

x264 视频压缩教程完整版

欢迎阅读本教程！本教程的难度一般，若有什么不会的可以直接加群 [691892901](#) 哦(´·ω·´)ゞ

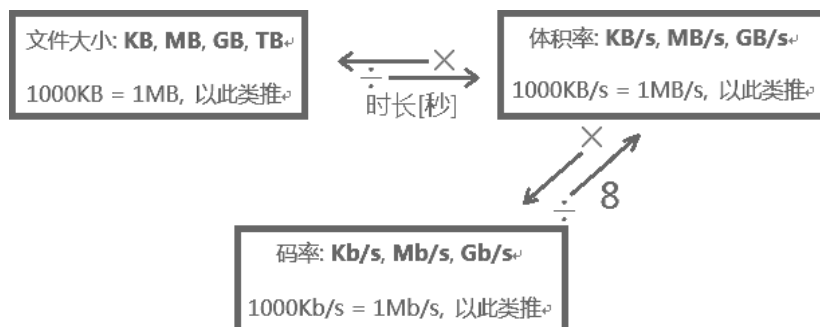
部分 1a: 常识啊常识 (´^`)/

封装文件

- **MP4** 是最通用的格式, 适合网站, 电脑, 移动端和网站播放, 对字幕的支持性一般(O· · O)/
- **MKV** 可封装几乎所有的已知视频/音频/字幕格式, 就是不能直接导入视频编辑软件(•ω•)
- **FLV** 是目前最轻量的, 更适合网站, 电脑, 移动端和网站播放
- **MOV** 由苹果公司研发, 是 Adobe Premiere 的最佳支持格式ヾノ. Ò ヾ Ó)/シ
- **M4A** 是 AAC, ALAC 等音频的封装, 因为可以多写点元数据 \ (@_▽_@) /
- **M3U** 由苹果公司研发在线播放音频的封装, 用 http 协议所以延迟低, **M3U8** 指 utf-8 封装

编码-解码叫 encoding, decoding. **编码即压制**, **解码是编码逆运算, 即播放**. **硬解**代表将高能低耗用途少的专用电路嵌入 x86/arm 处理器替代**软解**, 专治手机看视频烫的优化. 方案有 NVDEC, libmxxv, OpenCL, MMAL, D3D9/11, VDPAU, Media Foundation 等, **硬件编码**方案有 NVENC, 高通 MMF/Venus, 英特尔 QSV, Conexant, Elgato 等, 专治手机录像烫手的问题

码率就是文件体积每秒, 单位 Kbps 或 Mbps. 10MB, 1 分钟的视频, 平均是 $(10 \div 1 \times 60) \times 8 \text{bit} = 1333.3 \text{kbps}$. 10MB, 下载 5 分钟, 网速即 $10 \div (5 \times 60) = 33.3 \text{kBps}$, $\times 8 \text{ 比特} = 266.7 \text{kbps}$



滤镜有降噪, 缩放, 锐化, 收线, 字幕等等., **滤镜工具**有 Premiere, After Effects, Audition, DaVinci

Resolve, AviSynth, VapourSynth, ffmpeg, FL Studio, Reaper, Ableton 等等

三角形定律是不可兼得的视频压缩准则, 全都要的话只有升级处理器了



帧数就是图片数量每秒, 电影, 纪录片的帧数通常是 24, 25 帧, 网络视频的帧数应

该是 30, 60 帧. 而**小数帧率**如 23.976, 29.97 帧**不是为节省码率**, 而是方便电视台

对抗高压电的同频率干扰用, 网络视频用了会丢帧((; °Д°)

向量是物理概念, 指瞬间的速度+方向. 无论视频怎么动, 在每帧里都算直走. o(-`д´-.)

640 : 360		928 : 522		1216 : 684		1504 : 846		1792 : 1008
	800 : 450		1088 : 612		1376 : 774		1664 : 936	
672 : 378		960 : 540		1248 : 702		1536 : 864		1824 : 1026
	832 : 468		1120 : 630		1408 : 792		1696 : 954	
704 : 396		992 : 558		1280 : 720		1568 : 882		1856 : 1044
	864 : 486		1152 : 648		1440 : 810		1728 : 972	
736 : 414		1024 : 576		1312 : 738		1600 : 900		1888 : 1062
	896 : 504		1184 : 666		1472 : 828		1760 : 990	
768 : 432		1056 : 594		1344 : 756		1632 : 918		1920 : 1080

改分辨率是比例换算. 因为长方形的高÷宽能得出如 4:3, 16:9 这样的比例. 如高 720px, 比例是 4:3,

那么宽就是 $720 \div 3 \times 4 = 960$ 图: 16:9 下的各种宽和高 (Φ∨Φ)

GUI graphic user interface 图形界面交互(开关旋钮滑块), 上手容易, 但有时缺功能就只能改用 CLI

CLI command line interface 命令行交互(输命令敲回车), 上手难但越用越方便, 缺功能就改用 API

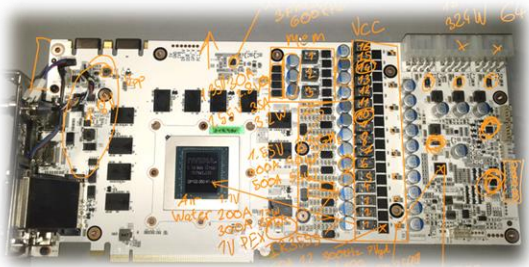
API app. programming interface 应用编程交互(GUI/CLI 套壳到程序或驱动), 排版瞎眼, 因为设计出来就是给程序用的... 一些视频编码器的修改版就是新加了 CLI 命令来关联到某个 API 的版本

mux 封装和 **demux** 解封装分别缩写于 multiplex 混流和 demultiplex 拆流. 压缩包合成多个文件,

频率差距大的波形组成一整波形信号都算混流. 同样硬盘上拷大文件的速度更快. (≡˘ˆ˘≡)

录屏是将显卡输出的画面返回给 cpu 压制, 或在显卡, 加速卡上做硬件编码再存到硬盘上的过程. 相比压制, 一般情况下的录屏为了不卡就放弃了画质和文件体积. 目前有显卡录屏, 升级处理器, 上计算卡, 或采集卡导入另一台电脑压制几种办法(•v•\)

超频分为处理器, 显卡和内存超频. 由于是按照最高性能运行, 所以中低端的供电, 电源, 散热方案是短板, 需要换掉低端元器件来补短; 或者购买供电方案, 切断原厂供电, 再桥接到方案板上获取稳定的超频结果. 同时需要 BIOS 编写, 电路设计与 PCB 焊接经验. 内存超频对于视频编码等长时间高强度计算有帮助, 但除此之外, 包括游戏体验的提升都难以察觉 图源: Buildzoid



单核性能由处理器核心的设计与制造决定. 增核心面积=降良率, 缩小晶体管=挑战硅元素, 增核心数量=程序员折寿~优化烂, 提高频率=挑战热力学. 因此虽然主要看多核性能, 单核性能的提升才是关键

有损, 无损, 未压缩, 图像 vs 视频 vs 音频

📷图像		最大 RGB YUV CMYK 色深			动图	HDR	透明
有损	jpg	8 8 8	8 8 8	24 24 24 24			
有~无	gif (编码无损, 颜色少了)	24×3 中取 8×3			√		仅 1bit
	webp	8 8 8	8 8 8		√		√
	jpg-XR (兼容 jpg)	32 32 32	8 8 8	16 16 16 16	√	√	√
	avif, heif/heic, filf	32 32 32	16 16 16		√	√	√
无损	pdf, jpg-LS, png	16 16 16		32 32 32 32	仅 mng		√
有损~无损~未压	tif	16 16 16	8 8 8	128 128 128 128		√	√
未压缩	raw, bmp	24 24 24			仅 raw	√	√
	dpx	64 64 64	16 16 16		√	√	
📺视频		RGB/YUV 色深		编码速度		HDR	透明
有~无	qt, hevc , avc, vvc, vp8/9, DNxHR/HD, prores	12 12 12		慢~快		除 avc, vp8	仅 prores
无损	rawvideo	32 32 32		快			√
	cineform	16 16 16		快		√	
有损~无损~未压	flash 动画	里面的图片决定(= ^-ω- ^=)					

🔊 音频	音质		
有损	mp3, aac, ogg(vorbis/opus)	取决于耳机/音响, 混音和声场. 但你要是不知 道 HiFi 和 监听音频 的区别, 就不用太关注这个啦	
无损	flac, alac, ape, it		
未压缩	wav		

色彩空间 color space 如下表(= x ± x =)

RGB → YCbCr → RGB
录制/未压缩 储存/网络发布 播放

🌈 色彩格式	构成色	特点	存在原因	支持范围
RGB	红绿蓝	最常用	使显示器/照相机通用	几乎所有可视媒体
ARGB	α红绿蓝	透明通道	不用抠图了	图片, 部分视频
CMYK	湛洋黄黑	减法色彩	多卖一盒墨	打印纸
YCbCr (YUV, 近似 YPbPr)	白蓝-黄红-绿	压缩	压缩视频图片	所有有损压缩

色度采样 chroma subsampling 写作 A:B:C; 每个长 A 的空间, 首行 B 个色度像素, 第二行 C 个

📷 采样	1920x1080 下宏观	色度微观, 宽 A 高 2				特点
4:4:4	亮度, 色度皆 1920x1080	色素	色素	色素	色素	逐行扫描, 直接读写亮色度而不用算, 所以剪视频最快
		色素	色素	色素	色素	
4:2:2	亮度不变, 色度 960x1080	色素 ←		色素 ←		逐行扫描 progressive, 颜色像素靠插值 interpolation 还原. 直接
		色素 ←		色素 ←		
4:2:0	亮度不变, 色度半宽半高 960x540	色素 ← ↑ ↘		色素 ← ↑ ↘		读写亮度所以剪视频比 RGB 快, (反正一般看不出来)
4:1:1	亮度不变, 色度 1/4 宽全高 480x1080	色素 ← ← ← ←				分行扫描 interlaced, 横着扫就不会把另一场的帧参考而浪费算力
		色素 ← ← ← ←				
4:1:1	亮度 3/4 宽全高, 1440x1080 色	色素 5.333x←				了. pixel aspect ratio 指变宽比
par4:3	度 3/16 宽全高, 360x1080	色素 5.333x←				(原视频宽: 输出视频宽)
4:2:0	亮度 3/4 宽全高, 1440x1080 色	色素 2.667←		色素 2.667←		逐行扫描, 非方形亮度像素, par 通常是 4: 3 要不然太烧脑子啊
par4:3	度 3/8 宽半高, 720x540	↑ 2.848 ↘		↑ 2.848 ↘		

