

Nagrywanie filmów

FRAPS

<http://www.fraps.com/>

Temat: nagrywanie za pomocą frapsa, oraz obróbka tak zrobionych filmów.

W czym fraps jest lepszy od jakiegoś Hypercam'a:

- 1) został stworzony specjalnie z myślą o nagrywaniu dem z gier,
- 2) lepiej nagrywa w czasie rzeczywistym,
- 3) (Diablo) jeśli w czasie nagrywania zdarzy Ci się przechodzić przez portal, albo przechodzić na inny lvl podziemi (np z miasta na 1 lvl) - nie ma rewertu kolorów w filmie, jak to ma zazwyczaj miejsce w Hypercamie.

Minusy:

- 1) program nagrywa w sobie znanym formacie kompresji. Jest to już w jakiś sposób skompresowane - przykładowy 47-mio sekundowy filmik nagrany przeze mnie zajmuje raptem 263 MB, pełne klatki zajmowałyby więcej. Jednak i to trzeba pociągnąć jeszcze jakimś kodekiem,
- 2) wersja demo jest nieużyteczna.

Allor, jak tego używać?

Screen przedstawia okno konfiguracji dla trybu nagrywania filmu.



- Folder to save movies in - należy wybrać lokalizację, na której partycji/dysku jest jak najwięcej miejsca.
- Video capture hotkey - ustawiamy taki przycisk, który nie jest nam do szczęścia potrzebny w czasie gry, i jego przypadkowe nawet naciśnięcie nie skończy się np. zdjęciem god-mode lub innym kataklizmem. Minus - brak kombinacji.
- Record sound - wybrać możemy źródło fizyczne (sterownik), o ile mamy dwie lub więcej kart (choć to nie zawsze działa), a także źródło dźwięku z windowsowego miksera. W zasadzie dla nagrywania dźwięku z gry nie wchodzi w grę inna opcja niż Stereo Mix (ostatecznie Mono Mix, jak ktoś posiada). Minusy - pogorszenie wydajności, oraz większe rozmiary pliku wynikowego.
- (Detect best sound input) - fraps będzie się starał wybrać Stereo Mix ;p
- Use Windows input - program wybierze wolną domyślną linię wejścia na naszej karcie audio,

w której wg. niego pojawi się dźwięk. Po polsku: każda karta muzyczna ma dwa wejścia - Mic i Line-in. W przypadku, gdy mamy niekoniecznie pr0 kartę, i korzystamy z wszystkich wejść/wyjść (np. tryb 5.1), Line-in nie powinno być dostępne (fizycznie będzie zajęte). Dla graczy opcja nagrywania dźwięku z zewnątrz jest w zasadzie bez znaczenia.

- Half size & Full Size - wg. manuala program będzie zapisywał filmy w pełnej rozdzielczości gry do wymiarów 1152x864, powyżej tej granicy rozdzielczość będzie zmniejszana o połowę. Dla gracza Diablo to bez znaczenia, Diablo chodzi w rozdzielczości 640x480.

- FPS - ilość klatek na sekundę, dla Diablo 25 to absolutnie wystarczy, może być nawet mniej. Im więcej, tym więcej będzie zajmował film.

- No cursor - wpływa na rysowanie kursora na ekranie. Działa tylko w nowszych gierkach (Vampires Bloodline, HalfLife 2)

- No sync - poprawia czasem wydajność, opcja bez znaczenia.

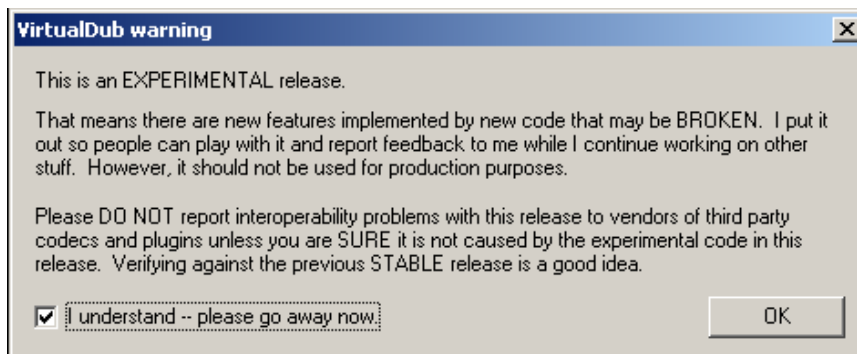
No i to tyle z opcji. Jak użyć frapsa: będąc w grze wcisnąć ustalony hotkey - rozpocznie się nagrywanie. Powtórne naciśnięcie je zakończy. Nagrany plik pojawi się w obranej lokalizacji pod nazwą Diablo 2007-01-18 00-08-15-93.avi. Data oczywiście będzie się zmieniać.

