

鱼C论坛 论坛 技术交流区 Python交流 《零基础入门学习Python》 movie | Pygame中文文档

发帖


回复



返回列表

查看: 911 | 回复: 0

[Pygame] movie | Pygame中文文档 [\[复制链接\]](#)

分享

 发表于 2015-6-19 00:02:09 | 只看该作者

1# 电梯直达  

小甲鱼  



累计签到: 2113 天  
连续签到: 11 天

最佳答案 78

2613 1万 1万  
主题 帖子 荣誉

 管理员

管理员

鱼C - 小甲鱼



技术值 184

发消息

## movie | Pygame中文文档

注: 本文档由 [MS节操](#) 翻译, 小甲鱼校对。

### pygame.movie

Pygame 中播放 MPEG 视频的模块。

### 类

pygame.movie.Movie —— 载入一个 MPEG 视频文件。

注意: 在由 NT 衍生出的 Windows 版本 (例如 XT) 中, 默认的 SDL directx 视频驱动存在一定问题。对用于播放 MPEG 视频的 pygame.movie pygame 模块, 请使用 windib 驱动来替代。在导入 pygame 之前, 需要将 SDL\_VIDEODRIVER 环境变量设置成 'windib', 使得 windib 处于可用状态。(例子请参考 [pygame.examples.movieplayer.main\(\)](#))

Pygame 可以播放视频和基于MPEG-1编码的视频文件中的音频。视频播放在后台线程中进行, 这样使得播放更易于控制。

视频中的音频必须完全控制声音系统。这意味着在视频中的声音播放之前用于载入和运行声音模块的 [pygame.mixer](#) 模块必须被还原。一般的处理方式是在视频开始之前调用 pygame.mixer.quit() 方法。在视频结束后, 调音器可以被重新初始化。

视频叠加面被绘制在显示器窗口最顶部。在显示器窗口中绘制正常的视频图像, 创建一个屏幕外的 Surface 对象并将其指向对应视频。则每一帧图像通过 Surface 绘制到屏幕上。

通过使用 ffmpeg 视频转换程序 (<http://ffmpeg.org/>) 可以将视频转换成 .mpg 格式 (MPEG-1 video, MPEG-1 Audio Layer III (MP3) sound):

```
01. ffmpeg -i <infile> -vcodec mpeg1video -acodec libmp3lame -intra <outfile.mpg>
```

复制代码

### 类 class pygame.movie.Movie

载入一个 MPEG 视频文件。

Movie(filename) -> Movie

Movie(object) -> Movie

### 方法

- pygame.movie.Movie.play() —— 开始播放视频
- pygame.movie.Movie.stop() —— 停止播放视频
- pygame.movie.Movie.pause() —— 暂停/继续播放视频
- pygame.movie.Movie.skip() —— 快进视频播放的位置
- pygame.movie.Movie.rewind() —— 重新播放视频
- pygame.movie.Movie.render\_frame() —— 设置当前视频帧数
- pygame.movie.Movie.get\_frame() —— 获取当前视频帧数

- `pygame.movie.Movie.get_time()` —— 获取当前视频的播放时间
- `pygame.movie.Movie.get_busy()` —— 检查当前是否正在播放视频
- `pygame.movie.Movie.get_length()` —— 获取视频的总时长（以秒为单位）
- `pygame.movie.Movie.get_size()` —— 获取视频的分辨率
- `pygame.movie.Movie.has_video()` —— 检查视频文件里是否包含影像
- `pygame.movie.Movie.has_audio()` —— 检查视频文件里是否包含音频
- `pygame.movie.Movie.set_volume()` —— 设置音量
- `pygame.movie.Movie.set_display()` —— 设置视频的目标 Surface 对象

从一个文件或者一个 python 文件对象内载入一个新的 MPEG 视频流。视频对象的控制类似于 [pygame.mixer](#) 控制音频对象。

视频对象有一个对应的目标 Surface 对象，视频流通过后台线程被传输到该 Surface 对象中。如果对应的 Surface 对象是窗口 Surface 对象，将会尝试使用硬件加速功能。默认情况下，目标对象即窗口 Surface 对象。