色深 color-depth 代表亮度 Y 的明暗密度. 和子网掩码转一样, 2^{10} 代表 1024, 2^8 代表 256 个度; 度数不够会造成渐变画面的**色带 banding** 问题. **浮点色深**一般指单精度浮点数. 整数即 2^{32} 个度, 浮点则把科学计数法装进去, 代表 $(2-2^{-23}) \times 2^{127}$ 个度哦 ヾ(@+ ▽ +@)ノ

逐行扫描播放时会按**左→右, 上→下**的顺序解码一帧. **分行扫描**也叫隔行/上下场扫描. 用 4:1:1 采样, 跳一行像素解一半帧, 再解下一半, 是电视台信号抗干扰的手段之一. 很多旧游戏机为了兼容也加了分行扫描进去(¬_¬)

ffmpeg fast forward mpeg 是功能最全的媒体处理 CLI 命令行工具, 优点=缺点=功能太多

噪点源于胶片表面粗糙, cmos 锐化信噪比低暗场信号的图像点状失真, 而降噪手段只有模糊, 或者堆算力来尽量避开画面细节的模糊. **偏色**是相机内置拜耳滤镜补偿 cmos 空缺区间, 因算法不同导致的画面问题. 催生了直接导出 **RAW 格式**用 PhotoLab, Lightrooms 软件内置拜耳滤镜统一处理的需求

视频网站定律指对低流量 UP 限码, 高流量 UP 画音质优待的普遍现象, 因为商业组织将流量看作价值

🔗架构	优点	缺点
Reduced Instruction Set Computer 精简指令集电脑(RISC 架构, CPU)	堆软件设计, 堆核心	编程难优化, 同频率更慢
Complex Instruction Set Computer 复杂指令集电脑(CISC 架构, CPU)	堆硬件工艺	
Application Specific Integrated Circuit 特定应用集成电路/定制方案(ASIC 架构)	交换机省电, 矿机算的快, 防火墙延迟低	芯片界苹果, 功能+1≈∞ 价格×10
Application Specific Standard Product 特定应用通制方案(ASSP/SoC 架构, CPU, GPU)	以上什么都能塞	ASIC, C/RISC 缺点凑齐
Field Programmable Gate Array 当场可编程门阵列(FPGA 架构, CPU)	以上什么都能变	芯片界 IBM, 价格只比买房便宜
Advanced RISC Machines (ARM 公司) X86 架构	一司包办现成设计 主 CISC, 副 RISC	只有个位数公司能做

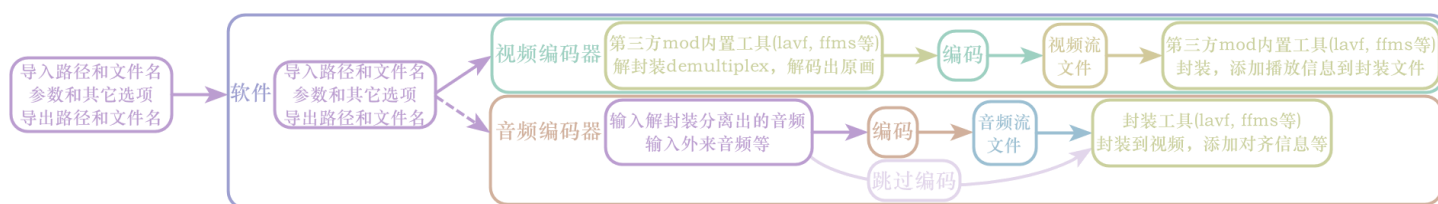
指令集/机器码是厂商开发 RISC/CISC 处理器核心时将它能做的操作列成表, 软件开发者通过组合这些指令, 让核心与内存之间的读写, 复制, 粘贴, 计数, 寻址等操作实现了计算机的底层逻辑

编程语言	优点	缺点
下层编程语言 (Fortran, C 语言, Cyclone, Erlang)	编译成机器码后最快	手动内存和指针管理
双层编程语言 (C#, C++, Rust-Haskell)	+用户输入输出支持	学习成本最高
上层编程语言 (tcl/tk, R 语言, PHP, Ruby, Python, JavaScript, Go, F#, Visual Basic 等)	全自动内存和指针管理	比 C 慢几万倍, 延迟高
折中编程语言 (python, .NET 调用 C/Rust 等库)	以上所有优点	没有灵魂
非编程语言 (SQL, Bash-CMD-PowerShell 批处理/shell, GNU grub, Cisco IOS, VS/AVS 脚本, html, CSS, markdown)	反正就是能用	离了软件没用

部分 1b: 食用方法, 注意事项

1. 使用急用版搭配本篇/精简版配置压制参数, 忘了就打开文档查 ヾ(●ω●)ノ
2. 到后面的下载栏 Get 压制软件, 然后研究一下怎么用 \ (@_▽_@) /

压制软件工作流程图解 (不严谨)



压制软件用法

都是输入视频路径, 指定压缩力度, 然后设置导出路径, 点击压制就出片了

命令行参数 command prompt 用法

- [引用程序] C: \文件夹\x264.exe
- [CLI 参数] --me esa --merange 48 --keyint 100 [...]
- [导出, 空格, 导入] --output C: \文件夹\导出.mp4 C: \文件夹\导入.mp4
- [完整 CLI 参数] x264.exe --me esa --merange 24 [...] --output "导出.mp4" "导入.mp4"

命令行参数注意事项

在 CLI 中, 空格代表命令间的分隔符. 所以带空格的路径要加引号(ΦωΦ)

压制报错检查

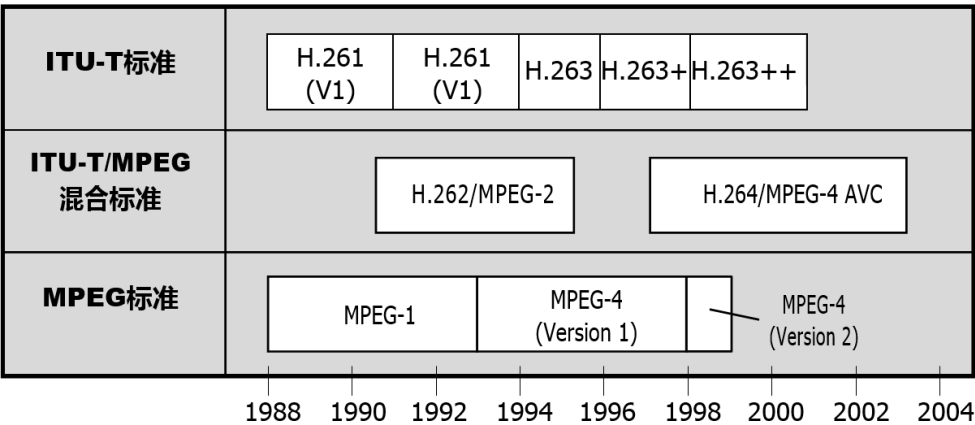
压制软件中, 如果看到视频一下子就完成, 但输出的视频不能播放, 就顺着 log 进度窗口往上找, 找到 error 字样后根据报错分析:

- unknown option 代表写错一个参数/多打一个空格, 造成相邻的字符被当成了参数值
- x264 [error]: could not open output file 'NUL'代表 [null.sys](#) 坏了, 先备份再替换一个新的即可. 打开 txt, 保存为 bat 双击运行▽(· w · ▽)

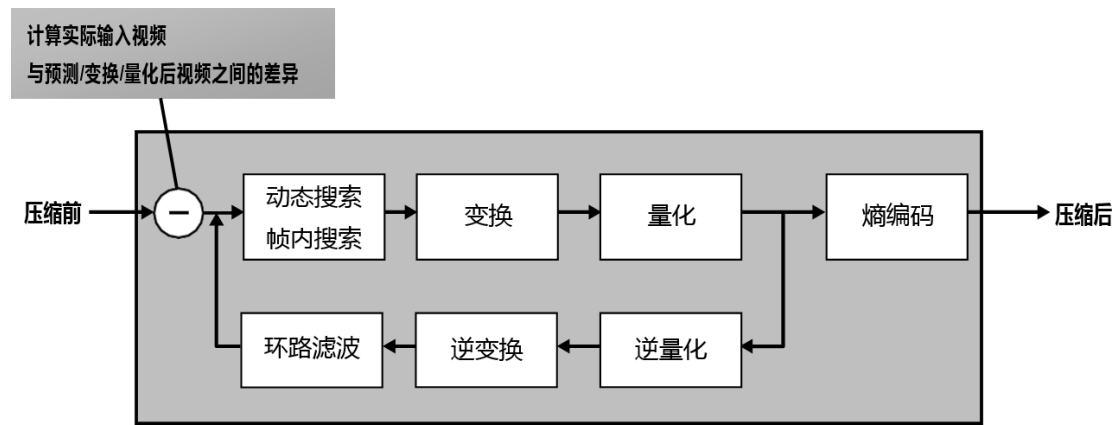
```
sc config Null start = system && sc start Null
if %errorlevel% EQU 0 (echo Success!) && pause
```

- 频繁黑屏, 蓝屏等情况说明 CPU 高温. 换硅脂, 清理电脑积灰, 增加风扇转速即可解
- clEnqueueNDRangeKernel error '-4'代表显存太小, 应关闭 OpenCL

