

Nichtlinearer Videoschnitt mit Shotcut

David Kastrup

Shotcut ist ein mittlerweile recht etablierter Videoschnitteditor, der auch mit limitierten Ressourcen ein erträgliches Arbeiten ermöglicht. Beim Schnitt von Videos mit hoher Auflösung wird dies durch die Verwendung von Proxies mit deutlich geringerer Qualität ermöglicht. Der letztendliche Export erfolgt immer in der gewünschten Endqualität.

Im Hintergrund des Exports arbeitet nach wie vor die Anwendung „Melt,“ die das interaktive Weiterarbeiten zuläßt, während die Exporte in voller Qualität in einer Warteschlange nach und nach abgearbeitet werden.

Ich hantiere mittlerweile auch schon einmal nur mit Audiodateien, wobei dies auch deswegen praktisch ist, als die hochqualitativen freien Audiocodecs Vorbis und Opus von Smartphones und anderen proprietären System oft nur unter der ‚Tarnkappe‘ einer ‚Videodatei‘ ohne Bildspur im ‚Webm‘-Standard angenommen werden. Dieses Exportformat ist aber für reine Audioeditoren unüblich.

Was sich in den letzten Jahren an Neuerungen ergeben hat, betrifft in der Kernfunktionalität die erweiterten Möglichkeiten zur Arbeit mit "Keyframes", bei denen Bildparameter kontinuierlich statt schlagartig verändert werden.

Hochwillkommen ist die Unterstützung, Stellen oder Bereiche mit Marken zu versehen, weil damit der Export mehrerer Abschnitte aus einem Gesamtschnitt reproduzierbar möglich wird.

Daß nach all den Jahren noch Merkwürdigkeiten bestehen wie die nicht vorhandene Möglichkeit zum Umordnen der Spuren (was man angesichts des Speicherformats einer XML-Datei notfalls mit einem Texteditor geradeziehen kann) oder die Unmöglichkeit, eine Überblendung nachträglich ohne größeres Chaos zu verschieben, ist zwar skurril, tut aber der Arbeit keinen größeren Abbruch, wenn man die entsprechenden Ausweichmöglichkeiten kennt.