Obrabianie

Mając nagrany filmik wypadałoby zmniejszyć jego rozmiar, podciąć, pociąć, posklejać, dołożyć muzykę itd. Temat na osobny wykład, przedstawię podstawy posługiwania się VirtualDubem.

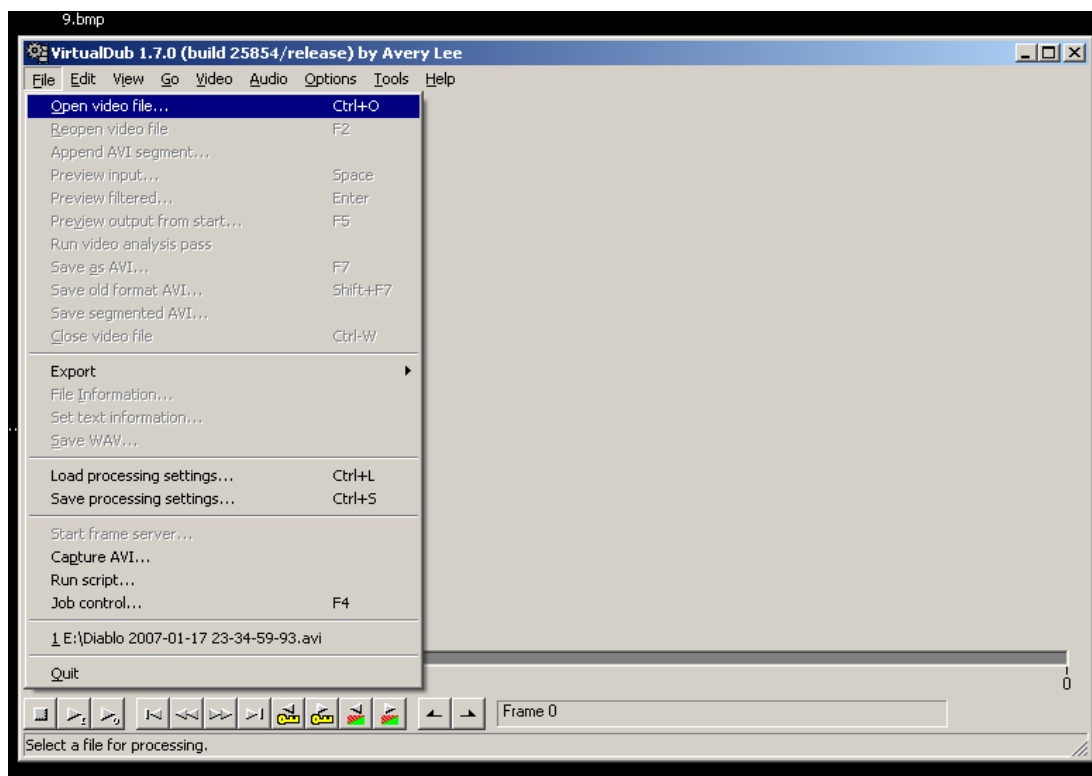
Czemu VD - jest za darmo, banalnie prosty w obsłudze, prawie że nie żre zasobów, ma sporo możliwości.

Pracę zaczynamy od uruchomienia programu ;p Jeśli wcześniej go nie używaliśmy, może pojawić się kilka okienek



