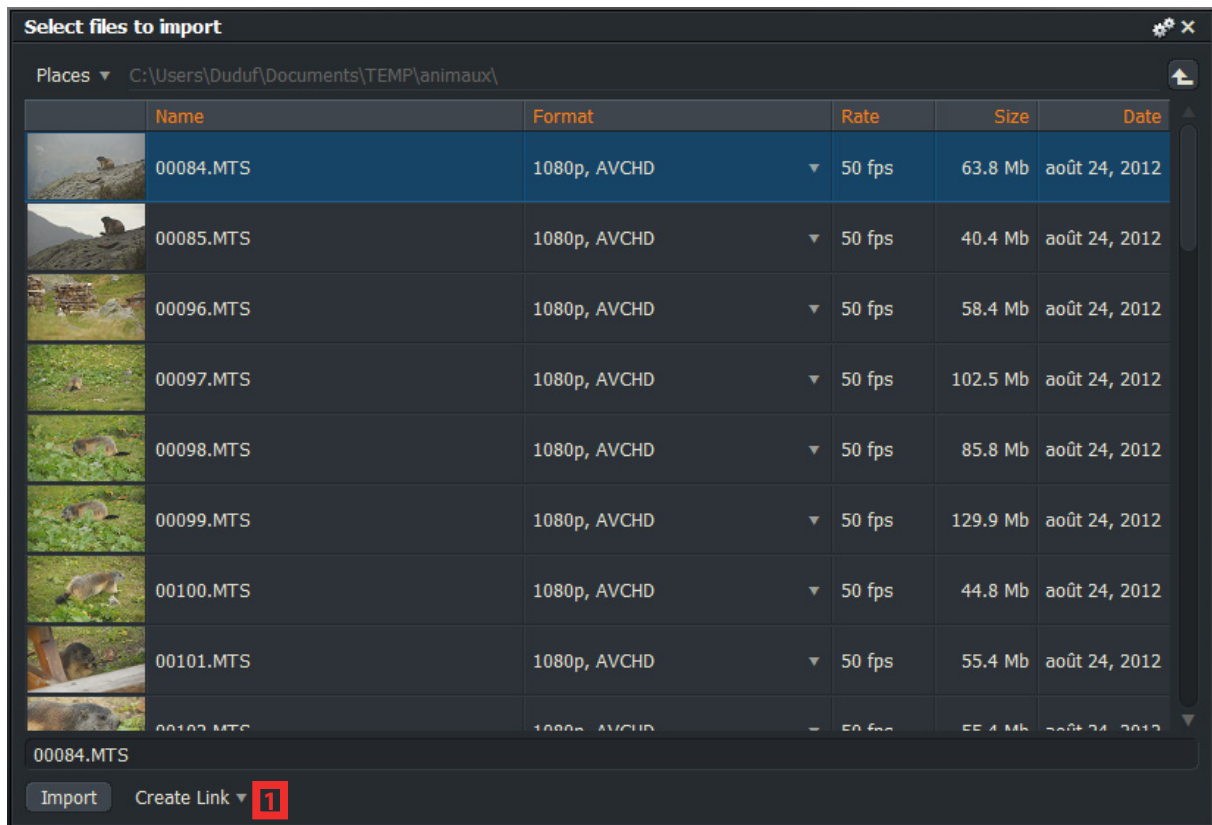
### 1 Places



Permet de choisir l'emplacement (disque, clef USB, dossier documents, réseau...) où se trouvent les médias à importer.