部分 2: 正片 - x264 的大致原理以及常用的参数、(; ▽;)ノ

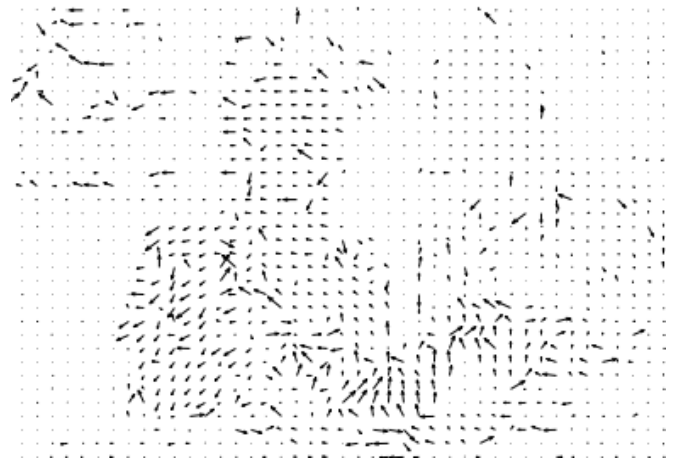


h.264 标准下的[视频文件](#)由图组 group of pictures 组成, 将图拆分成 16x16 像素的块就叫**宏块**; 再根据边缘纹理细分到 8x8 与 4x4 大小的内容就叫做**块**. 压缩在块上处理实现了更细致的压缩



动态搜索

通过算法找到多帧之间的移动变化信息，用来冗余掉几帧之间重复的块 图：动态搜索结果



--me<dia, hex, umh, esa>搜索方式，从左到右依次变得复杂，umh 之前会漏掉信息，之后收益递减，所以推荐 umh (° ▽ °) /

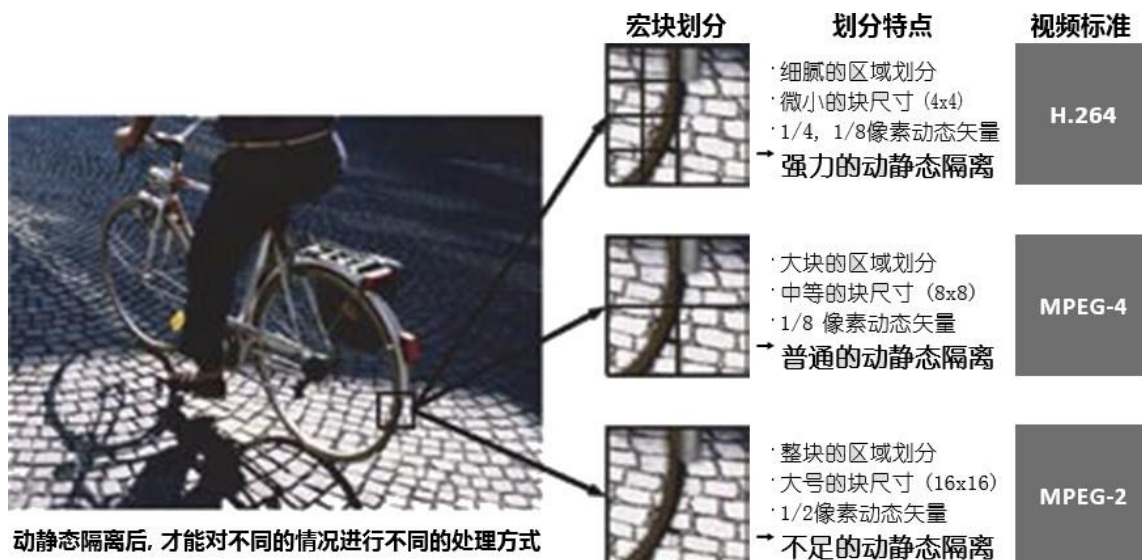
--merange<整数>越大越慢的动态搜索范围，建议 16, 32 或 48. 由于是找当前动态向量附近有没有更优值，所以太大会让编码器在动态信息跑不到的远处找或找错，造成减速并降低画质

--no-fast-pskip<开关>关闭跳过编码 p 帧的功能. 建议在日常和高画质编码中使用>> (‘♀’) <<

--direct auto<开关，默认 spatio>指定动态搜索判断方式的参数，除直播外建议 auto

--non-deterministic<开关，对称多线程>让动态搜索线程得知旧线程实际搜索过的区域，而非参数设定的区域. 理论上能帮助找到正确的动态矢量以增强画质，增加占用，“deterministic”是好几门学科的术语，代表完算性，即“算完才给出结果的程度”，反之就是“欠算性”

--no-chroma-me<开关>动态搜索不查色度平面，以节省一点算力加速压制，建议直播/录屏用



运动补偿

动态搜索让块间连起来, 运动补偿 motion compensation 用 SAD, SATD 算法找出参考块间子像素最像的源, 将动搜所得的块-帧间插值(运动矢量)细化, 让块间细节精确地连起来. 跳过=大量细节损失

绝对差求和算法 Sum of Abs Diff: 参考块与源之间逐像素做差, 取绝对值加到一起, 统计学基础

绝对变换差求和 Sum of Abs Transformed Diff: 同 SAD 但改用变换块与源做差, 比参考块更接近参考源的编码结果. 所以参考精度提升, 肉眼能感觉到画质和无损压缩率的提高

$$\text{Sum of Absolute (Transformed) Diff.} = \sum_{x=0 \rightarrow T_x} \sum_{y=0 \rightarrow T_y} |f(x,y) - f'(x,y)|$$

- $\sum_{x=0 \rightarrow T_x}$ 代表块宽度求和范围, $f()$ 和 $f'()$ 分别代表参考块和参考源
- $\sum_{y=0 \rightarrow T_y}$ 代表块高度求和范围, x, y 代表块中的像素坐标, $| |$ 求绝对值, 否则求和时正像素值差异会减去负

所有像素加一起, 造成了每个像素对比参考源逐像素的差异未知---参考块自身码率往往偏高的问题. 所以率失真优化测试参考块各个码率下的溯源清晰度, 然后挑出低码高清的结果即实现了压缩. 率失真优化还能测试调优动态矢量和分块本身, 更加确保了编码块的子像素矢量与源对齐, 压缩更好

--**subme**<x264 中影响模式决策和率失真优化. 整数范围 0~10, 60fps=9, -=8, +=10>根据片源的帧率判断. 分四个范围. 由于动漫片源制于 24~30fps, 因此可节省一些算力; 但同是动漫源的 60fps 虚拟主播则异. 主流 120Hz 的手机录屏目前最高也不够用. 由于性能损耗大, 所以不建议一直开满

- <1>逐块 1/4 像素 SAD 一次, <2>逐块 1/4 像素 SATD 两次
- <3>逐宏块 1/2 像素 SATD 一次, 再逐块 1/4 像素 SATD 一次

- <4>逐宏块 1/4 像素 SATD 一次，再逐块 1/4 像素 SATD 一次
- <5>+增加双向参考 b 块的补偿
- <6>+率失真优化处理 I, P 帧; <7>+率失真优化处理 I, P, B, b 帧
- <8>+I, P 帧启用 rd-refine; <9>I, P, B, b 帧启用 rd-refine
- <10, 边际效应=压缩, trellis 2, aq-strength>0>+子像素上跑 me hex 和 SATD 比找参考源
- <11, 边际效应>压缩>+关闭所有 10 中的跳过加速，不推荐。原本是为了 trellis 3 设计的，但没了

加权预测 weighted prediction



avc 首发，治理了少数淡入淡出过程中部分 pu 误参考，亮度变化不同步的瑕疵。分为 P, B 条带用的显

加权 explicit WP<编码器直接从原画和编码过的参考帧做差>与 B 条带用的隐加权 implicit WP<用参考帧的距离做加权平均插值>

--weightb<开关，默认关/只加 P 条带>启用 B 条带的显隐加权预测。条带所在 SPS 中可见 P, B 加权开关状态，及显加权模式下解码器须知的权重。光线变化和淡入淡出在低成本/旧动漫中少见

关键帧

通过预设的间隔及画面差异判断设立。作为参考帧信息来源冗余掉时间上重复块的 gop 开头

- I 帧是图像，给两侧 B, P, b 帧做参考。节省设立 IDR 帧的算力
- IDR 帧是设立后作进度条落点 access point 的 i 帧，左右割为独立视频，不再相互参考

参考帧

- P 帧含 I P 宏块，上下帧不同但有压缩价值时设立。往进度条前参考，叫 prediction frame
- b 帧含 I P B 宏块，上下帧几乎一样时设立。往进度条前-后参考，叫 bi-prediction frame('↔')
- pyramid B 帧给左右 b 帧参考，实现了更长的连续 b 帧。如 IbBbBbBbP 形成了尖塔 pyramid 状的参考树

--keyint<整数>一般设 9×帧率(9 秒一个落点)，拖动进度条越频繁，就越应该降低(如 5×帧率)

- 短视频，不拖进度条可以设 keyint -1 稍微降低文件体积，剪辑素材就乖乖设 5 秒一个吧(●o●)

--min-keyint<整数，默认 25>当检测到转场，就看转场是否小于 min-keyint，若小于 min-keyint 就不浪费算力而插入 I 帧。在这上面，x264 给了我们两种选择，而它们给出的画质都一样：

- 设 5 或更高，省了设立一些 IDR 帧拖慢速度。快速编码/直播环境直接设=keyint ~(>_<~)
- 设 1 来增加 IDR 帧，一帧被判做转场本来就意味着前后宏块的价值不高。而 P/B 帧内可以放置 I 宏块，x264 会倾向插 P/B 帧。好处是进度条落点在激烈的动作场面更密集，画质编码用

--bframes<整数, 0~16>连续最多的 B 帧数量. 一般设 14, 手机压片建议设 5 省电

--b-adapt 2<所有情况, 整数 0~2>0 代表不设 b 帧, 1 代表快速, 所有情况建议 2 精确[~°~°]~

嫁接帧

- SI 和 SP 帧, 代表互动/多分辨率视频得到命令时, 从附近的 switching I 帧切到另一条流上的 SP 帧
- 还有利用 SI 帧独立于视频流, 以及流中 SP 帧只参考 SI 帧的特性, 以修复损坏视频的用处