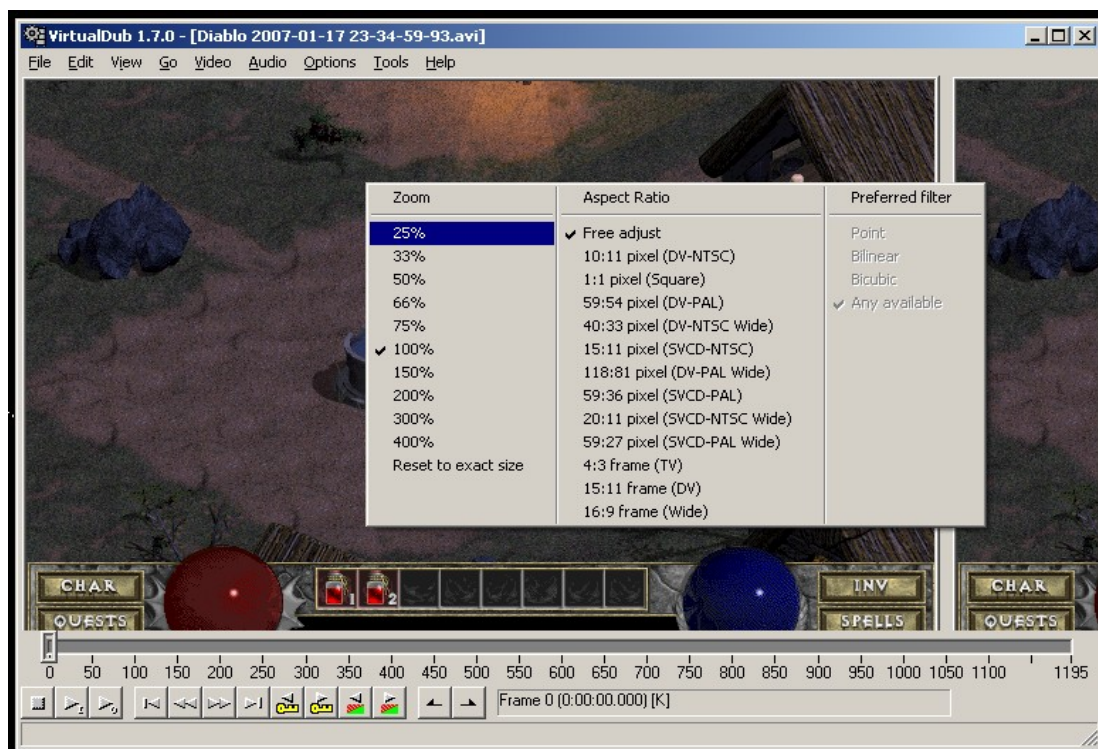
To akurat informuje, że używana wersja jest eksperymentalna, mogą wystąpić błędy, itd. Blah. Może jeszcze pojawić się informacja, że używamy nieoryginalnych bibliotek, co spowodować może itp itd. Oczywiście wszystko wiemy, rozumiemy, akceptujemy, i klikamy ok do oporu.

Następnie ukaże nam się okno programu:



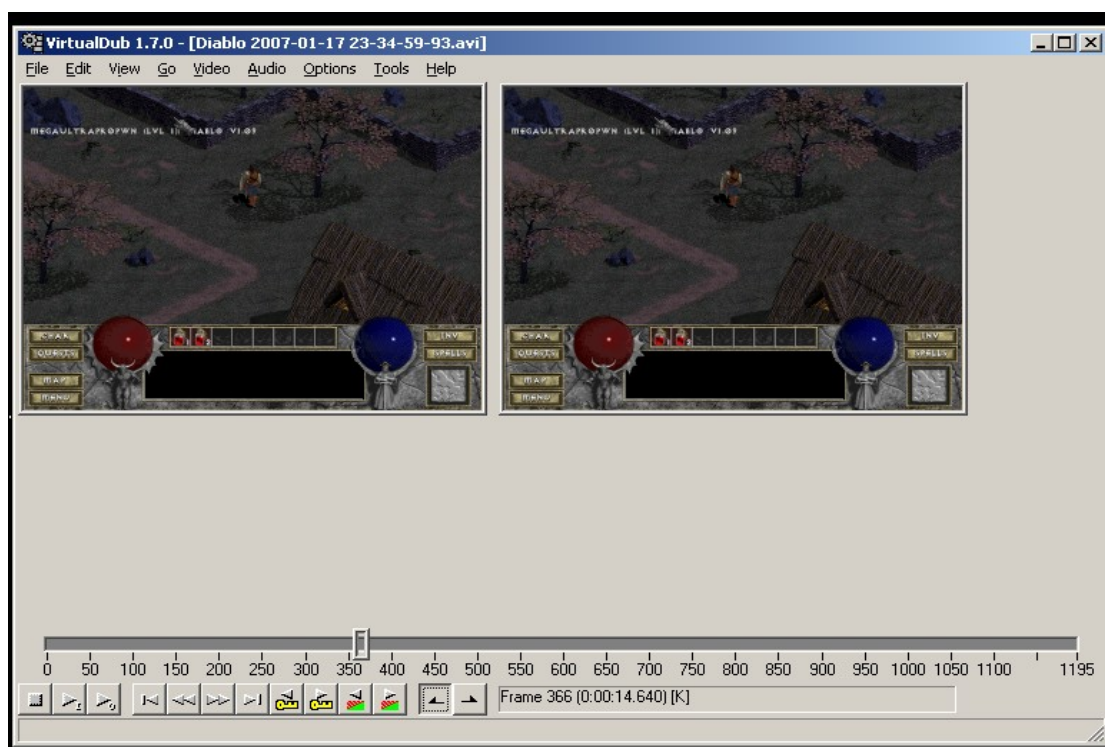
Wybieramy z menu opcję File/Open video file, i szukamy swojego filmu. Następnie klikamy ok, by wczytać.