### 2 Liste des médias présents dans le dossier





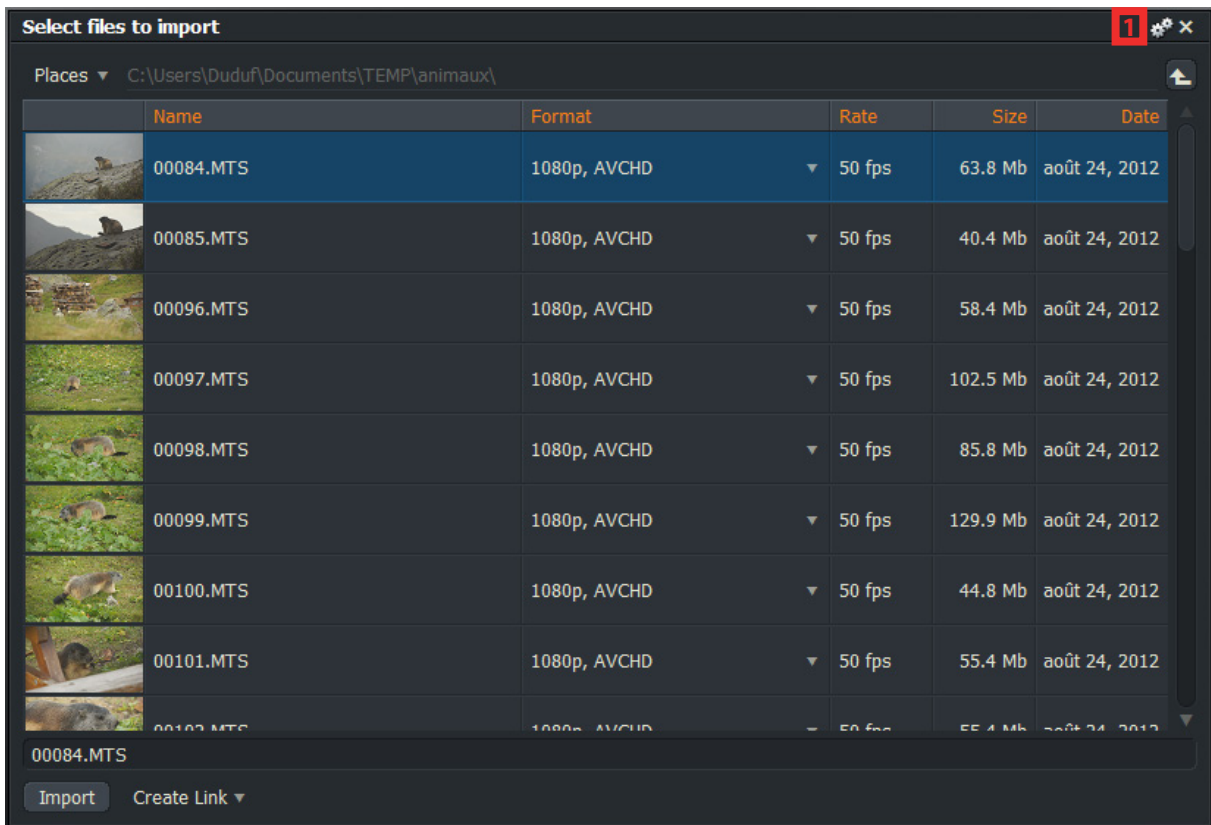
- **Create Link** : crée un lien vers le média sélectionné, à utiliser quand :
  - l'emplacement du fichier source est toujours accessible pendant le montage
  - l'ordinateur est suffisamment performant pour travailler sur le format du fichier source
  - l'emplacement du fichier source est sur un disque rapide (disque interne à l'ordinateur, ou USB 3.0)

- **Copy Local** : copie le fichier source, sans le transformer, sur un disque interne de l'ordinateur, à utiliser quand :
  - l'ordinateur est suffisamment performant pour travailler sur le format du fichier source
  - l'emplacement du fichier source risque de ne plus être accessible pendant le montage, ou il est trop lent pour pouvoir monter en temps réel (clef/disque USB, CD/DVD de données...)

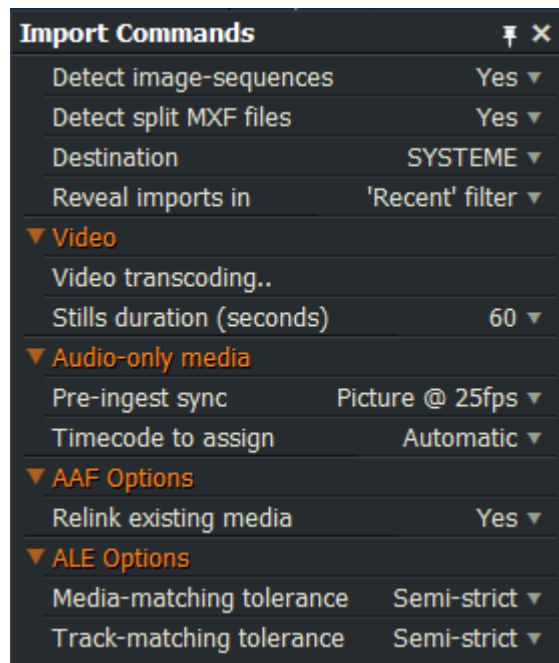
- **Transcode** : change le format du fichier source dans un format de travail idéal pour Lightworks, à utiliser quand :
  - l'ordinateur n'est pas assez performant pour travailler sur le format du fichier source.

