



Good Practice - 20: Das Digitale Video – Capturing, Screencast, Postproduktion

Good Practice - 20: Das Digitale Video – Capturing, Screencast, Postproduktion

- 1 Vorbemerkung
- 2 Digitales Bild
 - 2.1 Digitale Fotografie
 - 2.2 Digitales bewegtes Bild (Video)
- 3 Digitalisierung
 - 3.1 Digitale Bildbearbeitung
 - 3.2 Capturing
 - 3.2.1 Videograbber
 - 3.2.1.1 Software
 - 3.2.1.2 Videoquelle
 - 3.2.2 Bildschirm-Video
- 4 Videobearbeitung
 - 4.1 Software
 - 4.1.1 Linux
 - 4.1.2 Windows
 - 4.2 Arbeitsschritte
- 5 Checkliste *Digitales Video*
- Impressum

1 Vorbemerkung

In den letzten zwanzig Jahren hat sich beim Foto und beim Film die Digitalität durchgesetzt. Die Vernetzung von analogen und digitalen Aufnahmen macht dies deutlich: Neben dem analogen Bildmaterial wird gleichzeitig auch das digitale Bildmaterial genutzt.

Aber: Analoges Bildmaterial wird heute weitestgehend digitalisiert und durch das digitale Bild umfassend verdrängt. Wie bei Tonträgern vollzieht sich der Wandel stetig. Anstelle der alten analogen Techniken zur Herstellung und zur Ansicht von Bildern werden heute moderne Geräte genutzt, z.B. das Smartphone.

2 Digitales Bild

Das Bild in digitaler Form ist eine Beschreibung eines Bildes mit Hilfe eines binären Codes.

2.1 Digitale Fotografie

Laut WIKIPEDIA wird damit "...die Fotografie mit Hilfe einer digitalen Fotokamera oder einer Kamera mit digitaler Rückwand bezeichnet".

2.2 Digitales bewegtes Bild (Video)

Mit Hilfe ähnlicher binärer Codes lassen sich auch Töne (Geräusche, Musik, Sprache) digital darstellen (weiterführend: Kirk, Wolfgang: Good Practice - 18: Der digitale Ton, doi: [10.2441/9783966191357](https://doi.org/10.2441/9783966191357)).

Die Verbindung von Bild und Ton in sogenannten Containern ergibt ein digitales Video, z.B. MP4 als weit verbreitetes Video-Containerformat.

3 Digitalisierung

Die Endprodukte einer Digitalisierung werden als *Digitalisate* bezeichnet. Der Vorgang des Digitalisierens bei analogen Fotos wird bezeichnet als digitale Bildbearbeitung (eingescannte Papierfotos, Negative, Dias).

3.1 Digitale Bildbearbeitung

Zur digitalen Bildbearbeitung siehe weiterführend: Kirk, Wolfgang: Good Practice - 15: Dias, Negative und Papierfotos digitalisieren, doi: [10.2441/9783966191326](https://doi.org/10.2441/9783966191326).

3.2 Capturing

Das Einspielen von digitalen Videobändern auf die Festplatte eines Computers oder das Digitalisieren analoger Videobänder nennt man Capturing.

Diese Möglichkeit ist deshalb interessant, weil damit Videos von VHS- und Festplattenrekordern, Settop-Boxen, Camcordern oder anderen Videogeräten auf den eigenen PC in das universelle Format H.264-Format überspielt werden können (MP4).

Die so erstellten digitalen Videodateien lassen sich am Bildschirm nachbearbeiten und auch in ein anderes Video-Format transkodieren.

3.2.1 Videograbber

Um eine Videoquelle mit dem PC oder Laptop zu verbinden, wird ein Video Grabber benötigt. Er bietet Anschlüsse für Audio über Chinch und einen Video und S-Video Eingang. Damit kann z.B. jeder Videorekorder und jede Videokamera verbunden werden.