Program domyślnie ładuje wszystko w oryginalnych rozmiarach. Może nam to nie pasować, więc klikamy PPM na obszar video:

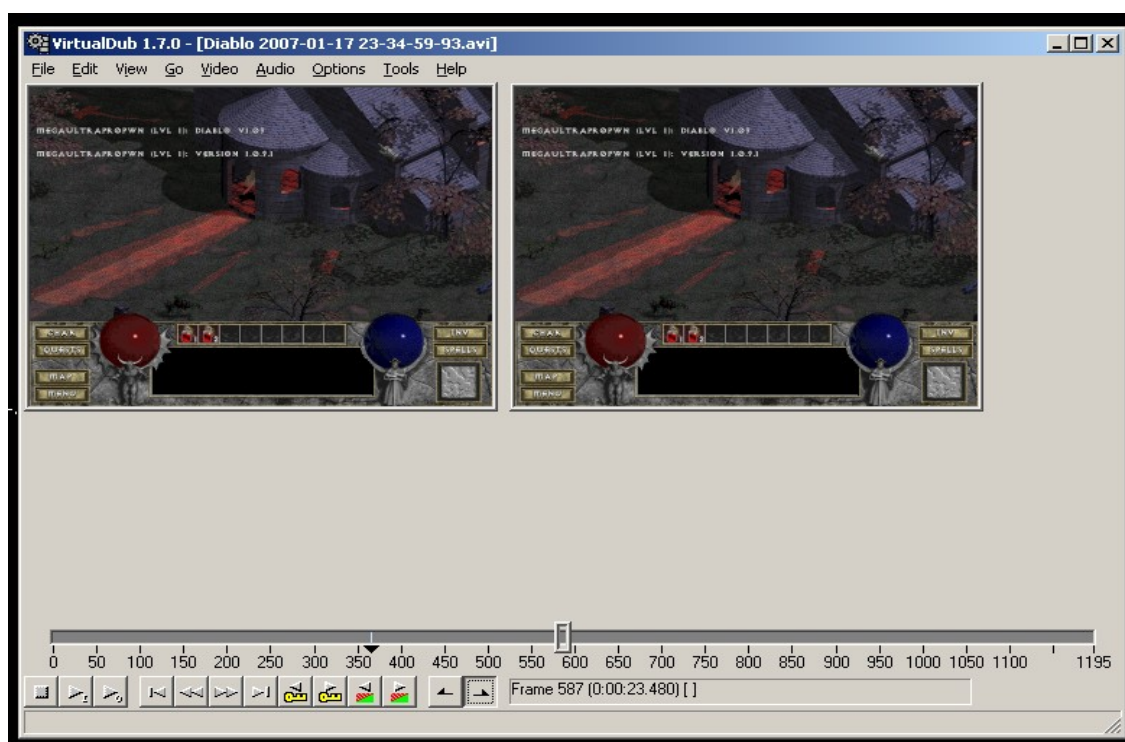


i wybieramy rozmiar, który nas interesuje. Robimy tak dla in i dla out. Możemy też zrezygnować z wyświetlania dowolnego okna, albo obu naraz.

