

**VirtualDub MSU Motion Estimation Filter +Активация  
License Code & Keygen Скачать бесплатно без  
регистрации [32|64bit] [March-2022]**

***DOWNLOAD NOW***

Вы можете использовать «Фильтр оценки движения MSU» для оценки движения между последовательными видеокадрами и применять компенсацию движения, чтобы уменьшить временную избыточность в видеопотоке. Он позволяет задавать параметры, влияющие на оценку и тестирование движения, а также разбивать видеокادر на блоки и выполнять оценку движения с помощью макросов. Доступны следующие режимы фильтра

VirtualDub и их параметры: □  
Оценка движения - режим  
фильтра. □ Окно фильтра -  
окно получения блоков. □  
Размер блока - размер блока.  
□ Область поиска - область  
поиска вектора движения. □  
Режим поиска - способ поиска  
векторов движения. □  
Prescaling - способ  
выполнения поиска вектора  
движения. □ Алгоритм поиска  
- алгоритм поиска вектора  
движения. □ Тип сетки -  
способ выполнения поиска  
вектора движения. □ Точность  
поиска - точность поиска  
вектора движения. □ Но

`interpolation` - без  
интерполяции векторов  
движения, □ Точная  
интерполяция - алгоритм  
точной интерполяции векторов  
движения, □ `Halfpel`  
`interpolation` - алгоритм  
полупиксельной интерполяции,  
□ `Fullpel interpolation` -  
алгоритм полнопиксельной  
интерполяции. □ Начальная  
продолжительность  
отображения - начальная  
продолжительность  
отображения выходного кадра.  
□ Точность отображения -  
способ отображения выходного  
кадра, □ Частота кадров -

частота кадров на выходе. □  
Показать компенсированный кадр - включить отображение компенсированного кадра. □  
Показать остаточный кадр после компенсации движения - включить отображение остаточного кадра. □  
Показать разность без компенсации движения - включить отображение кадра без компенсации. □ Show MVs - включить отображение секционированных блоков исходного кадра. □ Extra – включение дополнительных функций (таких как компенсация границ и

преобразование цветового пространства). □ Цветовое пространство фона – разрешить преобразование цветового пространства в цветовое пространство фона. □ Разрешены границы - включить компенсацию от блоков, выходящих за границы кадра. □ Цветовое пространство – цветовое пространство для оценки движения. □ Полупел

**VirtualDub MSU Motion Estimation Filter Activation Code With Keygen**

При фильтрации в VirtualDub

все видеокадры внутренне буферизуются в многоэкранном буфере субкартинки. Таким образом, ни один кадр не должен фильтроваться сразу после того, как он был извлечен из файла, а должен откладываться до тех пор, пока не будут доступны новые данные. Фильтрация также может быть отложена, если нет доступных для фильтрации данных. При фильтрации в VirtualDub количество отфильтрованных кадров и размер области поиска можно определить параметрами фильтра. Для каждой области

или окна может выполняться отдельный поиск SAD, и полученные данные используются для определения окончательного глобального вектора движения. Текущее состояние фильтра можно увидеть, взглянув на панели статистики. Первый показывает количество кадров в текущем сеансе. Второй отображает количество отфильтрованных кадров и средний FPS. На 3-й панели представлен список индексов видеокадров. На 4-й панели отображается номер кадра и индекс последнего



обработанного кадра. 5-й показывает индексы кадров и номер кадра обрабатываемого в данный момент кадра.

Индекс кадра

идентифицируется путем установки фильтра. Если

текущий номер кадра

отсутствует, отображается

количество кадров,

подлежащих фильтрации. 0 -

кадры не выбраны 1 - выбран

один или несколько кадров

Если количество кадров равно

1, нет кадров для

фильтрации, и `virtualDub`

запустится только после

того, как будет доступен

новый кадр. Фильтрация кадра – последовательный процесс: сначала выполняется SAD-поиск, затем выполняется отжиг в постфильтре и, наконец, нужный вектор движения передается в глобальный постфильтр. Фильтрация в VirtualDub осуществляется только по кадрам внутри видеофайла. Вот почему невозможно применить фильтрацию к неподвижным кадрам. Входной битрейт: 0 означает входной битрейт по умолчанию Битрейт ввода устанавливается во время следующего сеанса или

позже. Кадры: 0 означает количество кадров по умолчанию 1 - означает количество кадров больше, чем предыдущее значение. 2 - означает количество кадров меньше предыдущего значения. Количество кадров для текущего сеанса может быть установлено во время следующего сеанса или позднее. Максимальное расстояние: 0 означает максимальное расстояние по умолчанию Максимальное расстояние поиска вектора движения. Зона движения: 0 означает область движения по

умолчанию Область поиска в пикселях. 0 означает значение по умолчанию.

