

VÍDEOS SFD DE PLAYSTATION 2



RETRO JOGOS

INTRODUÇÃO

Olá pessoal estou aqui para apresentar para vocês um tutorial ensinando a mexer nos vídeos de formato (*.sfd) que é o formato de compressão de vídeo padrão do Dreamcast. Nesse sistema, o vídeo é comprimido através do codec MPEG1. No áudio, é utilizado o sistema de áudio digital CRI ADX.

O áudio ADX (*.ADX) foi usado primeiramente no Sega Saturn (jogo Burning Rangers) e é o formato de áudio padrão do Dreamcast. Ao que tudo indica, foi o primeiro sistema de compressão de áudio em consoles. Antes, ou era MIDI, ou era CDDA (WAVE).

Cada arquivo gravado em CRI Sofdec tem a extensão *.SFD, ao contrário dos MPEGs padrões. O CRI Sofdec, assim como o ADX, foi criado e desenvolvido pela empresa CRI. O primeiro vídeo-game a usar o formato SFD foi o Dreamcast, seguido pelo PlayStation 2, entre outros (Xbox, Game Cube e até jogos de computador).

Cada plataforma sucessora ao Dreamcast adaptou o formato às suas necessidades. Em alguns jogos de PlayStation 2, por exemplo, foi usado como áudio o formato AC3, usando a tecnologia de 6 canais. Outros jogos usam o próprio ADX em versão de 6 canais. Uma das modificações no padrão também se aplica ao vídeo, que passou a usar também o codec MPEG 2 (o mesmo dos DVDs) em alguns jogos.

Já em outras plataformas, como Game Cube e Playstation 3, o codec de vídeo usado no formato SFD.

Tudo indica que deixou de ser terceirizado, passando a ser proprietário. Por isso, a dificuldade de se tocar o formato SFD dos vídeo-games a partir do PlayStation 2. Este novo padrão do formato é chamado de CRI Sofdec 2.

Em poucas palavras, o formato SFD (como visto no PlayStation 2) se resume a uma faixa de vídeo MPEG 1 ou MPEG 2 mais uma ou mais faixas de áudio, sendo ADX, AC3 ou SFA (de 2 ou 6 canais).

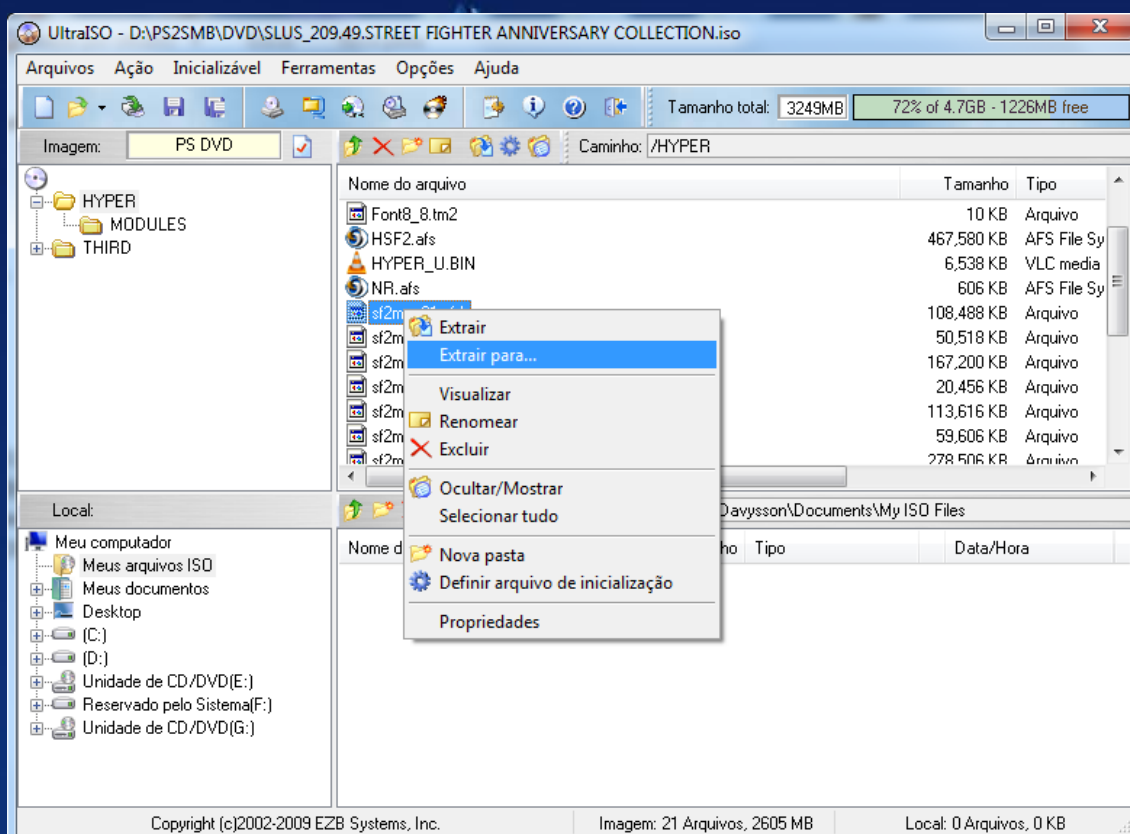
PROGRAMAS NECESSÁRIOS

- Sony Vegas Pro
- TMPGEnc
- Goldwave
- Media player Classic (Opcional)
- AFS Explorer ou AFS Packer
- FOObar 2000
- Pacote de Software para compressão dos arquivo