3.2.1.1 Software

Eine Software ist den meisten Videograbbern beigelegt. Im Internet gibt es eine Vielzahl von kostenloser und kostenpflichtiger Software für das Digitalisieren.

3.2.1.2 Videoquelle

VHS-Rekorder und VHS-Kassetten werden nicht mehr hergestellt (s. [VHS - Einstellung der Produktion](#)). Wer also ein solches Gerät benötigt, muss auf gebrauchte Geräte zurück greifen und diese ggf. im Online-Handel erwerben.

3.2.2 Bildschirm-Video

Wenn Worte und Bildschirmfotos zur Darstellung von Sachverhalten nicht ausreichen, hilft ein *Screencast* zur Erklärung, mit dem die einzelnen Handlungsschritte aufgezeichnet werden. Dies erfolgt mit Hilfe einer Software.

Als umfangreiches Programm für diesen Zweck und darüber hinaus unter den gängigen Betriebssystemen verfügbar, hat sich die Software *Open-Broadcast-Studio* (OBS-Studio) bewährt.

Zur Installation unter Linux in einem Befehlsfenster nacheinander eingeben:

```
sudo apt-get install ffmpeg
```

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install obs-studio
```

Beim ersten Start führt ein Assistent durch die Einrichtung. Nach Abschluss der Einrichtung erfolgt die Weiterleitung in das Programmfenster.

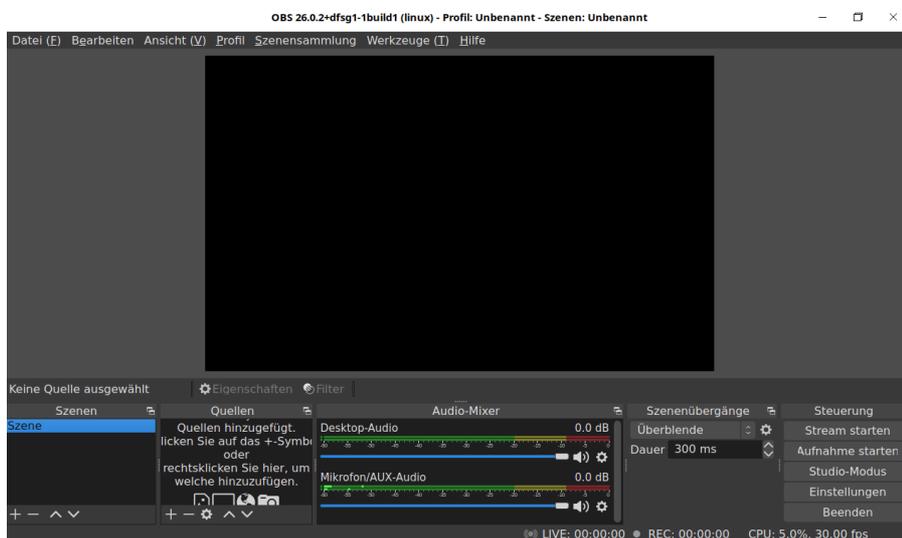


Abb. Programm OBS-Studio (Linux)

Die Versionen für Windows und MacOS können von der [Projektseite](#) herunter geladen werden.

4 Videobearbeitung

Die Videobearbeitung hat das Ziel, "...bewegte Bilder zu erstellen, die sich vom Ausgangsmaterial unterscheiden" (WIKIPEDIA).

Tipp

Bevor teure Hard- und Software gekauft wird, sollte die Bearbeitung mit der vorhandenen IT-Ausstattung erfolgen. Zum Einstieg gibt es eine große Anzahl von Open-Source-Software, die in vielen Fällen durchaus gute Ergebnisse erzielen.

Vor der Installation unbedingt die Hardware-Anforderungen prüfen.

4.1 Software

4.1.1 Linux