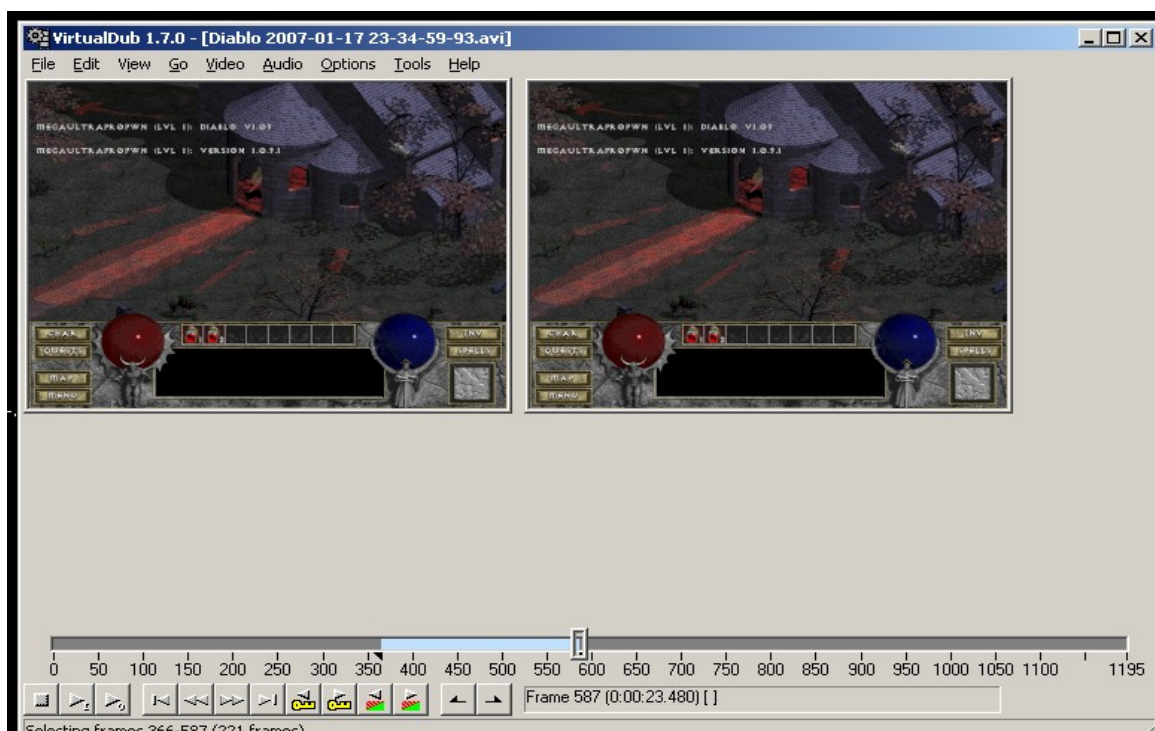
Powiedzmy, że interesuje nas to, co się działo w filmie od czternastej do dwudziestej trzeciej sekundy. Ciśniemy play, albo przesuwamy wskaźnik na żadaną długość, i zaznaczamy początek klipu.



Gdy już zdecydujemy się, gdzie ma się kończyć, zaznaczamy koniec klipu.