GOP 结构建立, 参数集

给视频帧分段并最终整合成 gop 内树叉状的参考结构后, 将其中的关键帧递给下一步帧内编码. 一来冗余, 二来防止参考错误蔓延, 照顾丢包人士, 三来搭建 NALU 为基础传输 ss 的网络串流架构

1. 按 IDR 帧间隔(keyint)分区
2. scenecut 分配额外关键帧
3. 按开/闭-gop 标记 gop 间的预设
4. 照标准将 gop 内的帧拆为条带 slice
5. 条带一样要拆开来以降低解码错误的影响, 叫做条带段或 ss

结构为: (播放时间戳, 显加权与其它特定解码要求)序列参数集 sequence parameter set→(分枝-解码信息)图参数集 picture parameter set→(分枝-ctu 以上最小单位)条带段 slice segment

--rc-lookahead keyint÷2<整数>查未来开销, 判断 VBV, IBP 帧以及 mbtree 策略用的帧数, 让重要的场景画质有保障

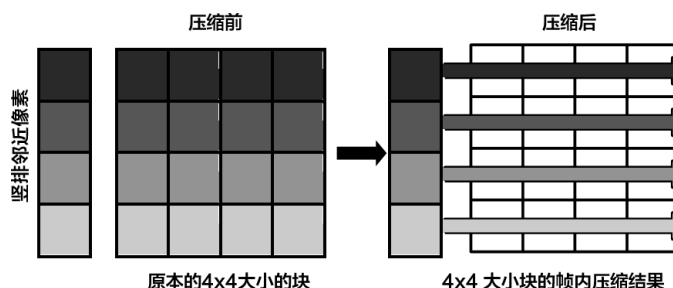
--lookahead-threads<整数, 线程>开 opengl 后可据显卡算力与显存速度, 手动将其提高

--opengl<协议, 默认关>将 cpu 算不过来的 lookahead-threads 分给显卡. 自动创建 clbin 以防每次跑都要编译一次 opengl 内核

帧内编码(见图)

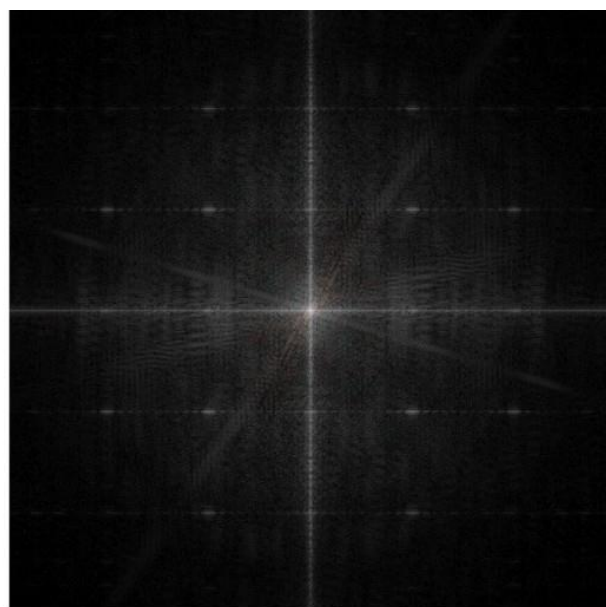
变换-量化

变换是将频率从低到高的信息列出来方便量化的计算. 图中拿不在视频编码里的傅里叶变换举例



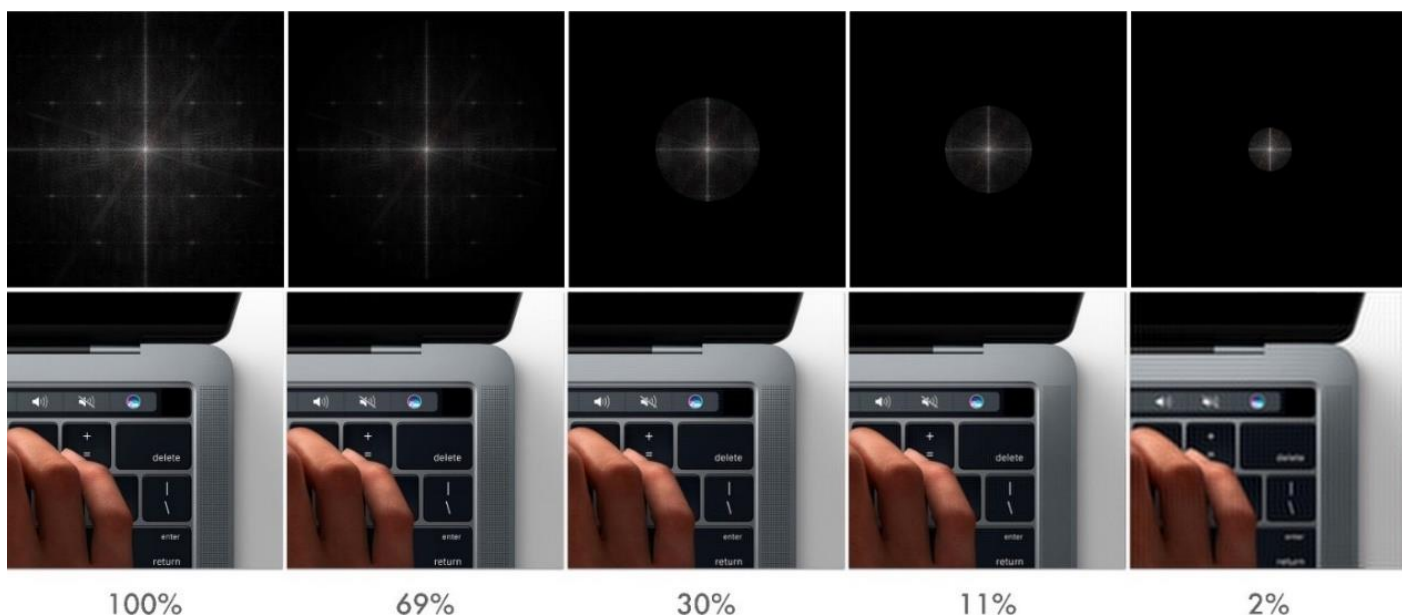


空间域的原图



频域的原图

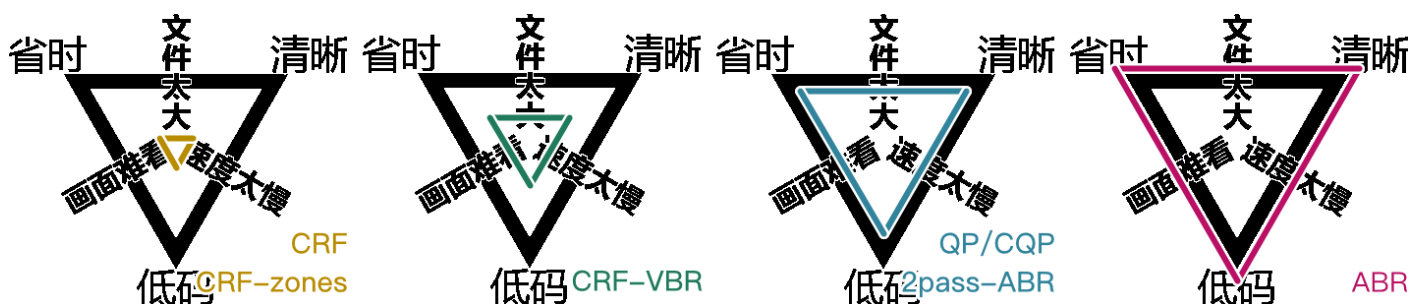
量化通过低通滤镜，砍了噪齿纹理边缘和细节等高频信息，降低画质但大幅提升了压缩



avc 和 jpeg 中使用的离散余弦变换相当于把二维傅里叶变换的结果列成表来暴力穷举。快且信息无损。

傅里叶变换优势在于可编辑性，当然这里说的是科学计算软件，photoshop 之类还是找插件吧...

码率控制模式



根据对短板容忍度及用途的不同选择适合的方式. 短板来自处理器, 及不同模式的完算性上的区别

CRF/ABR/CQP 上层模式

--crf<浮点范围 0~69, 默认 23>据“cplxBlur, mbtree, B 帧偏移”给每帧分配各自 qp 的固定目标质量模式, 或简称质量呼应码率模式, 统称 crf. 素材级画质设在 16~18, 收藏~高压画质设在 19~20.5, YouTube 是 23. 由于动画和录像的内容差距, 动画比录像要给低点

注: 受限于文档定位, 因此完整的 crf-abr 模式, 以及 qcomp 计算解析见 x265 教程完整版

--bitrate<整数 kbps, 指定则关 crf>平均码率 average bitrate. 若视频易压缩且码率给高, 就会得到码率更低的片子; 反过来低了会强行提高量化强制码率达标. 一般推流用的“码率选项”即该参数, 快但妥协了压缩+画质. 因此直播算力够用则 crf~vbr, 一般情况默认 crf, 码率硬限下用 2pass-abr

--qp<整数, 范围 0~69, 指定则关 crf>恒定量化. 每 ±6 可以将输出的文件大小减倍/翻倍. 影响其后的模式决策, 综合画质下降或码率暴涨, 所以除非 yuv4:4:4 情况下有既定目的, 都不建议

--qcomp<浮点范围 0.5~1, 一般建议默认>cplxBlur 迭代值每次能迭代范围的曲线缩放. 越小则复杂度迭代越符合实际状况, crf, mbtree, bframes 越有用, 搭配高 crf 能使直播环境可防止码率突增. 越大则 crf, mbtree, bframes 越没用, 越接近 cqp. 曲线缩放原理见 [desmos 互动示例](#)

--no-mbtree<开关>关闭少见宏块量化增强偏移. 可能只有 crf 小于 17 才用的到

常用下层模式

--qpmin<整数, 范围 0~51>最小量化值, 仅在高压环境建议设 14~16(“▽”); **--qpmax**<同上>在要用到颜色键, 颜色替换等需要清晰物件边缘的滤镜时, 可以设 --qpmax 26 防止录屏时物件的边缘被压缩的太厉害, 但其它情况永远不如 no-mbtree (*~▽~)

