

YouTuber – további PCLinuxOS-os tippek

PCLinuxOS Magazine – 2018. május

Írta: Alessandro Ebersol (Agent Smith)



A YouTube-ossá válás módjáról szóló cikksorozatot folytatandó ebben a hónapban néhány szükséges (és hasznos) programot vizsgálunk meg, amikkel játékmeneteket és videókat csinálhatsz. Két emulátort veszünk górcső alá, egy EP128-as emulátort és a klasszikus MAME-t.

Ep128Emu

Az ep128emu C++-ban írott nyílt forráskódú, hordozható Enterprise 128, ZX Spectrum 48/128, Amstrad CPC 464/664/6128 és Videoton TVC komputer emulátor, ami támogatja a Windows és POSIX platformot (32 és 64 bites Windows, Linux, a MacOS X alatt tesztelték). Csak a PCLinuxOS-ben szerepel, Semmilyen más disztribúció tárolójában sincs benne, mivel egy kedves kollégánk, MBantz portolta.

Pontos és magas minőségű hardver emulációt produkál. Ugyanakkor a rendszerigényei is sokkal jelentősebbek, mint más emulátoroké. Varga István írta és tartja karban.

Jellemzői:

- CPC RAM mérete lehet 64, 128, 192, 320, vagy 576 KB, az aktuális ROM (verzió 2.0.9.1) 16K +8*16K-ra korlátozott;

- a kazetta-emuláció támogatja a .CDT/.TZX-et

(okvasható), hangot (.WAV stb., írható-olvasható), és az ep128emu specifikus 1-bit-es audio formátumot;

- maximum 4 floppy lehet, szabványos, vagy kiterjesztett .DSK fájlokkal, vagy lemez a PC floppymeghajtóban (utóbbi a CPC szoftverek zöménél inkompatibilitás miatt haszontalan);

- SNA fájlok (2-es verzióig) betölthetők, képernyőkép csak ep128emu formátumban lehet menthetők;

- a jobb teljesítmény érdekében az emulátor OpenGL videó kimenetre, vagy különféle effektek képes (pl. PAL emuláció);

- sztereó hangkimenet (96 kHz-ig), magas minőségű mintavételi arány-konverzióval, hangerő szabályozás és néhány szűrő;

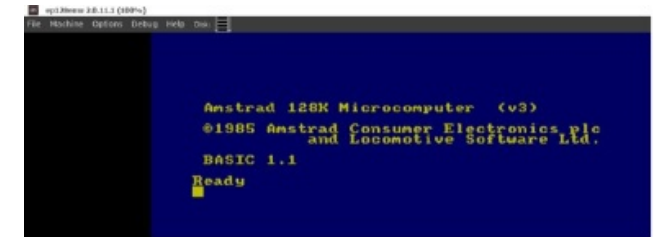
- konfigurálható billentyűzetkiosztás (noha a Spectrum és a CPC-t az Enterprise kiosztásán keresztül állítja be), PC joystick és játékvezérlő támogatása;

- képernyőképek (.BMP formátum), hang (.WAV), videó (.AVI, RLE8 és kizárólag YV12 codecek, tömörítetlen 48 kHz hang) és billentyű-események ("demo" fájlok) felvétele;

- nagy teljesítményű hibakereső/figyelő a Lua-szkripteléshez (a szkript közvetlenül végrehajtható, és bármely töréspontnál, vagy az utasítások esetén lépésenkénti módban futtatható, a hibakereső képernyő megjelenítése feltételhez kötötten az egyes töréspontoknál kikapcsolható, író-olvasó elérés a Z80 regiszterekhez, memóriához, portokhoz és töréspontok listájához, és bizonyos belső állapot információkhoz).

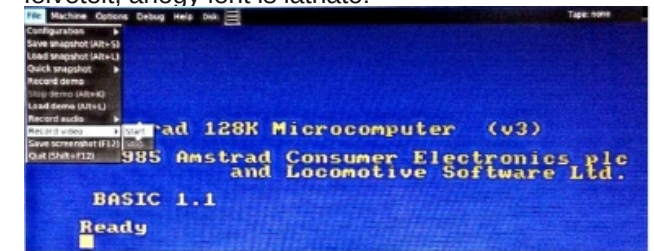
Ami fontos, az a videó-felvétel. A weblapja Github-on

lévő adatai szerint, az ep128emu képes „videó és hang felvételére egyetlen tömörítetlen YV12-formátumú, 768x576 RLE8, vagy 384x288 felbontású, 24-60 képkocka/mp-es AVI fájlba, 48000 Hz-es sztereó PCM 16-bites hanggal”.



A fő képernyő

Ehhez válaszd ki a felbontást a két elérhető közül (768x576 vagy 384x288 RLE8) és indítsd el a felvételt, ahogy lent is látható!



A program kérni fogja a fájlnevet és a mentés helyét (a kiterjesztés AVI kell legyen) és a felvétel elindítását.

A megállításhoz nyisd meg a „File” menüben a „Record video”-t és nyomj „Stop”-ot.

MAME

A MAME Multiple Arcade Machine Emulator-t jelent. Amikor egy játékok-ROM adatfájljaival használod,

akkor többé-kevésbé sikerrel reprodukálja a játékot PC-n.

A MAME több mint 8000, a 70-es, 80-as, 90-es és 2000-es évek klasszikus játéktermi játékát képes emulálni. A MAME által értelmezhető ROM-ok képeit a játékok nyomtatott áramköreibe épített ROM-okból „töltötték” le. Ezáltal a MAME a játékok hardvereként működik, átvéve az eredeti CPU és háttér chipek szerepét. Ezáltal a játékok nem szimuláltak, hanem igaziak, ahogy a játéktermekben megjelentek.

A MAME célja, hogy a korai évtizedek játéktermeinek játékait a történelem számára megőrizze. A MAME megakadályozza, hogy a játékok technológiájának fejlődésével ezek a játékok feledésbe menjenek és elveszzenek.

A MAME-val a játékmenetek rögzítése is egészen egyszerű, ám némi változtatás szükséges.

Lássuk a folyamatot lépésről, lépésre:

Keress meg a `home/.mame/mame.ini`-t (MAME beállító fájlja). Nyisd meg a fájl a kedvenc egyszerű szövegszerkesztőben.

Ezt a részt keresd meg:

```
#  
# CORE STATE / PLAYBACK OPTIONS  
#
```

Itt keresd az „aviwrite”-ot és állítsd 1-re.

Most, a játékmeneted felvételéhez a Bal-Shift + F12 kombináció lett beállítva. Nyomd meg egyszer a felvétel indításához és másodszor a leállításához. A játékmenetedet AVI formátumban menti ki a mentési könyvtárba.

Az eredményként kapott AVI-fájl tömörítetlen, hatalmas és lassan készül. Ezért szükség van videó-szerkesztőre az utómunkálatokhoz.

Például, készítettem egy felvételt (a cikk érdekében) egy 34 perces játékról. Az eredményül kapott fájl 32 GB méretű lett. Természetesen winff-el feldolgoztam és konvertáltam 600 MB-os MP4 fájlba.

Itt fejezem be a YouTuber-ré váláshoz tippadó cikket. Továbbiakat a jövő hónapban. Viszontlátására!



Screenshot Showcase



Posted by ms_meme, on April 29, 2018, running KDE.