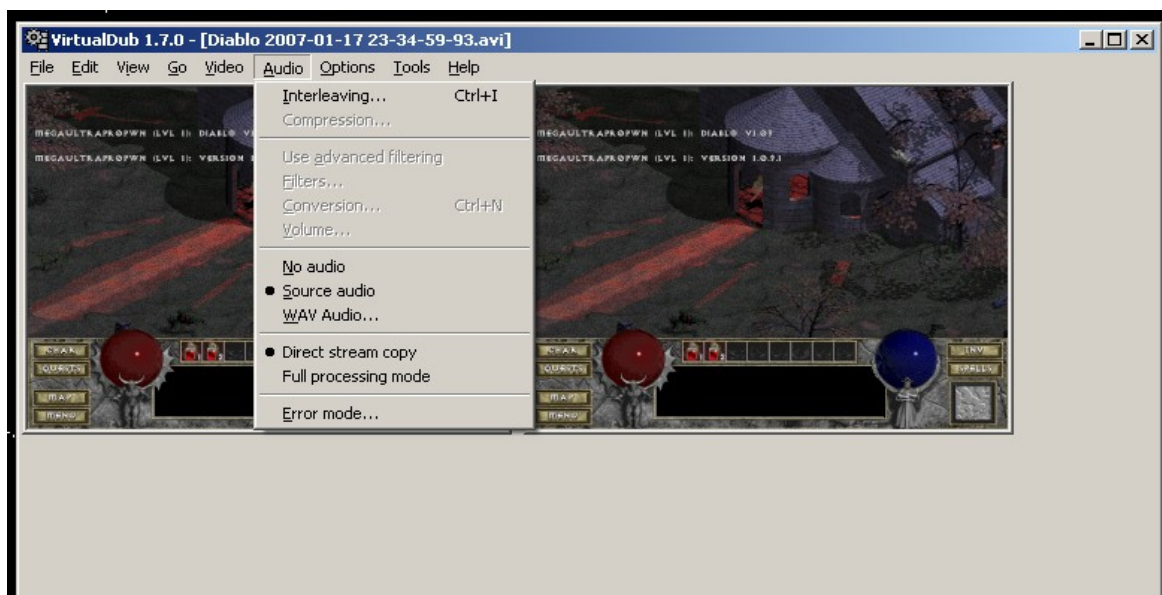


Po tym wszystkim na linii czasu wyróżniony zostanie nasz odcinek.



Kompresja

W zależności od tego, co będziemy chcieli zrobić z dźwiękiem (o ile go mamy), zaznaczamy odpowiednią opcję w menu.

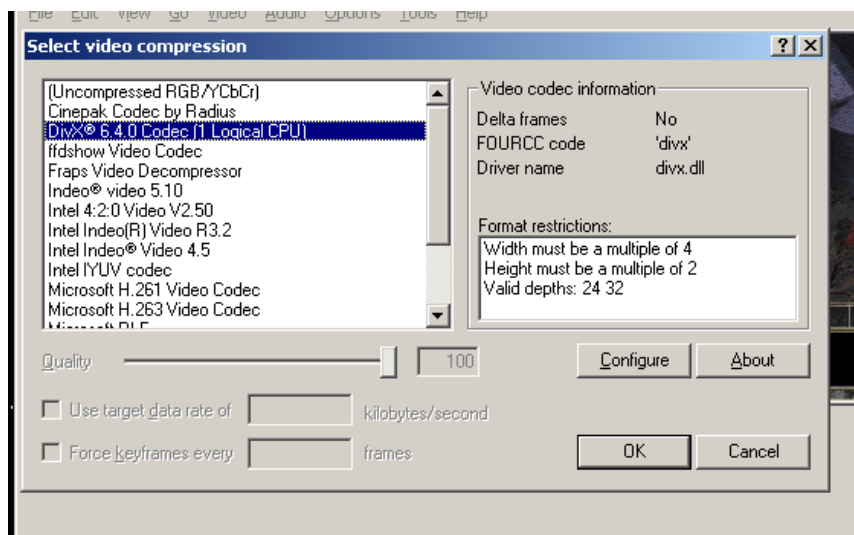


Direct stream copy - dźwięk oryginalny, bez zmian; No audio - wiadomo; Wav audio - dźwięk zewnętrzny (mp3, cokolwiek); Full processing mode - dźwięk będzie kompresowany. W zależności od tego, co mamy - wybieramy albo Direct stream copy, albo No audio.

Wideo - z dostępnych opcji wybieramy Compression.

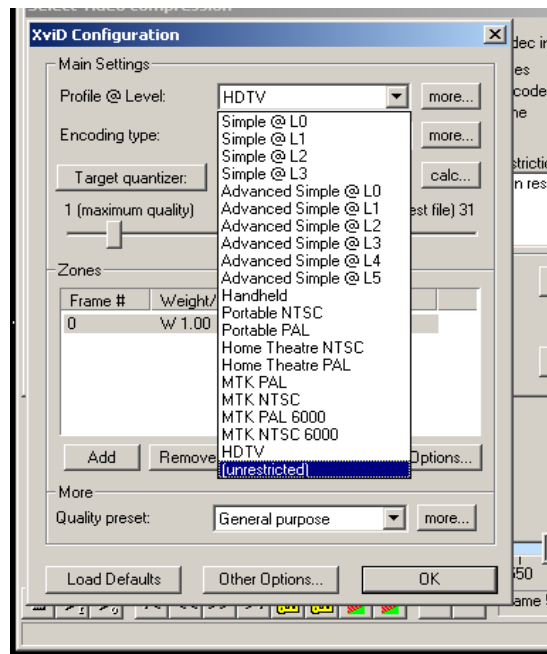


Objawi nam się okno dialogowe, gdzie dane jest nam wybrać interesujący nas kodek:

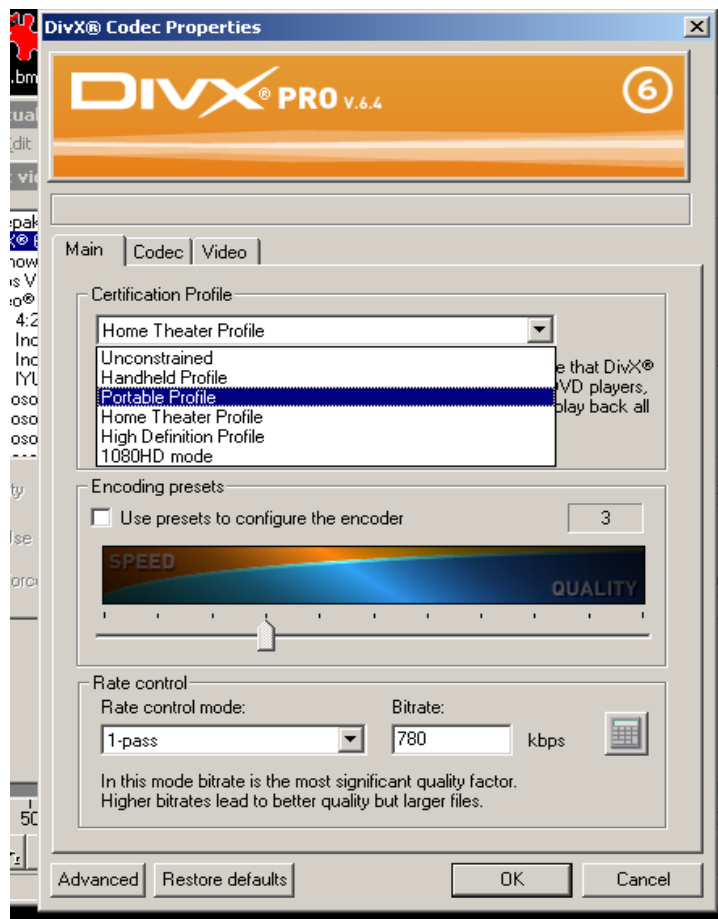


Godne polecenia to TechSmith (Camtasia) i Xvid. Na potrzeby tego tutoriala wykorzystany zostanie kodek Xvid - po wybraniu go z listy klikamy Configure.

