

Végre! A ShotCut fut PCLinuxOS-en!

PCLinuxOS Magazine – 2020. május

Írta: Alessandro Ebersol (Agent Smith)



Shotcut

A Shotcut nemlineáris videószerkesztő, amit mindig is használni akartam. Ám, előbb feltárnám az előéletemet az audiovizuális munkát illetően.

PCLinuxOS-en kezdtem YouTube-videókat készíteni, előbb Openshot-tal, majd a PCLinuxOS tárolóban elérhető összes eszközzel: Audacity, Openshot, Rezsound, SSR és egyebek.

Az Openshot-ot azért választottam, mert közvetlen felülete van és nagyon könnyű használni. Valóban, az Openshot egyszerű, de nagyon komplett. Bizonyos eszközeit az eléréshez előbb aktiválni kell, menükben, vagy a videóklip tulajdonságoknál. Intelligens lépés a programozótól, mivel úgy döntött, nem ijeszti el a lehetséges felhasználókat zavarba ejtő felülettel.

Később, az Openshot-ból hiányozó effektusok és további, formák és betűk terén meglévő hiányosságai miatt kezdtem a Windows-os VSDC-t használni, Wine és Play-On Linux segítségével tökéletesen működően Linux alatt. Emellett a VSDC kezelőfelülete nagyon

tiszta és egyértelmű, illetve a forrásait a MS Office szalag stílusú menüjén keresztül lehet elérni (mára ez már elterjedt elv lett sok alkalmazásnál).

Mi a helyzet a KDenlive-val?

Be kell vallanom: a KDenlive felülete, ami az Adobe Premier klónja, elijesztett. Soha nem voltam képes megérteni és szerintem a felhasználó ne harcoljon az alkalmazással, hanem használja. Ezért a KDenlive-ot passzoltam és szerintem az Openshot, erősségeivel és hibáival együtt olyan mérce, ami alapján megítélhetem a többi videószerkesztő programot. Az Openshot valóban sok inspirációt nyert a Windows Movie Maker-étől. Bizonyos értelemben az Openshot egy Windows Movie Maker, ami beásta magát az edzőterembe és megizmosodott, hatalmas erő van az ütéseiben.

Shotcut: egy kiváló NLVE szerkesztő, de sokára érkezett.

Időközben teszteltem más videószerkesztőket: Flowblade, Pitivi és még Cinelerra. Ezt kezdőknek nem ajánlom, mivel a kísérletezés profiknak és nem jószándékú amatőröknek való.

Kipróbáltam a Shotcut-ot is.

Lenyűgözött a program: elegáns, a Qt-könyvtárakkal készült C++-ban. A program futása sima, mint a selyem. Nem omlott össze, stabil volt és nem kötötte le a gép túl sok erőforrását (az Openshot a munkában egy forrástemető).

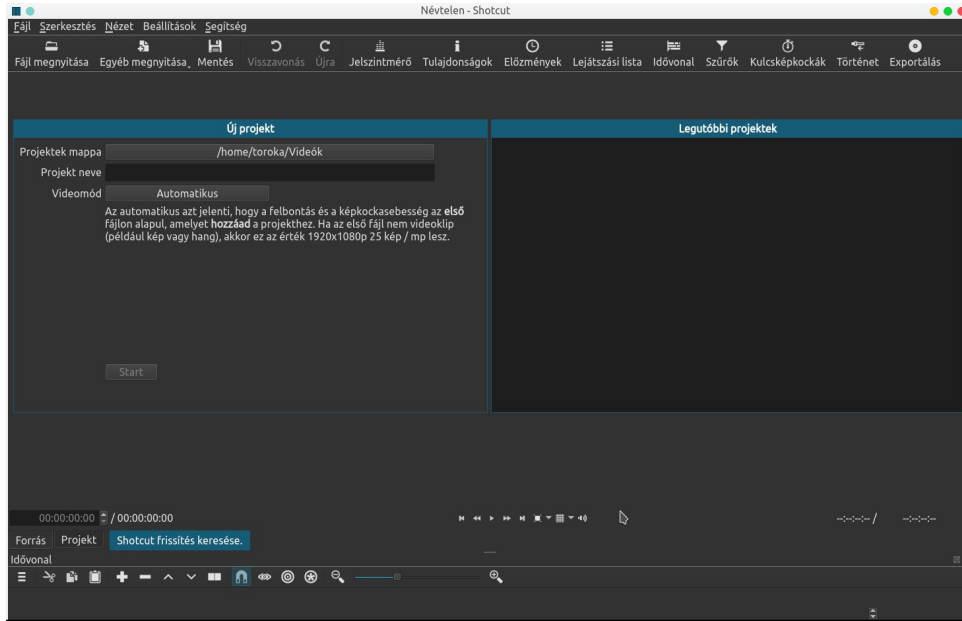
De nem minden volt ilyen rózsás: amikor a projekt exportálása jött, semmi sem történt. A Shotcut nem működött PCLinuxOS alatt, ami miatt nem használhattam. A fórumon még egy [poszt](#) is született ezzel kapcsolatban.