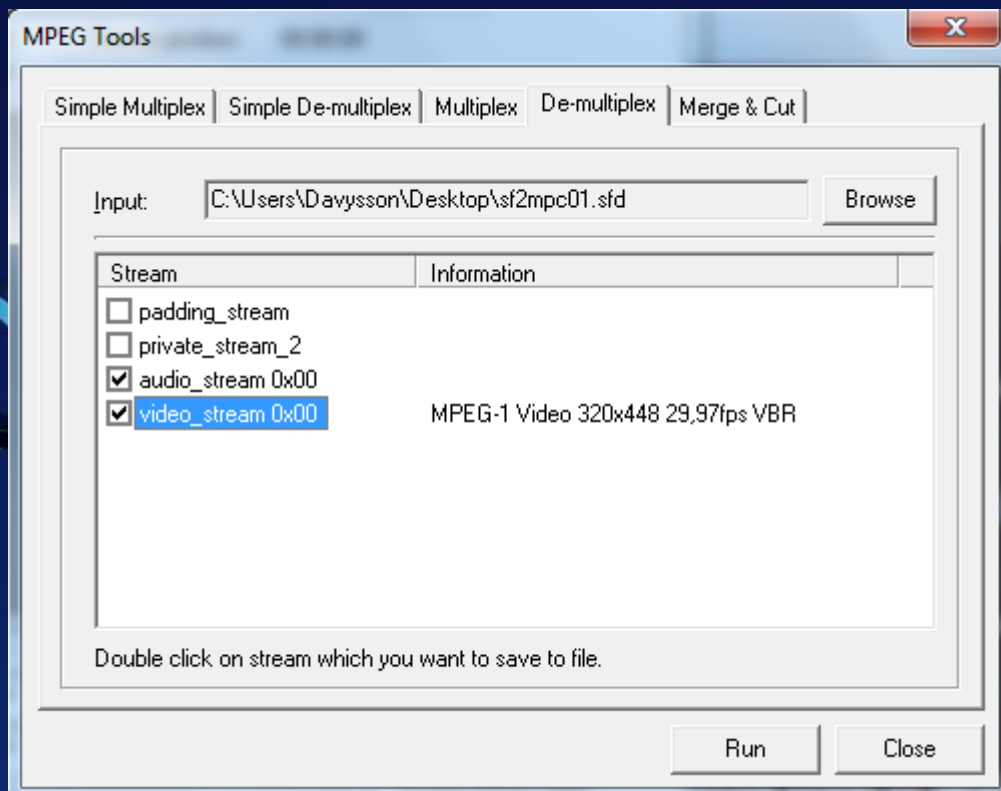
EXTRAINDO VÍDEOS DO JOGO

Para a extração dos vídeos primeiramente você terá que abrir a ISO do Jogo com o seu programa preferido, no meu caso será o **Ultra ISO**, esta parte depende de alguns jogos, tem jogos que você apenas irá ter de extrair os vídeos SFD e em outros casos você terá de extrair os arquivos packed um exemplo é o arquivo AFS que é um conjunto de arquivos dentro dele dependendo de alguns jogos irá ter os vídeos e os audios.

Abra o Ultra ISO e extraia os arquivos no meu caso será o **Street Fighter Anniversary Collection** que já vem com os arquivos SFD.