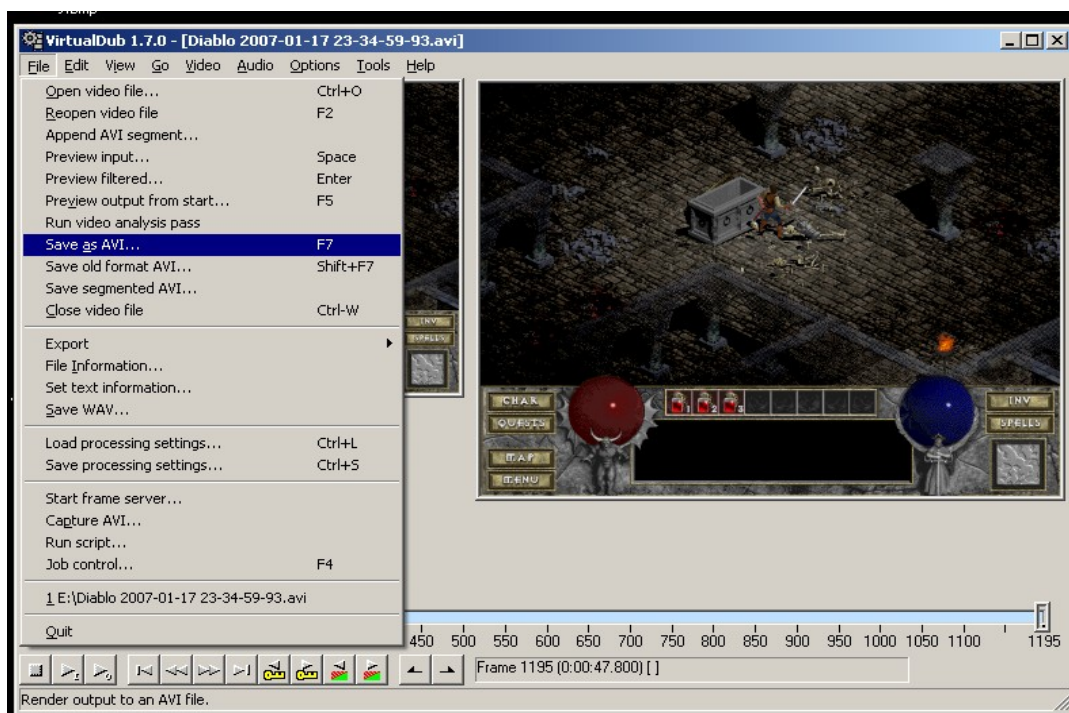
Pojawi się lista trybów,



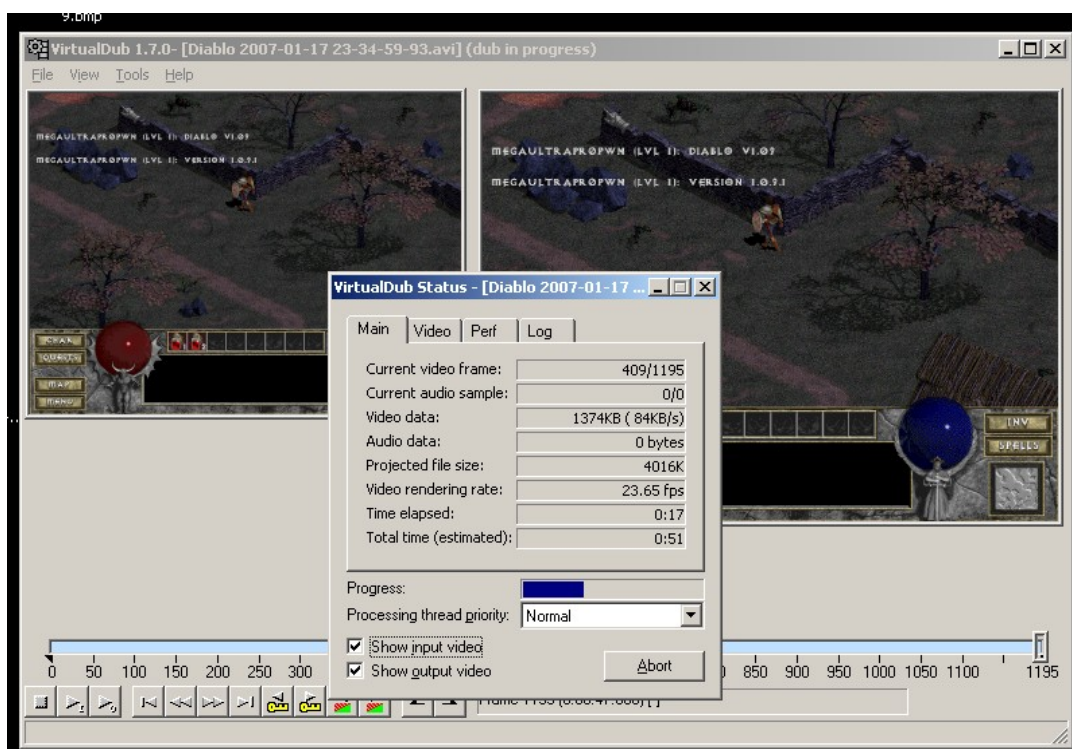
z której wybieramy co nam przypadnie do gustu (w tym wypadku użyty został HDTV).
W DivX wyglądałaby ona nieco inaczej:



Następnie klikamy na File/Save as:



i wybieramy docelową lokalizację. W zależności od długości filmu, stopnia wybranej kompresji, szybkości CPU proces enkodowania będzie szybko, długi, lub kurewsko długi (tu: około minuty).



Efekt? Proszę porównać [film 1](#) - nieskompresowany, z [filmem 2](#) - skompresowanym. Wyniki oczywiście mogą być lepsze - kwestia pokombinowania.