Ám a legutóbbi verziónál az összes problémát megszüntették és a Shotcut úgy működik, ahogy kell. És mik a benyomásaim? A következőkben megtudod...
A Shotcut olyan jó, mintha fizetős program lenne...



Szóval, a program annyira letisztult, mintha nem is ingyenes szoftver lenne, hanem pénzes.

Most lássuk a Shotcut történetét.



A program fő kezelőfelülete

A Shotcut eredetileg 2004 novemberében fogant, Charlie Yates, az MLT társalapítója és akkori fő fejlesztője által. A mai verzió Dan Dennedy teljes átírata, aki az MLT másik társalapítója és jelenlegi vezetője. Dennedy olyan szerkesztőt akart készíteni, ami teljesen az MLT-re épült és elhatározta a Shotcut-név újrafelhasználását, mivel nagyon kedvelte. Valamit akart készíteni, hogy a MLT új multiplatformon, különösen a WebVfx és a Movit kiegészítőkhöz kapcsolódó lehetőségeit gyakorolja.

Jellemzők

A Shotcut az Ffmpeg-en keresztül támogatja a videó, kép- és hangformátumokat. A nem-lineáris számos formátumból összeállítható többsávos videószekesztéshez idővonalat használ. A scrubbing-ot és a transzportvezérlést GPU-alapú OpenGL feldolgozás támogatja és sok videó- és hangszűrő áll rendelkezésre.

- Formátumtámogatás Ffmpeg-en keresztül
- Precíz képkockakeresés sok formátumhoz
- Webkamera- és hangfelvétel
- Hálózati sztrím lejátszása (HTTP, HLS, RTMP, RTSP, MMS, UDP)
- EDL export (CMX3600 szerkesztési döntési lista)
- C-ben és C++-ban íródott, Qt5 keretben

Hang

- hangképek
- hangosság
- szintmérés
- hullámforma
- spektrumanalizátor
- továbbítási szinkronizáció JACK

Videó effektusok

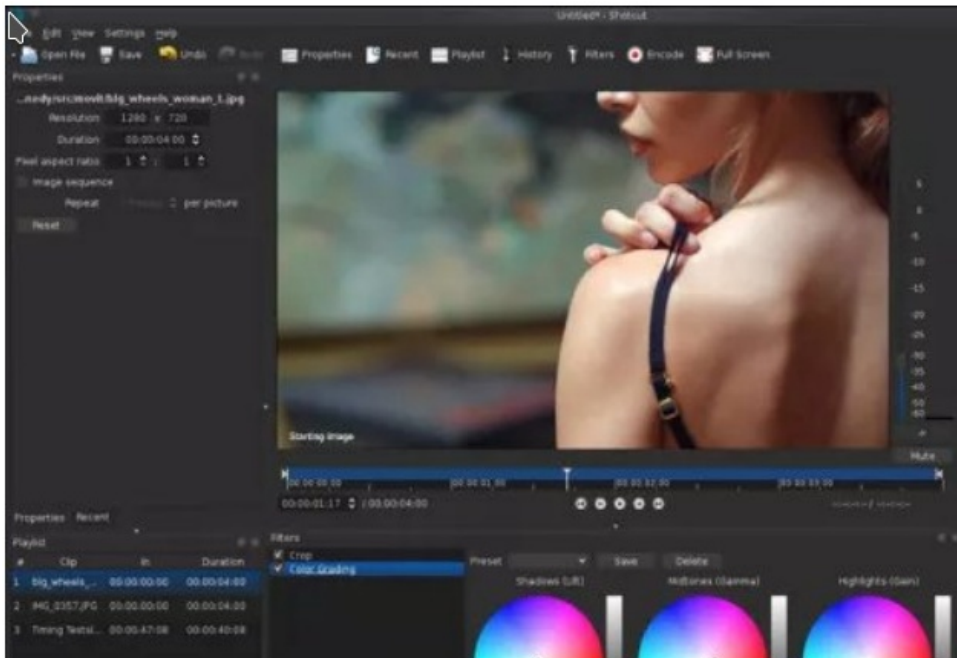
- HTML5-forrás és szűrők
- Színminőségi eszközök
- De-interlacing
- Törlési átmenet
- Sávkompozíciós, illetve keverési módok
- Sebesség- és visszajátszási effektusok a klipekben
- Kulcs-képkockák