Das Programm [Avidemux](#) kann als Applmage herunter geladen werden. Eine Installation ist nicht erforderlich. Sobald die Datei ausführbar gemacht ist, kann die Bearbeitungssoftware gestartet werden.

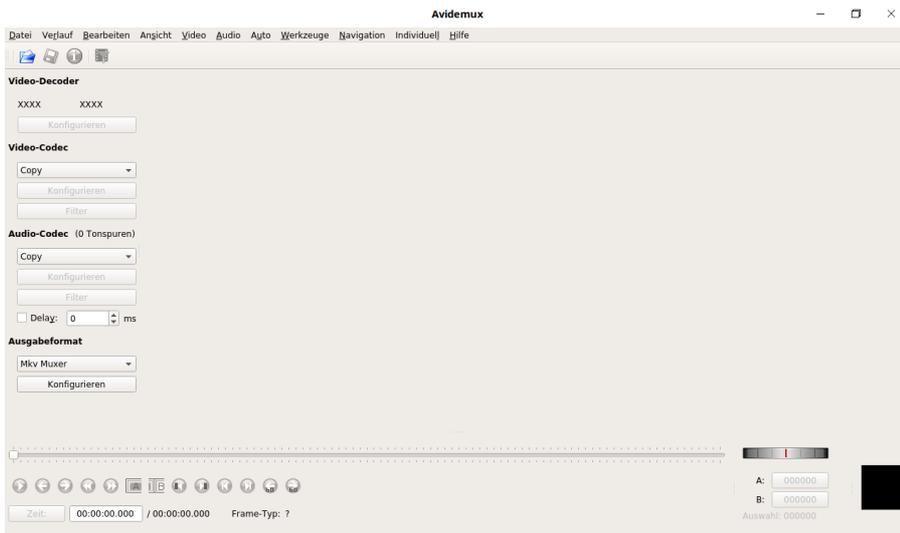


Abb. Avidemux

Die Versionen für MacOS und Windows können von der [Projektseite](#) herunter geladen werden.

4.1.2 Windows

Das Programm [Natron](#) ist z.B. für das Einfügen von Spezialeffekten gut geeignet.

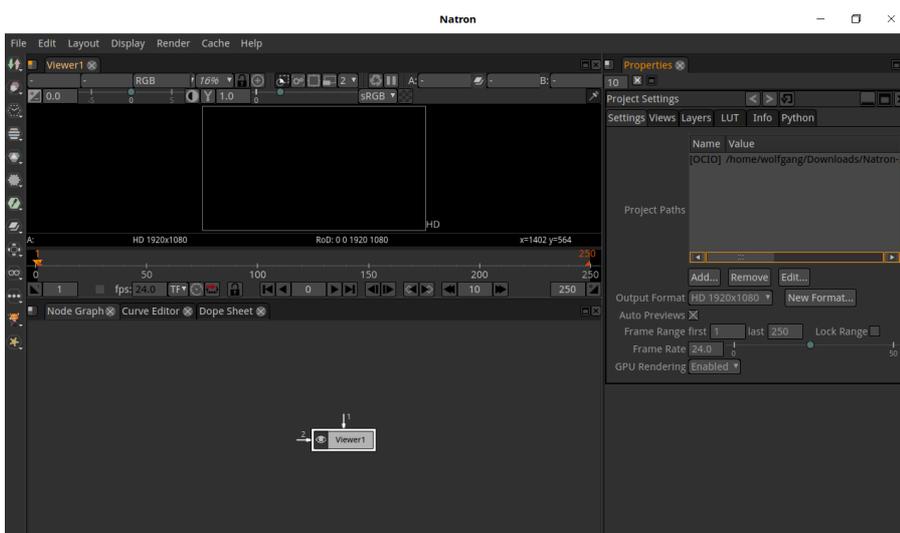


Abb. Natron

Die Versionen für Linux und MacOS können von der [Projektseite](#) herunter geladen werden. Eine portable Version ist verfügbar.

4.2 Arbeitsschritte

Eine Nachbearbeitung des aufgenommenen Materials (*Postproduktion*) ist meistens empfehlenswert. Dabei ist die Arbeitsweise der *Profis* Vorbild und kann für das eigene Vorgehen sinnvoll übernommen werden (Stichwort: *Arbeiten wie die Profis*).

Die unterschiedlichen Aufgaben erfordern auch verschiedene Arbeitspläne. Wer viele Clips zu einem Video zusammenfügen will, braucht z.B. eine übersichtliche Medienorganisation.

Die Dateien sind regelmäßig zu sichern. Für ausreichend Speicher ist vorzusorgen.

Tipp

Vor dem Arbeitsbeginn ist eine Recherche über die Arbeitsweise bei einer Postproduktion sinnvoll, um unnötigen eigenen Aufwand und Fehler mindestens zu reduzieren.

5 Checkliste *Digitales Video*

1. Hardware

- vorhandene IT-Ausstattung nutzen (Anfänger)
- Standalone-PC ist besser geeignet als mobile Geräte
 - Aufrüstung einzelner Komponenten, z.B. Grafikkarte
 - Speicher

Tipp

Gebrauchte PC sind bei verschiedenen Online-Händlern teilweise günstig zu erwerben: Leasing-Rückläufer namhafter Firmen mit guter Ausstattung (Grafik, Prozessor, Speicher).

2. Capturing

- analoge Videoquelle bereithalten, ggf. ausleihen oder gebraucht erwerben
- Videograbber zum Anschluss der Videoquelle an PC erwerben
- Capture-Software installieren

3. Screencast