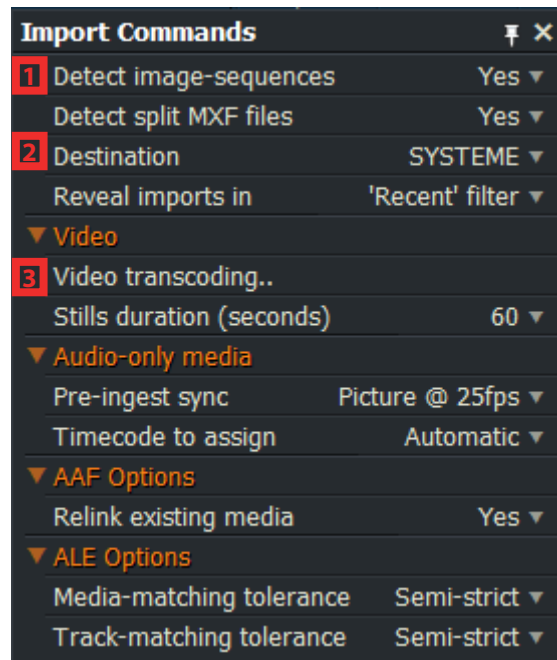
Dans tous les cas, un *Media File* est créé, et en aucun cas on ne pourra altérer directement le fichier source depuis lightworks (ce média file étant respectivement un simple lien, une copie de la source ou la version transcodée de la source).





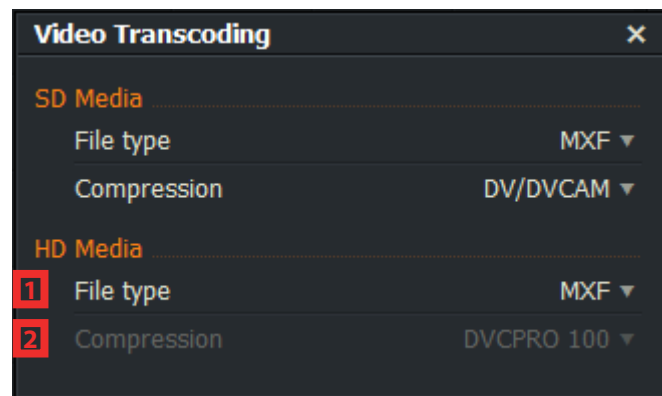
**1** Options d'importation :  
(accessible depuis le bouton  
ou en clic droit n'importe où  
sur la fenêtre)





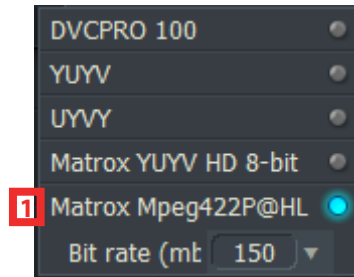
Options d'importation

- 1** **Detect image-sequences** permet de détecter automatiquement la présence de séquences d'images fixes et de les traiter comme des vidéos. A désactiver pour importer une seule image fixe faisant partie d'une séquence numérotée.
- 2** **Destination** permet de choisir la destination du *Media File* créé à l'importation. Cette option est très importante dans le cas d'une importation en *Copy Local* ou *Transcode*. Le mieux est de choisir un emplacement rapide et différent du disque où sont installés le système d'exploitation et Lightworks. Les différents emplacements de *Media Files* disponibles peuvent être gérés dans les paramètres du projet. On peut aussi les copier et déplacer depuis ces paramètres.
- 3** **Video Transcoding** permet de régler les paramètres de conversion des médias dans le cas d'une importation en mode *Transcode*.



Video transcoding

- 1** **File type** permet de choisir le format de fichier utilisé. AVI est celui qui permet le plus d'options.
- 2** **Compression** permet de choisir le type de compression utilisé (cf. page suivante).



*Video compression*

**1** Le plus simple et performant est d'utiliser le format **Matrox Mpeg422@HL**. Il faut alors régler le *Bit rate*, qui va influencer la qualité et la taille du fichier. Pour un montage en Full HD (1920x1080), il vaut mieux sélectionner 250 Mbps pour une qualité optimale, qui peut être descendue à 200 Mbps ou 150 Mbps si une grande qualité n'est pas indispensable. En 1280x720, 150 Mbps suffisent, pouvant éventuellement être baissés jusque 100 Mbps. 50Mbps doivent être réservés à du montage non définitif.

Si ce format ne fonctionne pas (peut être le cas sous linux), on peut créer un fichier de type MXF (étape précédente) en DVCPRO 100.

Attention, les Media Files résultant de ce transcodage prennent beaucoup de place, il faut donc que la destination aie suffisamment d'espace libre.