--chroma-qp-offset<整数, 默认 0>h.264 规定 CbCr 的码率之和应=Y 平面, 所以 x264 会拉高 CbCr 的量化. 用 psy-rd 后, x264 会自动给 qp-2 至-4. 不用 psy-rd 时, 4:2:0 的视频可手动设-2 至-4

--ipratio<浮点, 默认 1.4>P 帧相比 IDR/i 帧; **--pbratio**<浮点, 默认 1.3>B/b 帧相比 P 帧的偏移. 指定 IDR/I 帧 qp17, P 帧 qp20, B/b 帧 qp22 就填写“--qp 17 --ipratio 1.1765 --pbratio 1.1”

zones 下层模式

--zones<开始帧, 结束帧, 参数 A=?, 参数 B=?...>手动在视频中划区, 采用不同上层模式来实现如提高压制速度, 节省平均码率, 提高特定画面码率等用途(一般用来“处理”片尾滚动字幕). zones 内的 me,

merange 强度/大小不能超 zones 外. 可用参数有 b=, q=, crf=, ref=, scenecut=, deblock=, psy-rd=, deadzone-intra=, deadzone-inter=, direct=, me=, merange=, subme=, trellis=

1. 参数 b=调整码率比率, 可以限制 zones 内的场景使用当前 0~99999%的码率, 100%相当于不变
2. 参数 q=即 QP 值, 可以用来锁死 zones 内场景使用无损压缩(任何 rate factor)以做到素材用编码
3. 多个划区可以用'/' 隔开: --zones 0, 449, crf=32, me=dia, bframes=10/450, 779, b=0.6, crf=8, trellis=1

VBR 下层模式

crf-vbv 及 abr-vbv 两种搭配, 用缓冲控制 video buffer verifier 设立编解码硬限(° ∇ °)/

--vbv-buFSIZE<整数 kbps, 小于 maxrate>编码器解出原画后, 最多可占的缓存每秒. bufsize + maxrate = 编码与播放时解出每 gop 原画帧数的缓冲用时秒数. 值的大小相对于编完 GOP 平均大小. 编码器用到是因为模式决策要解码出每个压缩步骤中的内容与原画作对比用

--vbv-maxrate<整数 kbps>峰值红线. 用“出缓帧码率-入缓帧码率必须≤maxrate”的要求, 让编码器在 GOP 码率超 bufsize, 即缓存用完时高压出缓帧的参数. 对画质的影响越小越好. 当入缓帧较小时, 出缓帧就算超 maxrate 也会因缓存有空而不被压缩. 所以有四种状态, 需经验判断 GOP 大小

- 大: GOPsize=bufsize=2×maxrate, 超限后等缓存满再压, 避开多数涨落, 适合限平均率的串流
- 小: GOPsize=bufsize=1×maxrate, 超码率限制后直接压, 避开部分涨落, 适合限峰值的串流
- 超: GOPsize<bufsize=1~2×maxrate, 超码率限制后直接压, 但因视频小/crf 大所以没啥作用
- 欠: GOPsize>bufsize=1~2×maxrate, 超码率限制后直接压, 但因视频大/crf 小所以全都糊掉
- 由于 gop 多样, 4 种状态常会出现在同一视频中. buf~max 实际控制了这些状态的出现概率

--ratetol<浮点, 百分比, 默认 1(许 1%错误)>ABR, 2pass-ABR, VBR 的码率超限容错 tolerance

2pass-ABR 上层模式

首遍用 crf 模式分析整个视频总结可压缩信息, 二遍根据 abr 模式的码率限制统一分配量化值. 除非有码率硬限, 否则建议用 crf 模式. 目前所有视频网站一律二压, 因此 2pass-abr 模式没有上传的用

```
--pass 1 --crf 20 --stats "D:\夹\qp.stats" [参数] --output NUL "输入.mp4"
--pass 2 --bitrate x --stats "D:\文件夹\qp.stats" [参数] --output "输出.mp4" "输入.mp4"
```

--stats<文件名>默认在 x264 所在目录下导出/入的 qp 值逐帧分配文件, 一般不用设置

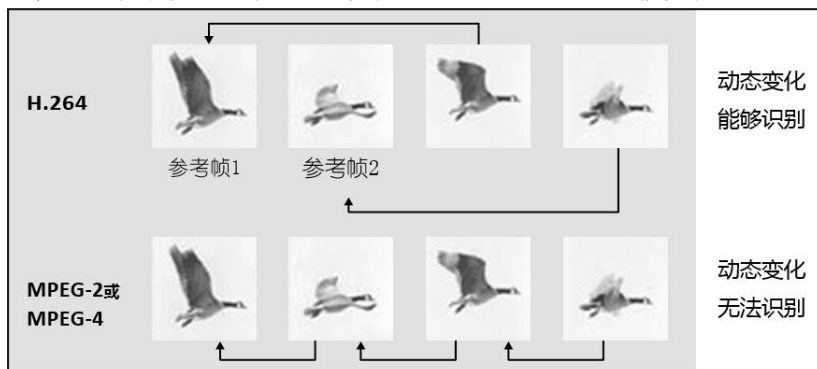
--output NUL<不输出视频文件>; --pass 1<导出 qp.stats>; --pass 2<导入 qp.stats>

FTQP 下层模式

--qpfile<文件名>指定特定帧为 IDR, i, P, B, b 帧, 及 no-open-gop 下 K 帧的 frame type qp 下层模式. 文件内含"号位 帧类型 QP 值(换行)". 指定 qp 值为-1 时使用上层的 crf, abr, cqp 模式

多参考帧

根据动搜所得结果建立 I, i, P, B, b 帧



往后的帧只需要储存前后画面之间的差异就可以还原原画, 大大减小了文件体积

--ref<整数-0.01×帧数+3.4, 范围 1~16>

块参考前后帧数半径, 一图流设 1. 必须要在溯全尽可能多块的情况下降低参考长度, 所以一般设 3 就不用管了、(`◇`)/

--no-mixed-refs<开关>关闭混合溯块以提速, 增加误参考. 混合代表 16×8, 8×8 分块的溯帧

自适应量化

adaptive quantizers 是防止对视频平面过度量化的功能. 用以根据量化程度进行画面补偿

--aq-mode<整数, 0 关, 范围 0~3>建议如下, aq 只在码率不足以还原原画时启动

1. <1>标准自适应量化(急用, 简单平面)
2. <2>同时启用 aq-variance 调整 aq-strength 强度
3. <3>同时让不足以还原原画的码率多给暗场些(8-bit, 或低质量 10-bit 画面)
4. <4>同时让不足以还原原画情况的码率多给纹理些(高锐多线条多暗场少平面)

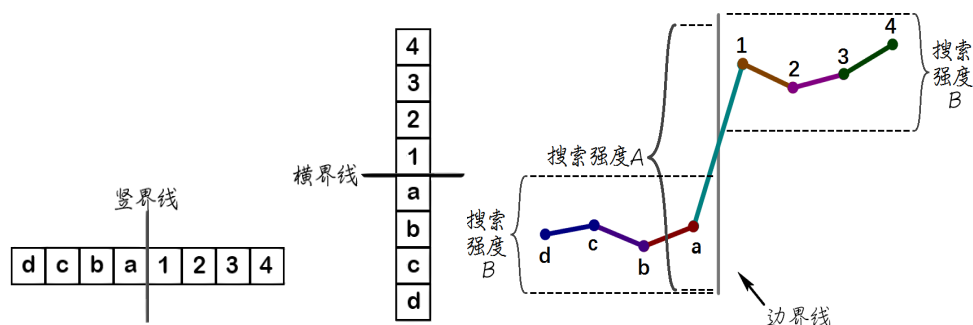
--aq-strength<浮点>自适应量化强度. 据 VCB-S, 动漫的值太高浪费码率, aq-mode~strength 给<1 对 0.8>, <2 应 0.9>, <3 和 0.7>较为合理, 在真人录像上可以再增加 0.1~0.2, 画面越混乱就给的越高, 在 aq-mode 2 或更高下可以更保守的设置此参数

环路滤波

修复高量化 qp>26 时宏块间出现明显横纵割痕瑕疵的平滑滤镜. 编码器内去块相比于外部滤镜能得知压缩待遇信息(两个相邻块的量化, 参考待遇差异是否过大)从而避免误判原画纹路. 码率跟不上就一定会出现块失真, 所以除直播关掉以加速外, 任何时候都应该用; 但去块手段目前仍是平滑滤镜, 因此要

降低强度才适用于高码视频, 动漫, 素材录屏等锐利画面(ಠ_ಠ)ಠ* ☆

边界强度 Boundary Strength/去块力度判断: 图: 取 1234 | abcd 块间的界线举例



- 平滑 4: a 与 1 皆为帧内块, 且边界位于 CTU/宏块间, 最强滤镜值
- 平滑 3: a 或 1 皆为帧内块, 但边界不在 CTU/宏块间
- 平滑 2: a 与 1 皆非帧内块, 含一参考源/已编码系数
- 平滑 1: a 与 1 皆非帧内块, 皆无参考源/已编码系数, 溯异帧或动态向量相异
- 平滑 0: a 与 1 皆非帧内块, 皆无参考源/已编码系数, 溯同帧或动态向量相同, 滤镜关

--deblock<滤镜力度:搜索精度, 默认 1:0>两值于原有强度上增减. 一般推荐 0:0, -1:-1, -2:-1

平滑强度勿用以压缩(大于 1), 推荐照源视频的锐度设<-2~0>. 设<-3~-2>代表放任块失真以保锐度, 仅适合高码动画源. 设<小于-1>会导致复杂画面码率失控; 搜索精度<大于 2>易误判, <小于-1>会遗漏, 建议保持<0~-1>, 除非针对高量化 qp>26 时设<1>

模式决策

mode decision 整合搜到的信息, 在各种选项中给宏块定制如何分块, 参考, 跳过的优化. 若没有 psy-rd, psy-rdoq(x265)和 trellis 优化, 模式决策就一定用码率最小, 复杂动态下全糊的方案集. mb 树也是 md 的一部分(" ∩ ∇ ∩)(" ∩ ∇ ∩ ")