- Auswahl der Software
 - ⇒ Open-Source-Software nutzen (Linux, MacOS, Windows)
 - ⇒ Einfachheit und geringe Ressourcen vor großem Funktionsumfang
- Arbeitsplan erstellen, z.B. für Erklär-Video

4. Videobearbeitung

4.1 Vorbereitung

- Auswahl der Software:
 - ⇒ Open-Source-Software nutzen (Linux, MacOS, Windows)
 - ⇒ Einfachheit und geringe Ressourcen vor großem Funktionsumfang
- Speicher prüfen und ggf. ergänzen
- Datensicherung und regelmäßiges Backup
- Arbeitsweise der Profis recherchieren

- Arbeitsplan erstellen

4.2 Nachbearbeitung (wie beim Profi)

1. Materialsicherung
2. Materialimport und Konvertierung
3. Datenorganisation und vorbereitende Arbeiten
 - Daten z.B. nach Szenen, Tage, organisieren
 - Ton bearbeiten
4. Videoschnitt
5. Freigabeprozess
6. Technische und formelle Finalisierung
7. Finale Freigabe und Encoding der Ausgabeformate

Impressum

Verlag Wolfgang Kirk, Essen
ISSN 2627-8758
ISBN 978-3-96619-137-1, doi: [10.2441/9783966191371](https://doi.org/10.2441/9783966191371) (PDF)
ISNI 0000000459074303
© 2020 Wolfgang Kirk



Der Text ist als Band 67 Teil von Veröffentlichungen in der Reihe *Digitale Gesellschaft in Deutschland* (ISSN 2627-8758 elektronische Publikationen). Durch Auflösung des DOI auf der Seite <https://dx.doi.org/> kann die elektronische Datei heruntergeladen werden.

Textsatz mit Typora in Markdown und mit Pandoc in das Zielformat konvertiert.

Stand: 2020-12-23

Haftungsausschluss

Der Autor haftet insbesondere nicht für den Inhalt der vorgestellten Internet-Seiten. Die Verantwortung für Inhalt und Funktion der Links liegt bei den jeweiligen Betreibern. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Lizenz



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Ausgenommen von dieser Lizenz sind alle Nicht-Text-Inhalte wie Fotos, Grafiken und Logos.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

BibTeX

