

Frameserver

Überblick

Bei einem Frameserver handelt es sich um ein Programm, das anderen Programmen Videodateien vorgaukelt. Das wird häufig gemacht, wenn Schnittprogramme das Format eines Videos nicht unterstützen und daher nicht öffnen können oder wenn man eine Videodatei verändert einbinden möchte, ohne sie auf der Festplatte verändert zu speichern.

Vorgehensweise

[Beispiel](#)

- Beim Start des Frameservers erstellt dieser für die eingestellte Videodatei eine "Fake-Videodatei" (meist eine AVI).
- Diese Fake-Videodatei kann man in anderen Programmen einbinden. Programme, die darauf zugreifen, lesen nicht (wie eigentlich üblich) ein Video von der Festplatte, sondern werden dann an den Frameserver weitergeleitet, der ihnen die gewünschten Stellen des Videos ausliefert.
- Optional kann ein Frameserver das eingehende Video noch verarbeiten (z. B. skalieren oder Untertitel hinzufügen), das Schnittprogramm erhält dann nur die verarbeitete Datei.

Vorteile / Nachteile

Vorteile:

- Man muss ein Video, das nicht gelesen werden kann, nicht neu kodieren, sodass es gelesen werden kann. Das spart Platz auf der Festplatte, weil der Frameserver nichts speichert, sondern nur auf Anfrage öffnet und weiterleitet.
- Videos verschiedenster Formate können damit in jedes beliebige Videoschnittprogramm eingebunden werden, obwohl dieses sie eigentlich gar nicht lesen könnte.

Nachteile:

- Frameserver sind langsam, weil das Video nicht einfach von der Festplatte gelesen, sondern auch noch weiterverarbeitet und für die Schnittprogramme lesbar gemacht werden muss.

Anwendungsbeispiele

- Einige Let's Player, die ihre Videos kaum bearbeiten und daher auch kein großes Schnittprogramm brauchen, bearbeiten ihre Videos mittels [Avisynth](#), einem Frameserver mit Bearbeitungsfunktion.
- Mithilfe des **Debugmode Frameservers** kann man seine fertig geschnittenen Projekte aus Sony Vegas, [Adobe Premiere](#) und anderen Schnittprogrammen an [MeGUI](#) ausliefern, welches dank seines guten x264-Encoders effizienter kodiert. Hierbei werden gleich zwei Frameserver verwendet: Den Debugmode Frameserver, um das Projekt "live" aus den Schnittprogrammen zu exportieren, und [Avisynth](#), um das Projekt in [MeGUI](#) einzulesen.