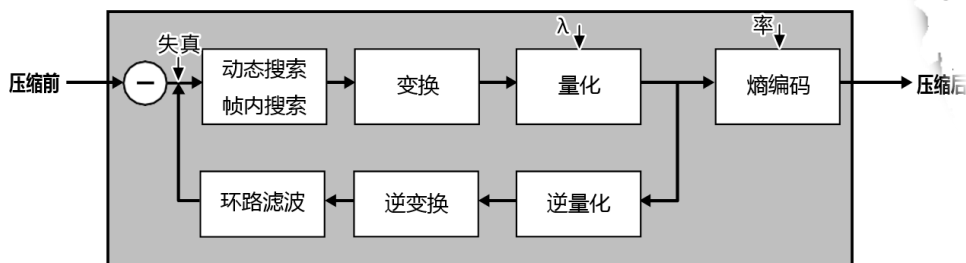
--deadzone-inter<整数 0~32, 默认 21, trellis=2 时无效, 小于 2 自动开启>简单省算力的帧间量化, 细节面积小于死区就糊掉, 大就保留. 一般建议 8, 高画质建议 6 √ (≧ ∇ ≧ *) ∘

--deadzone-intra<整数, 范围 0~32, 默认 11>这个顾及帧内. 一般建议 5, 高画质建议 4

率失真优化 RDO 控制

心理视觉 phycological visual 就是人眼视觉清晰度的研究. 如

图: 在真人录像上常见, 但不支持动漫的高频细节



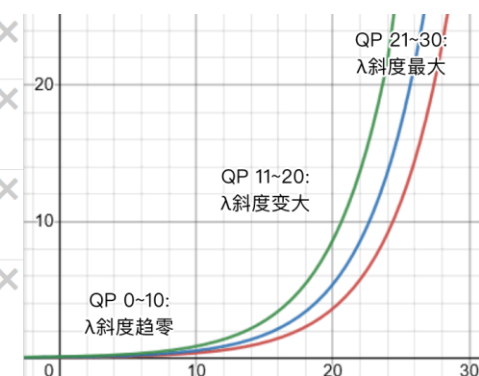
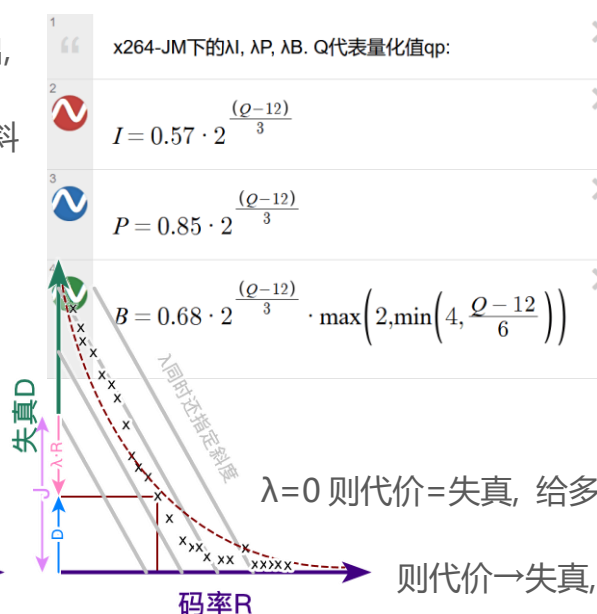
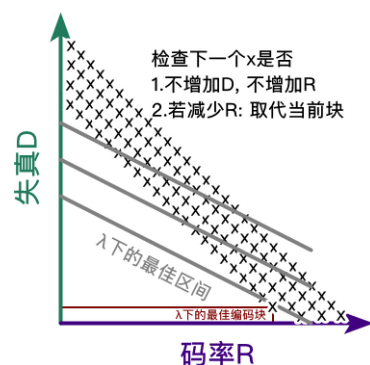
率失真优化 Rate Distortion Optimization 据多个码率下测得的失真程度点, 挑出低于率失真曲线的值, 再根据码率/crf 宏观地做**模式决策**. x264/5 用拉格朗日代价函数 $J = D + \lambda \cdot R$. 即"开销 = 失真 + λ · 码率". x264 中**失真** Distortion 用 SSE 和 **SAD** 判断. SSE 比 SAD 多了个取平方计算, 参考源视为 100%, 将每个编码块测出的值赋予参与率失真曲线计算的权重, 让跑偏的编码结果影响小

$$(x264) \text{ Sum of Squared Err} = \sum_{x=0 \rightarrow T_x} \sum_{y=0 \rightarrow T_y} |f(x,y) - f'(x,y)|^2$$

拉格朗日值 λ 从 qp 值得出,

即 crf, abr 指定的率失真斜

率区间. qp 越大斜度越小



多少画质, 稍微给点码意思意思; 若 λ 非常大, 那么提升码率就会大比率地提升画质收益, 说明 crf 模式给了较低的 qp, 一般是因为当前编码块的细节量大, 应该减少压缩保画质

x264 还有 Noise SSE, 直接根据噪声容忍度判断失真的算法. 极为先进, libx264, x265 都不支持

$$(x264) \text{ Noise SSE (--fgo)} = \sum_{x=0 \rightarrow T_x} \sum_{y=0 \rightarrow T_y} |[N(x,y) - N'(x,y)] \cdot fgo| + |f(x,y) - f'(x,y)|^2$$

--trellis<整数, 范围 0~2, 推荐 2>一种率失真优化量化 rdoq 算法. <1>调整 md 处理完的块, 快速压制用, <2>+帧内帧间参考和分块 o(- - -)

--fgo<整数默认关, 推荐 15 左右>改用 NSSE, 提高画质, libx264 不支持的 Film Grain Opt.

--psy-rd<a:b 浮点, 默认 1:0>心理学优化设置. a 保留画面纹理, b 在 a 的基础上保留噪点细节. 影片的复杂度越高, 相应的 ab 值就越高. 压制动漫时建议选择<0.4~.6:0.1~.15>, --no-mbtree 时可尝试将 b 设为 0; 压制真人选择<0.7~1.3:0.12~.2>(^ _ ^)

--no-psy<开关>若视频量化很低纹理很清楚, 右图毛刺对画质不好就关. 录像中这些毛刺很重要

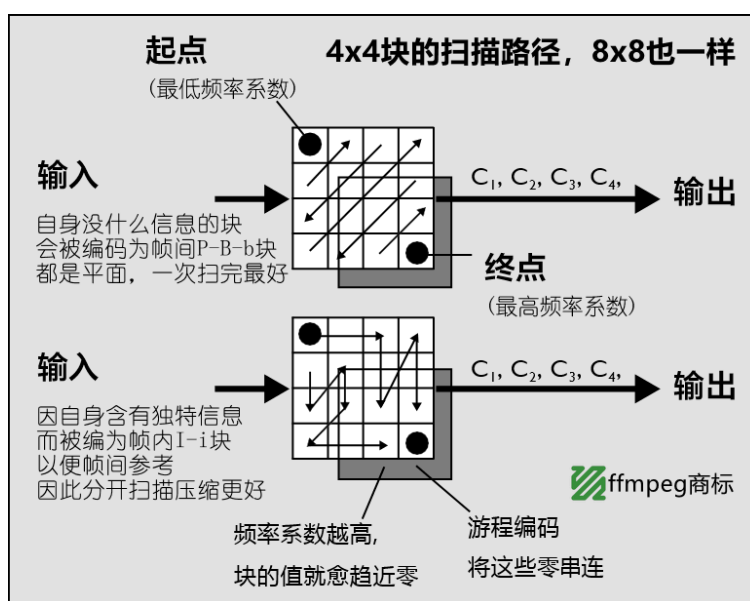
游程编码-霍夫曼树

从像素上看, 量化后的块属其实就是矩阵数据.用

游程编码串联成一维上的字串, 再做文本压缩即

可节省最高 1/3 的体积

游程编码是传真机时代的文本压缩技术. 目的是



建立 0, 1 代表的二叉树. 传统熵编码是使得于原点最近, 出现最多的字放在树的左边, 同时让枝干尽可能短-即编写~解读步骤越少; 出现少则靠右, 让枝干尽可能长-即编写~解读步骤越多. 这样从树根开始, 通过 0→左, 1→右地走到树梢上, 就实现了霍夫曼编码. x264 使用了更好的可变长度编码 VLC, 以及目前最好的二进制算术编码 CABAC, 统称为熵编码, 考虑到文档受众所以放在了 x265 教程中. 到此, 视频就被压缩的差不多了

最终还要经过解码, 在宏观层面上对比各种压缩模式, 确保收束到质量最好, 同时做到体积最小的率-失真优化计算, 最终将调优过的方案做熵编码, 然后组装为 h264 视频流输出, 视频的编码就完成了

色彩信息

光强/光压的单位是 candela. 1 candela=1 nit

--master-display<G(x,y)B(,)R(,)WP(,)L(最大,最小), 与 x265 的格式不一样>写进 SEI 信息里, 告诉解码端色彩空间/色域信息用, 搞得这么麻烦大概是因为业内公司太多. 默认未指定. 绿蓝红 GBR 和白点 WP 指马蹄形色域的三角+白点 4 个位置的值×50000. 光强 L 单位是 candela×10000

SDR 视频的 L 是 1000,1. 压 HDR 视频前一定要看视频信息再设 L, 见下

DCI-P3 电影业内/真 HDR: G(13250, 34500)B(7500, 3000)R(34000, 16000)WP(15635, 16450)L(?, 1)

bt709: G(15000, 30000)B(7500, 3000)R(32000, 16500)WP(15635, 16450)L(?, 1)

bt2020 超清: G(8500, 39850)B(6550, 2300)R(35400, 14600)WP(15635, 16450)L(?, 1)

RGB 原信息 (对照小数格式的视频信息, 然后选择上面对应的参数):