Горизонтальное максимальное движение: 0 означает горизонтальное максимальное движение по умолчанию

Максимальная длина горизонтальной проекции вектора движения.

Вертикальное максимальное движение: 1eaed4ebc0

Параметры: Фильтр - фильтр.  
Длина - длина проекции  
вектора движения. Может  
принимать значения от 1 до  
100. Допуск - длина векторов  
внутри блока, которые будут  
компенсированы. Может  
принимать значения от 1 до  
100. Размеры блоков -  
размеры, используемые  
фильтром. □ Максимальный  
размер блока - максимальный  
размер блока. Может  
принимать значения от 1 до  
100. □ Минимальный размер  
блока - минимальный размер

блока. Может принимать значения от 1 до 100.

Алгоритм оценки движения - алгоритм оценки движения. □ MSU - алгоритм оценки движения в Windows Media Ultra. □ Bicubic - алгоритм оценки движения в Bicubic. □ Bma - алгоритм оценки движения в Bma. □ Комплекс - алгоритм оценки движения в Комплексе. □ Fast Hybrid - алгоритм оценки движения в Fast Hybrid. □ Hybrid Quant - алгоритм оценки движения в Hybrid Quant. □ Multi-Pel Merge - алгоритм оценки движения в Multi-Pel Merge.

□ Multi-Pel - алгоритм оценки движения в Multi-Pel.  
□ Simple - алгоритм оценки движения в Simple. □ Spatial - алгоритм оценки движения в Spatial. □ Simple Mode - алгоритм оценки движения в Simple Mode. □ Extra Motion - алгоритм оценки движения в Extra Motion. □ Simple Move - алгоритм оценки движения в Simple Move. □ No Quant - алгоритм оценки движения в No Quant. □ Fast No Quant - алгоритм оценки движения в Fast No Quant. □ Tmb - алгоритм оценки движения в Tmb. Output - выход фильтра.

Показать компенсированный кадр - показывает кадр после компенсации движения.   
Показать разность после компенсации движения - показывает разность между исходным кадром и скомпенсированным кадром.   
Показать разность без компенсации движения - показывает разность между исходным кадром и предыдущим.  Show MVs - показывает разбиение макроблоков



\* Процесс оценки движения основан на работе Д. Веселы, А. Кэмпбелла и Т. Чана, "Быстрая оценка движения и разделение блоков для обработки видео", IEEE Trans. Цепи Сист. Видео Техн., т. 7, вып. 3, стр. 252-263, 1997. \* Алгоритм

оценки движения

"Dilate\_3\_2\_2" -

оригинальная версия. Самый простой и быстрый алгоритм.

\* Алгоритм оценки движения

'Lanczos' - алгоритм в

реализации, предложенной А. Кэмпбеллом и Р. Баранюком,

"Быстрая оценка движения для

видео", в Proc.

Международный IEEE. конф.

Обработка изображений, том.

3, pp. 705-708, 1994.

Реализация основана на идее,  
предложенной М.Л. Нельсоном.

=====

=====

=====

[0.3]	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[0.4]	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	[0.5]	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
*	*	*	*	*	[0.6]	*	*	*	*	*	*	*

\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* [0.7] \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
[0.8] \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* [0.9]  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* [0.10] \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \* \* [0.11] \* \* \* \* \* \* \* \*  
\* \* \* \* \*

## System Requirements For VirtualDub MSU Motion Estimation Filter:

- Для установки этого мода у вас должны быть установлены SKSE и NMM. - У вас должна быть установлена последняя версия игры 3.11. - Версия игры > 1.9.8.2 - SKSE мод 2.84 (бета) или новее. - SKSE64 мод 2.84 (бета) или новее. - NMM 2.1.5 или выше. - Массовое обновление мода, представленного в разделе «Что нового» на