Hardver

- Blackmagic Design SDI és HDMI bemenethez előnézeti kép

- Leap Motion a „jog” és „shuttle” vezérléshez
- Webkamera felvétel
- Hangfelvétel a rendszer hangkártyára
- SDI, HDMI, webcam (V4L2), JACK audio, PulseAudio, IP stream, és Windows DirectShow eszközök feldolgozása, felvétel
- többmagos párhuzamos képfeldolgozás (amikor nem GPU-t használ és a képkockadobás kikapcsolt)
- DeckLink SDI keyer kimenet
- OpenGL GPU-alapú képfeldolgozás, színtonkomponensenként 16 bites lineáris lebegőpontos

Egy másik nagyon fontos jellemző, hogy képes színárnyalatokkal dolgozni. Igen. A Shotcut lehet színező eszköz, mind a színtonkorrekciókat, mind a kliphez különféle affektusok hozzáadását illetően.



Színtonkorrekció Shotcut-ban.

Shotcut alapok

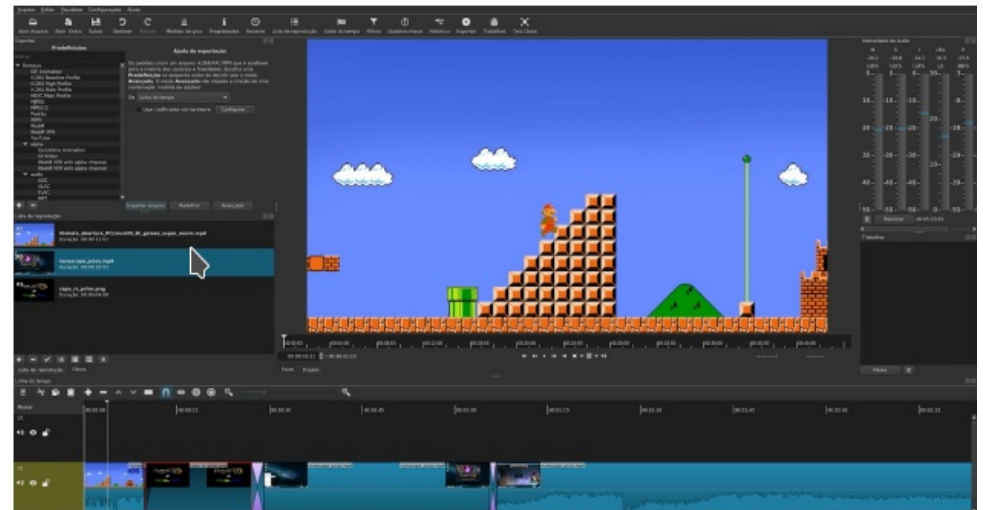
Nos, ahogy azt írtam, a videószerkesztési tapasztalataim Openshot-on alapulnak. Így a Shotcut-ot az Openshot-tal összehasonlítva ítélem meg.

A felület

Ami a felületet illeti, a Shotcut sokkal bonyolultabban mutatja be magát, mint az Openshot, de nem annyira, ami elriasztaná a felhasználót, hanem pont ellenkezőleg. Ez csak a szoftverhez és elveihez alkalmazkodás kérdése: a Shotcut-ban minden szűrő. Így még az elmosás is az. Be kell lépned a Szűrők menübe és hozzáadni a le- és felkeverést, majd ezután csúszkákkal szabályozhatod az intenzitását és idejét. Kereszt átúszásokat nagyon egyszerű csinálni, csak húzz rá egy videóklipet a másikkra és a Shotcut elvégzi a többi.

Kezdő lépések a Shotcut-tal

Hogy elkezdjünk a Shotcut-tal dolgozni először elemezzük egy általam szerkesztett videó képét (valójában a cikk írása kedvéért szerkesztettem a Shotcut-tal).