DCI-P3: G(x0.265, y0.690), B(x0.150, y0.060), R(x0.680, y0.320), WP(x0.3127, y0.329)

bt709: G(x0.30, y0.60), B(x0.150, y0.060), R(x0.640, y0.330), WP(x0.3127, y0.329)

bt2020: G(x0.170, y0.797), B(x0.131, y0.046), R(x0.708, y0.292), WP(x0.3127, y0.329)

--c11<最大内容光强, 最大平均光强>压 HDR 一定照源视频信息设, 找不到不要用, 例子见下

Bit depth	: 10 bits	图: c11 1000,640. master-display 由 G(13250...开头, L(10000000, 1)结尾
Bits/(Pixel*Frame)	: 0.120	
Stream size	: 21.3 GiB (84%)	
Default	: Yes	
Forced	: No	
Color range	: Limited	位深: 10 位
Color primaries	: BT.2020	数据密度【码率/(像素×帧率)】: 0.251
Transfer characteristics	: PQ	流大小: 41.0 GiB (90%)
Matrix coefficients	: BT.2020 non-constant	编码函数库: ATEME Titan File 3.8.3 (4.8.3.0)
Mastering display color primaries: R: x=0.680000 y=0.320000, G: x=0.265000 y=0.690000, B: x=0.150000 y=0.060000, White point: x=0.312700 y=0.329000		色域: 广
Mastering display luminance: min: 0.0000 cd/m2, max: 1000.0000 cd/m2		cd: 否
Maximum Content Light Level: 1000 cd/m2		色彩范围: Limited
Maximum Frame-Average Light Level: 640 cd/m2		基色: BT.2020

图: c11 1655,117/L(40000000, 50)/colorprim
bt2020/colormatrix bt2020nc/transfer smpte2084

--colorprim<字符>播放用基色, 指定给和播放器默认所不同的

源, 查看视频信息可知: bt470m, bt470bg, smpte170m, smpte240m, film, bt2020, smpte428, smpte431, smpte432. 如图→为 bt.2020

位深: 10 位
数据密度【码率/(像素×帧率)】: 0.251
流大小: 41.0 GiB (90%)
编码函数库: ATEME Titan File 3.8.3 (4.8.3.0)
色域: 广
cd: 否
色彩范围: Limited
基色: BT.2020
传输特质: PQ
矩阵系数: BT.2020 non-constant
控制显示基色: Display P3
控制显示亮度: min: 0.0050 cd/m2, max: 4000 cd/m2
最大内容亮度等级: 1655 cd/m2
最大帧平均亮度等级: 117 cd/m2

--colormatrix<字符>播放用矩阵格式/系数: fcc, bt470bg, smpte170m, smpte240m, GBR, YCgCo, bt2020nc, bt2020c, smpte2085, chroma-derived-nc, chroma-derived-c, ICtCp, 不支持图↑的 bt2020nc

--transfer<字符>传输特质: bt470m, bt470bg, smpte170m, smpte240m, linear, log100, log316, iec61966-2-4, bt1361e, iec61966-2-1, bt2020-10, bt2020-12, smpte2084, smpte428, arib-std-b67, 上图 PQ 即 st. 2084 的标准, 所以参数值为 smpte2084

灰度/色深, x264 压制 log

--fullrange<开关, 7mod x264 自动>启用范围更广的显示器 0~255 色彩范围, 而不是默认的旧电视色彩范围 16~235, 如果源的视频流属性写着 bt709/full range 而不是 bt601/limited. 由于一般人不知道有这回事, 所以视频来源一般/录屏软件不好的话应该检查一下, 再决定用吧\('3')/

```
[info]: indexing input file [0.7%]                打开视频

ffms [info]:
Format      : mov,mp4,m4a,3gp,3g2,mj2
Codec       : h264
PixFmt      : yuvj420p
Framerate   : 60/1
Timebase    : 1000/15360000
Duration    : 0:01:30
ffms [info]: 1920x1080p 0:1 @ 60/1 fps (vfr)
ffms [info]: color matrix: bt709
x264 [info]: using cpu capabilities: MMX2 SSE2Fast SSSE3 SSE4.2 AVX
x264 [info]: OpenCL ... GeForce GTX 970           软硬件信息
x264 [info]: AVC Encoder x264 core 148 ...xiaowan [8-bit@all X86_64]
x264 [info]: profile: High ... bit-depth: 8-bit
x264 [info]: opencl=1 cabac=1 ref=3 deblock=1:0:0 ... aq3=0

x264 [info]: started at Sat Nov 24 02:58:23 2018
[0.0%] 1/5412 frames, 0.238 fps, 17882 kb/s, 36.38 KB, eta 6:19:13, est.size 192.28 MB
.....
[99.4%] 5378/5412 frames, 44.60 fps, 271.22 kb/s, 2.90 MB, eta 0:00:00, est.size 2.92 MB
                                           压制信息

x264 [info]: frame I:12      Avg QP:21.49  size: 82888
.....
x264 [info]: kb/s:269.65
encoded 5412 frames, 44.83 fps, 269.72 kb/s, 2.90 MB
x264 [info]: ended at .....
x264 [info]: encoding duration 0:02:01           其他信息

输出视频流信息
(此处被大幅省略)
```

其他命令行参数

--seek<整数>从第<>帧开始压 **--frames**<整数>一共压<>帧 **--fps**<整数, 特殊情况>告诉 x264 帧数

线程

--threads<整数, 建议默认 1.5 倍线程>参考帧步骤要等其之前的步骤算完才开始, 所以远超默认的值会因为处理器随机算的特性而降低参考帧的计算时间, 使码率增加, 画质降低, 速度变慢

另外一种方案是让 threads 低于 cpu 实际线程, 而是尽可能接近 4 以增加参考帧的优先级, 但这就不如 sliced-threads 了. 而且 24 线程~threads=36 下, 画面的损失应该不会超过 0.5%

--sliced-threads<开关, 默认关>x264 默认每帧逐线程, 速度更快但代价是有的线程没法在确定的时间内吐出结果, 参考帧很容易等不到所以忽略掉本可以压缩的内容, 打开后降低处理器占用, 但压缩率可能会提高, 建议 16+线程的处理器, 或高压缩用 ^ (^ ω ^)

--slices<整数, 默认自动但不可靠>手动指定“分片逐线程”下可以有多少分片, 建议等于线程数

裁剪, 加边, 缩放/更改分辨率, 删除/保留视频帧, 降噪, 色彩空间转换

--vf crop: 左, 上, 右, 下 / **resize**: 宽, 高, 变宽比, 装盒, 色度采样, 缩放算法 / **select_every**: 步, 帧, 帧...

/crop: 左, 上, 右, 下 指定左上右下各裁剪多少, 最终必须得出偶数行才能压制

/resize: 宽, 高,,, 更改输出视频的宽高, 建议搭配缩放算法后使用

/resize: ,, 变宽比,,, 减少宽度上的像素, 剩下的伸成长方形来达到压缩的参数. 任何视频网站都不支持, 但网盘/商用的视频可以用这种压缩方法. 格式为 源宽度: 输出宽度

- 宽从 1920 到 1060, 就是 96: 53 (约分后), 就是 **resize**: 1060, 高, 96: 53,,, 缩放算法

清晰度优先	别用	均衡
缩小/放大动漫图像: lanczos	bilinear	缩小任何图像: bicublin
缩小/放大录像图像: spline		其它: lanczos

/resize: ,,,, 色度采样, 有 i420, i422, i444 和 rgb 四种, 默认 i420. 在缩小视频分辨率, 或者处理无损源视频时可以尝试使用已获得更好的大屏幕体验. 注意, 已被压缩掉色彩空间的视频就不能再还原了

/resize: ,,,, 缩放算法

/select_every: 步, 帧 1, 帧 2... 通过少输出一些帧以加速压制, 用于快速预览压制结果, 比如:

8 帧为一步, 输出其中第 0, 1, 3, 6, 8 号帧

- `--vf select_every: 8,0,1,3,6,8`

90 帧为一步, 输出其中第 0~25 号帧(最大 100 帧/步):

- `--vf select_every:`
90,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25

(仅 7mod-降噪) /**hqdn3d**: 空域亮度降噪, 空域色度降噪, 时域亮度降噪, 时域色度降噪

默认值是 4, 3, 6, 4.5 若是编码画面模糊的源可以尝试默认值 1 到 1.7 倍. 若一定要用此参数来降低码率, 可以考虑使用视频编辑软件的模糊滤镜

(仅 7mod-加边) /**pad**: ←, ↑, →, ↓, 改宽(不和加边混用), 改高(不和加边混用)

用例(帧率减半, 空域降噪): `--vf select_every:2,0/hqdn3d:0,0,3,1.5`

分场扫描/隔行扫描

`--tff`<开关>上场优先 `--bff`<开关>下场优先 `--nal-hrd`<开关, 默认关>开启假想对照解码参数

hypothetical ref. decoder param. 零丢包零延迟环境中判断解码器额外所需信息, 写进每段序列参数集 sps 及辅助优化信息 sei 里, 适合串流

部分 3: 开工 - 软件下载与使用方法(((￣へ￣井))

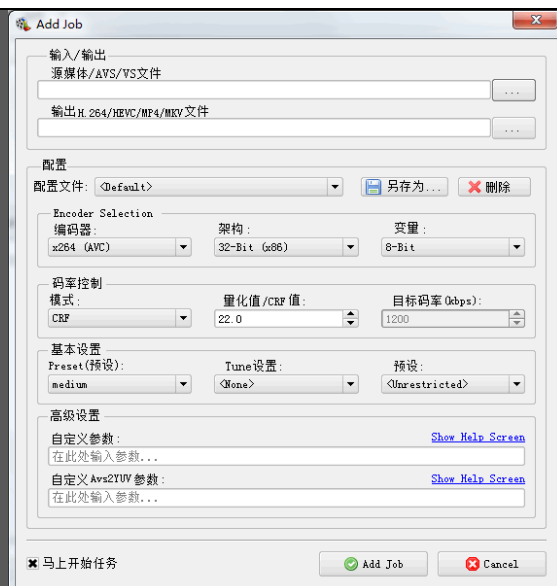
ShanaEncoder ffmpeg-CLI 或 GUI 控制少量选项, 高级功能(水印, 高级字幕)用 ffmpeg 参数控制, 上手需要时间. ffmpeg 内嵌编码器, 不能替换文件

Simple x264 Launcher 英文软件, 适合批量压制, 需要自行封装音频

下图是画的汉化! 只能压视频, 但处理封装与压制音频, 查看媒体元数据不如小丸工具箱, 上手速度快.