### 方法详解

#### `pygame.movie.Movie.play()`

开始播放视频。

`play(loops=0) -> None`

如果音频和影像均可用，则开始播放音频和影像。

`loops` 参数控制视频将会重播多少次，如果 `loops=-1`，则视频将会无限重播。

#### `pygame.movie.Movie.stop()`

停止播放视频。

`stop() -> None`

影像和音频的播放将会在他们当前的位置上结束。

#### `pygame.movie.Movie.pause()`

暂停/继续播放视频。

`pause() -> None`

暂停/继续视频播放。

#### `pygame.movie.Movie.skip()`

快进视频播放的位置。

`skip(seconds) -> None`

以秒为单位快进视频播放的时间点。在视频（设置了播放起始时间）播放之前，该方法可以被调用。该方法仅仅可以向前快进而不能向后倒退。

`seconds` 参数是一个单精度浮点数。

#### `pygame.movie.Movie.rewind()`

重新播放视频。

`rewind() -> None`

设置视频的起始播放位置。如果视频播放结束了，将会自动重新开始播放。

如果视频不能被重播，此方法会产生一个 `ValueError` 错误。如果重播失败，视频对象会被认为是无效的。

#### `pygame.movie.Movie.render_frame()`

设置当前视频帧数。

`render_frame(frame_number) -> frame_number`

此方法需要传递一个整型帧数作为参数。

此方法会尝试把提供的帧数从视频对象传递给对应的 Surface 对象。

此方法会返回设置完成后的实际帧数。

#### **pygame.movie.Movie.get\_frame()**

获取当前视频帧数。

`get_frame() -> frame_number`

返回当前视频的整形帧数。

#### **pygame.movie.Movie.get\_time()**

获取当前视频的播放时间。

`get_time() -> seconds`

返回当前的播放时间（以秒为单位的单精度浮点数）。

注意：这个方法目前是坏的，会一直返回 0.0（这是作者说的，不是我说的 ）。

#### **pygame.movie.Movie.get\_busy()**

检查当前是否正在播放视频。

`get_busy() -> bool`

返回一个布尔值表示视频是否正在被播放。

#### **pygame.movie.Movie.get\_length()**

获取视频的总时长（以秒为单位）。

`get_length() -> seconds`

返回视频的总时长（以秒为单位的单精度浮点数）。

#### **pygame.movie.Movie.get\_size()**

获取视频的分辨率。

`get_size() -> (width, height)`

视频可以适应任何 Surface 对象的规格，但是此方法返回的是视频的自然规格（即原规格，在视频制作时规定的规格）。

#### **pygame.movie.Movie.has\_video()**

检查视频文件里是否包含影像。

`has_video() -> bool`

当视频文件里包含影像流时返回 True。

#### **pygame.movie.Movie.has\_audio()**

检查视频文件里是否包含音频。

`has_audio() -> bool`

当视频文件里包含音频流时返回 True。

pygame.movie.Movie.set\_volume()

设置音量。

set\_volume(value) -> None

value 参数范围为 0.0~1.0。

如果音量设置为 0，则视频的音频将不会被解码。

pygame.movie.Movie.set\_display()

设置视频的目标 Surface 对象。

set\_display(Surface, rect=None) -> None

设置视频的 Surface 对象。

你也可以传递一个用于确定位置的矩形参数，则视频窗口将会移动并调整，直至可以覆盖整个矩形范围。

如果目标 Surface 对象传入 None，则禁止视频解码。

- 分享到: QQ好友和群 QQ空间 腾讯微博 腾讯朋友
- 收藏 1 评分 分享 淘帖 顶 踩



如果您的【问题求助】得到满意的解答，请自行将分类修改为【已经解决】

回复

举报

回复

发帖

返回列表



高级模式

发表回复

☐ 回帖后跳转到最后一页



本版积分规则