

# Tutorial

## Erstellen von CS-Videos

- Voraussetzungen
- Demos erstellen
- Auflösung konvertieren
- Bitmaps erstellen
- Bitmaps in AVI's umwandeln
- AVI's weiterbearbeiten
- Der Matrix Effekt
- Spielmusik verwenden
- FAQ

# Voraussetzungen

## Know-How

- Aufnahme von Spielszenen
- Umwandlung der Aufnahmen in Einzelbilder
- Bilder in Videoclips zusammenfügen
- Spielvideo aus Clips erstellen

## Hardware

- mind. 1GHz AMD oder Intel CPU
- mind. 5GB freier Speicherplatz

## Software

- Windows 95/98/NT4.0/2000/XP
- Half Life (<http://www.planet-videos.com/?87>)
- DivX Codec (<http://www.planet-videos.com/?9>)
- Geekplayer (<http://www.planet-videos.com/?6>)
- Virtual Dub (<http://www.planet-videos.com/?6>)
- BMP2AVI (<http://www.planet-videos.com/?75>)
- Quickrecord (<http://www.planet-videos.com/?128>)
- Mediastudio (<http://www.planet-videos.com/?120>)
- Premiere (<http://www.planet-videos.com/?1037>)
- Vegas 4.0 (<http://www.planet-videos.com/?2725>)

## Demo erstellen

- CS bzw. HL starten und Spiel beitreten / aufmachen
- Auflösung von 640x480 bzw 800x600 vorzugsweise verwenden
- mit Consolenbefehl 'record demoname' Demoaufnahme starten
- mit Consolenbefehl 'stop' Demoaufnahme beenden

## Auflösung konvertieren

Die Erstellung von Videos in CS und HL ist sehr platzaufwendig. Daher empfehlen wir, die Demos in einer max. Auflösung von 800x600 aufzunehmen. Habt Ihr Demos in einer höheren Auflösung vorliegen, könnt Ihr sie mit dem Geekplayer umwandeln.

## Bitmaps erstellen

- Demo in Konsole mit 'playdemo demoname' starten
- 'HLTV' Demo in Konsole mit 'viewdemo demoname' starten
- Aufnahme aktivieren mit
  1. 'startmovie Beispiel 30' (normale Geschwindigkeit)
  2. 'startmovie Beispiel 120' (Zeitlupe)
- Aufnahme beginnt, sobald Konsole wieder geschlossen ist
- Aufnahme beenden mit 'endmovie'
- Leerzeichen in Dateinamen vermeiden
- Bitmaps werden automatisch im HL Verzeichnis abgelegt
- Achtung: 1 Sekunde benötigt mind. 30/120 MB Speicherplatz

## Bitmaps in AVI's umwandeln

Nun müssen die einzelnen Bilder einer Demo zu kleinen Videoclips zusammengefügt werden. Programme wie Bmp2Avi oder AviEdit sind selbsterklärend. Da wir jedoch MediaStudio empfehlen, möchten wir dazu eine kleine Hilfestellung geben.

- MediaStudio starten im Format 'PAL, 30fps'
- im Menü 'Einfügen' den Punkt 'Bilddatei' auswählen
- alle Bitmaps einer Sequenz markieren
- Dauer der Bilder auf 00:00:00:01 festlegen
- mit 'OK' bestätigen
- Bildfolge auf Spur 'V1' legen
- neue Videodatei erstellen mit 'Datei' - 'Erstellen' - 'Videodatei'
- 'AVI' als Dateityp auswählen
- Videodatei Namen geben und 'Optionen' öffnen
- im folgenden Menü sämtliche Häkchen entfernen
- unter 'Allgemeines' Grösse auf max. 800x600 bei 30 Bilder festlegen
- unter 'Komprimierung' Filter 'DivX' wählen
- unter 'Config' die 'Encoding bitrate' auf Maximum setzen
- mit 'OK' 2x bestätigen und Avi-File erstellen
- dies wiederholen mit allen erstellten Bitmaps

### Info

Ihr werdet später diese kleinen Sequenzen zu einem großen Video zusammensetzen. Fangt Ihr jetzt schon an, eure Sequenzen zu komprimieren, leidet die Qualität darunter. Deshalb komprimiert jetzt noch möglichst niedrig oder überhaupt nicht.