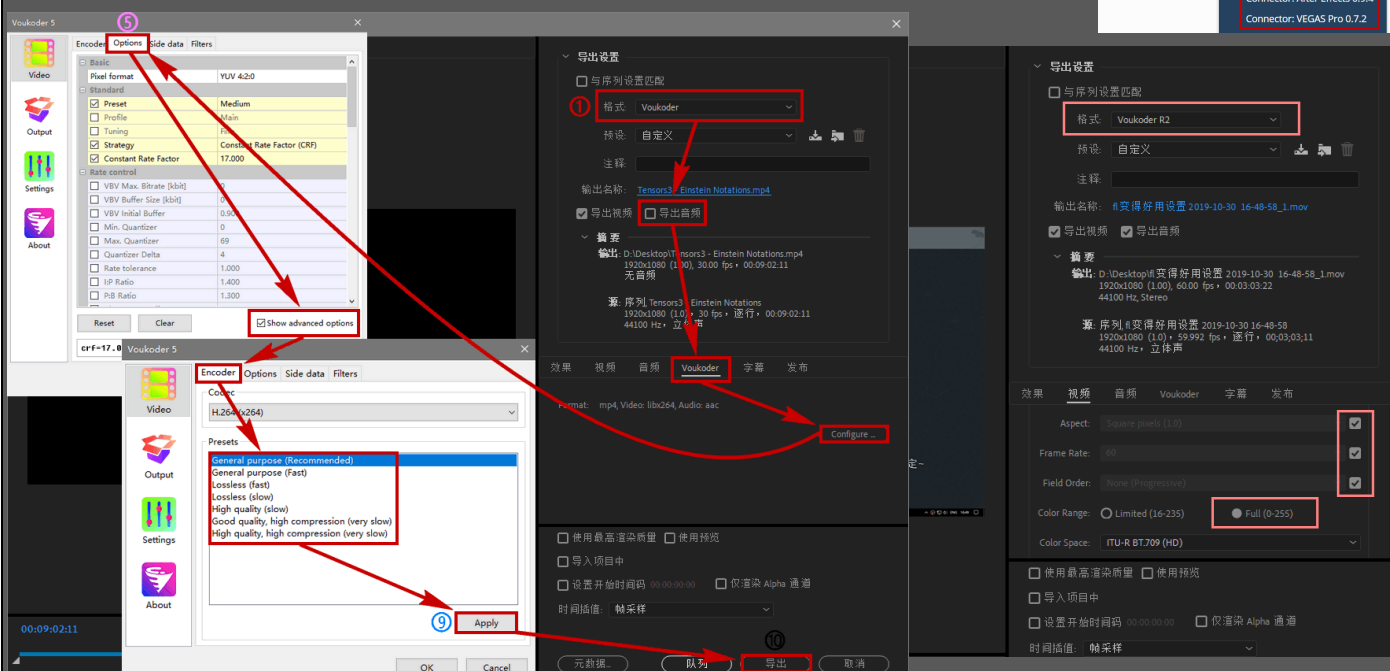
下图是画的汉化! 只能压视频, 但处理封装与压制音频, 查看媒体元数据不如小丸工具箱, 上手速度快.

小丸工具箱 提取码"crhu" 中文软件, 压缩音视频, 渲染字幕等, 操作简单. 导入视频, 点击自定义, 将参数考入, 选好输出格式与滤镜就可以压制了, 网上能搜到详细教程. 内嵌 MediaInfo, mp4box, Mkvtoolnix 可查看媒体元数据, 封装/解封装, 最适合新手



Voukoder; V-Connector 免费 Premiere/Vegas/AE 插件, 可以用 ffmpeg

内置的 libx264 libxx265 编码器, 不用帧服务器/导无损再压/找破解了



mpv 播放器 比 Potplayer 好在没有音频滤镜, 不用手动关; 没有颜色偏差, 文件体积小

OBS 直播与录屏 支持 AVS 滤镜, 设置复杂但强大, 去 [x264 教程急用版](#) 照着设置就行了

Patman x264 √lavf 编解码, 支持 subme11, 合并 8~10bit

官方 32 位 x264 官方 64 位 x264 ×lavf 编解码, 不能封装 mp4

7mod x264 [谷歌盘/百度云](#) √lavf 编解码, √subme11, √hqdn3d 降噪

ffmpeg(全系统): 备用地址 ottverse.com/ffmpeg-builds

去可变帧率

ffmpeg 去 VFR: 防止录像抽干手机电池的技术但差在兼容, 编辑时需转换. 手机先进则建议不用

pipe 的用法: "1.exe [输入] [参数] - | 2.exe [参数] [输出] -". 其中 "- | -"就是传递参数, 第一个 "-"代表输出, 第二个 "-"代表输入. 而 "- | - | - | -"就可以让同一个文件经过多个程序、(=^·ω·^=) J

```
(仅 pipe) ffmpeg -i 输入 -f yuv4mpegpipe - | x264 [参数] - --demuxer y4m --output "输出"  
(去 vfr) ffmpeg -i 输入 -y -vf fps=60 -hide_banner -f yuv4mpegpipe - | x264 [参数] - --  
demuxer y4m --output "输出"
```

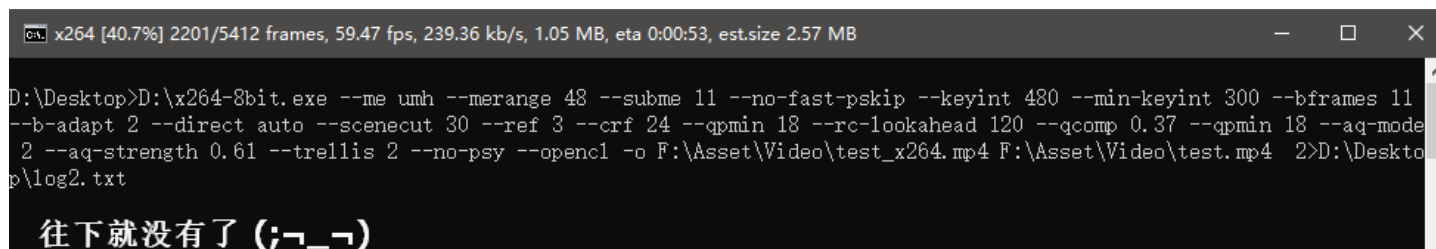
-f yuv4mpegpipe<预设字符>ffmpeg pipe 输出封装格式, 此处设为 yuv for mpeg

-i<字符>ffmpeg 输入参数 **-y**<开关>不询问, 直接覆盖掉同名的文件

-hide_banner<开关>ffmpeg 不显示 banner 信息, 减少 cmd 窗口阅读量

--demuxer y4m<预设字符>x264 pipe 解封装格式, 此处设为 yuv for mpeg

Win-CMD/Linux-bash 输出 log 日志



- Windows CMD: x264.exe[参数] 2>C:\文件夹\日志.txt [参数还可以写在右边]
- Linux Bash(或其它): x264.exe[参数] 2>&1 | tee C:\文件夹\日志.txt

附录

Potplayer 播放器音量忽大忽小

右键→声音/音讯→声音处理→反勾选标准化/规格化即可, 但建议用 mpv

CMD 窗口操作技巧%~dp0

"%~"是填充字的命令(不能直接用于CMD). d/p/0 分别表示 drive 盘/path 路径/当前的第 n 号文件/盘符/路径, 数字范围是 0~9 所以即使输入"%~dp01.mp4" 也会被理解为命令 dp0 和 1.mp4

这个填充展开后可能是"C: \"+ "...\"+1.mp4, 路径取决于当前.bat 所处的位置, 这样只要.bat 和视频在同一目录下就可以省去写路径的功夫了

若懒得改文件名参数, 可以用%~dpn0, 然后直接重命名这个.bat, n 会将输出的视频, 例子: 文件名=S.bat → 命令=--output %~dpn01.mp4 → 结果=1.mp4 转输出"S.mp4" (/·ω·)/^

.bat 文件操作技巧

.bat 中, 命令之后加回车写上 pause 可以不直接关闭 CMD, 可以看到原本一闪而过的报错(╯▀▀╯)

.bat 文件存不了 UTF-8 字符: 在另存为窗口底部选择 UTF-8 格式

UTF-8 .bat 文件中文乱码: 开头加上 chcp 65001, 打开 cmd--右键标题栏--属性--选择

.bat 文件莫名其妙报错: Windows 记事本会将所有保存的文件开头加上 0xefbbbf, 要留空行避开

压制图像序列

不写命令, 直接将视频导出成图像序列(一组图)加滤镜, 在多软件协作上很省事, 转回视频时需要指定帧数--fps<整数/浮点/分数>, 搭配%xxd 即可 / (v x v) \

CMD 操作技巧%xxd

多文件编号规则, x 代表编号位数. 比如"梨%02d.png"就代表从"梨 00.png 到"梨 99.png"

由于%<整数>d 不能在.bat 文件里用, 所以搭配%~dp0 使用就需要在 CMD(PowerShell, terminal 等)命令窗口中碰到一块去, 用例: x264.exe[参数] [输出] --fps 30 F: \图像_%04d.png

CMD 操作技巧: 换颜色看更舒服

试试这些命令: color B0; color E0; color 3F; color 6F; color 8F; color B1; color F1; color F6; color 6; color 17; color 27; color 30; color 37; color 67

命令行报错直达桌面, 无错则照常运行: [命令行] 2> [桌面]\报错.txt

生成透明 rawvideo: ffmpeg -f lavfi -i "color=c=0x000000@0x00:s=sntsc:r=1:d=1,format=rgba" -c:v copy output.avi