Videó szerkesztés alatt Shotcut-ban

Nos a te, reménybeli videószerkesztő, filmkészítő bátorításodra kezdjük egy rövid hogyan-nal, hogy megtedd az első lépéseket a Shotcut-tal.

- Videó beillesztéséhez nyomd le a Fájl megnyitása gombot.
- Ha megnyílt a fájl, akkor az a fő lejátszási ablakban lesz látható, a képernyő közepén.
- Videó, hang, kép fájl egyaránt lehet a projekt része, ha megnyitottad, be kell húznod a Playlist területre. A projekted részét képező összes fájlal csináld ezt meg.
- Minden fájl kap egy számot, amit a hozzáadás sorrendjében kap meg (az első lesz az 1-es és így tovább)
- Az audiovizuális fájlhoz megjelenik a hozzá tartozó hang burkológörbéje, ami a videónak a képernyőn megjelenő dolgokkal történő szinkronizálására serkent szerkesztés közben.
- A képernyő alján van az idővonal, ahol a projekt különféle fájljait elhelyezed. Kicsit szerkesztettem, ahogy az a fenti képen látható és némi áttűnési és be- és elúsztatási effektust alkalmazását is megfigyelheted.
- Az idővonal egy rétegen kezdődik, de a videóban alkalmazni akart effektusoktól függően más rétegek is hozzáadódhatnak, és egymásra kerülhetnek. Az újonnan hozzáadott réteg mindig a régebbi fölé kerül.
- A jobb felső sarokban található a hang szintmérő, ami az aktuálisan lejátszott hang intenzitását mutatja.
- Az összes menü és listamező, függetlenül attól, hogy azok szűrők-e, vagy fájlok, dokkolhatóak, vagyis elmozgathatóak és átrendezhetőek a felhasználó igényei szerint.
- Amikor elégedett vagy a létrehozott videóval, ideje exportálni.
- A bal felső sarokban a Preset területén választhatsz a program által támogatott különféle exportálási formátumok közül. Ha a kimeneti formátumot már kiválasztottad, kattints a Fájl exportálásá-ra, opcionálisan az idővonalról és a program megkezdi az exportálást. Az exportálási folyamatot jobb oldalt a Feladatok részénél mutatja, a hang jelszint mérő alatt.

Következtetések

Nos, csak annyit tudok mondani, hogy a Shotcut jó benyomást tett rám és komoly elemzést fogok végezni a hiányosságai és erősségei feltárása érdekében.

Mellette

- Teljes egészében testre szabható felület, köszönhetően a Qt5-nek, bármely menü, vagy opciós mező átrendezhető.
- Jó végeredmény, egy 17 perces videó leképezése 20 percig tartott, Core i3-assal, olyan teljesítmény, amittől ha nem is a legjobb videószerkesztő, de közel hozzá, összehasonlítva az Openshot-tal.
- Sok effektus van, öreg film, szépia és még színkorrekció is. Ezek a szabad forrású szoftvereknél nem túl gyakori lehetőségek.
- Kiváló képességek a karakterekkel és betűkkel való munkában, még 3D szövegek is.
- A memóriefelhasználás konzisztens, elfogadható szinten marad és nem túl nagy.

Ellene

Az alapelve nem követi a többi szerkesztő programét.

A tanulási görbéje nagyobb mint a többi programé, pontosabban mint az Openshot-é. Nincs integrálás más programokba, szemben az Openshot-tal (Blender és Inkscape). Néhány lassított mozgási effektus csak külső programok segítségével lehetséges.

Ítélet

A Shotcut kiváló videószerkesztő program, amihez ha a felhasználó már hozzászokott, nagyon jó audiovizuális eredményekre képes. Természetesen nem rendelkezik az összes effektussal, de sok van belőle. MLT és FFMpeg alapú és használható Openshot-hoz (vagy más videószerkesztőhöz) kapcsolva, azon effektusok elérésére, amivel nem rendelkezik. De a felülete nagyon jó, jól testre szabható és egyszer sem omlott össze használat közben (a cikk írásakor). Stabilitása nagyszerű, és C-ben, C++-ban Qt5 keretben írva rugalmas lett és nem túl követelőző, ami a memória- és processzorhasználatot illeti. Természetesen minél több magos a CPU, annál jobb.

A Shotcut-ot nagyon is ajánlom. Nagyon megéri! És remélem, hogy élvezed ezt a nagyszerű programot, most PCLinuxOS alatt 100%-osan működve!