## AVIs weiterbearbeiten

Zur fast schon professionellen Bearbeitung und Fertigstellung eures Videos stehen 3 Tools auf dem Markt zur Verfügung:

- Premiere von Adobe
- MediaStudio von Ulead
- Vegas von SonyPictures

In unserer Downloadsektion auf [Planet-Videos.com](http://Planet-Videos.com) findet Ihr unter Tools die Trialversionen dieser Programme. Kurze Anleitungen und Hilfestellungen findet ihr ebenfalls dort unter Tutorials.

## Der 'Matrix Effekt'

- benötigt werden 'HLTV' Demos
- Tasten **F1** und **F2** dürfen nicht belegt sein
- 'HLTV' Demos mit 'viewdemo demoname' starten
- Demoplayer Buttons sind selbst-erklärend
- Taste **F2** betätigen um Demoplayer auszublenden
- an gewünschte Stelle Demo pausieren
- zur FreeChaseCam wechseln
- Bitmapaufnahme mit 'startmovie Beispiel 30' beginnen
- bei Performanceproblemen Wert 15 bzw 20 testen
- 'endmovie' zum Beenden der Aufzeichnung eingeben
- zur späteren Fortsetzung der Demo Pause beenden
- Beispiel: Spieler läuft, Bild hält an und dreht sich einmal, Spieler läuft weiter
- Drehung und Laufen einzeln behandeln und später nur zusammenschneiden

## Spielmusik verwenden

- Wählt: Start - Einstellungen - Systemsteuerung - Sounds & Audiogeräte - Lautstärke - Erweitert
- 'Eingang' bzw. 'Line In' darf nicht markiert sein
- Wählt: 'Optionen' - 'Eigenschaften' - 'Aufnahme' - 'OK'
- 'What you hear' bzw. 'Line In' markieren und bestätigen
- Quickrecord installieren (beispielsweise)
- Tool starten und unter 'Options' - 'Wav' Qualität festlegen (16Khz ist OK)
- Aufnahme starten
- CS Demo abspielen und anschließend Aufnahme beenden
- aufgenommene Wav-Datei unter 'File' - 'Save as' sichern
- im Videoprogramm mit 'Einfügen' - 'Audiodatei' importieren
- Ton- und Videospur aufeinander abstimmen

## FAQ

### **Kann ich was kaputt machen?**

- Nein, nur Mut!

### **Was ist das für ein rotes Kreuz in meinem Video?**

- Du hast nur die Testversion von MediaStudio runtergeladen.

### **Wenn ich 100 Sekunden Video bei 30fps aufnehmen will, wie gross wird das dann?**

- $30 \text{ MB} * 100 = 3 \text{ GB}$

### **Was bedeutet fps?**

- ...übersetzt soviel wie Bilder pro Sekunde.

### **Ich kann einige Programme nicht finden!**

- Schau nochmal an den Anfang dieses Tutorials.

### **Ich kann keine MP3 Dateien einfügen!?**

- Hiermit (<http://www.planet-videos.com/?361>) wandelst du MP3s in Wav-Dateien um. Versuche es damit.

### **MediaStudio bzw Premiere stürzt bei mir ständig ab. Warum?**

- Seit DivX5.x haben die Programme Probleme mit Win9x/Me. Da hilft leider nur WinXP.

### **Wie kann ich einzelne Clips langsamer abspielen lassen?**

- Klicke mit der rechten Maustaste auf einen Clip und wähle den Menüpunkt Geschwindigkeit.

### **Wie bearbeite ich eingefügte Audiodateien?**

- Mit der rechten Maustaste auf den Audiostream bekommt Ihr die Audiofilter angezeigt.

### **Wie kann ich die Anzeigen bei CS ausstellen?**

- Versucht es mit 'hud\_draw 0', 'hud\_saytext 0', 'net\_graph 0' oder 'cl\_observercrosshair 0'.

### **Wie bearbeite ich nur ein Teilstück eines Clips (Audio oder Video)?**

- Mit der Funktion 'Schere' könnt Ihr Teilstücke abtrennen & separat bearbeiten.

### **Warum dauert es so lange, bis während der Bearbeitung eines Videos ein Bild kommt?**

- DivX 5.x ist sehr stark komprimiert und dementsprechend Hardware-hungrig.