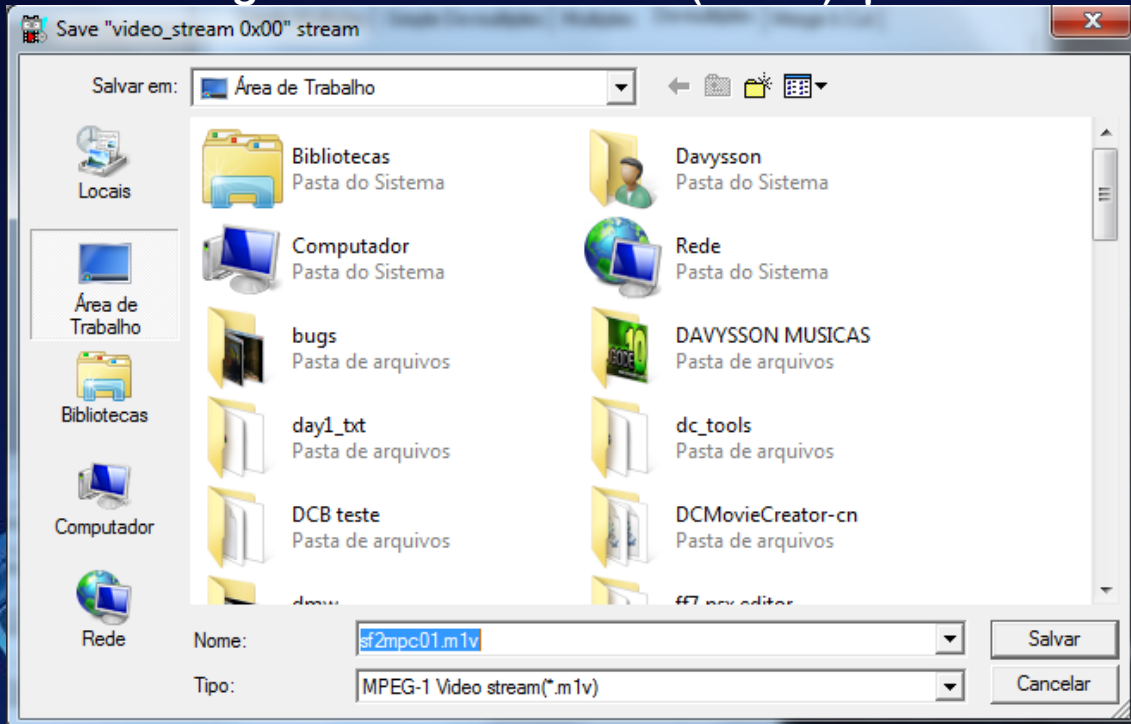


Caso você quiser dá uma pré-visualizada use o **Media Player Classic**, más vamos ao que interessa após você ter feito isso abra o TMPGEnc e clique em File e depois em MPEG Tools depois vá na aba De-multiplex clique em browser, em tipo de arquivo escolha (All Files *.*) e abra o vídeo que você extraiu da ISO

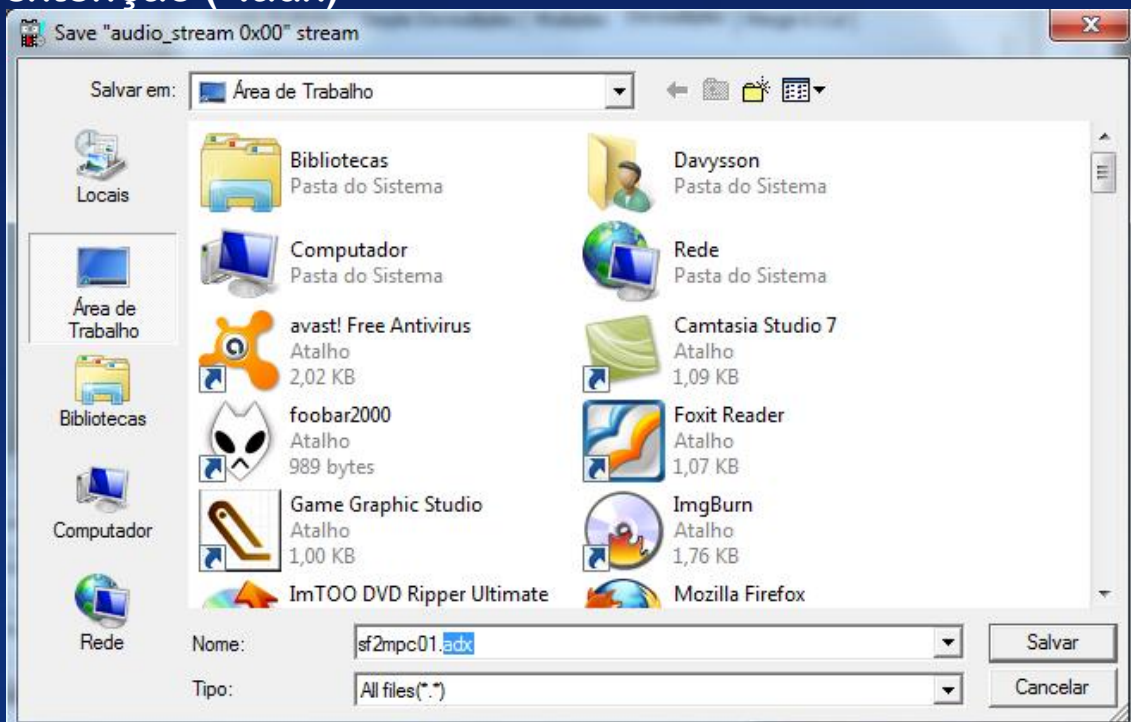


Note que em **Video_stream** tem informação que o formato de vídeo que é usado se chama MPEG-1 com o tamanho de 320x448, com 29.97 fps (quadros) e VBR.

Agora dê um duplo clique em vídeo_stream e salve o formato original dele no caso é o (*.m1v) que é MPEG 1



Em **Audio_stream** não existe informação e sempre não irá existir então dê um duplo clique e salve no extensão (*.adx)



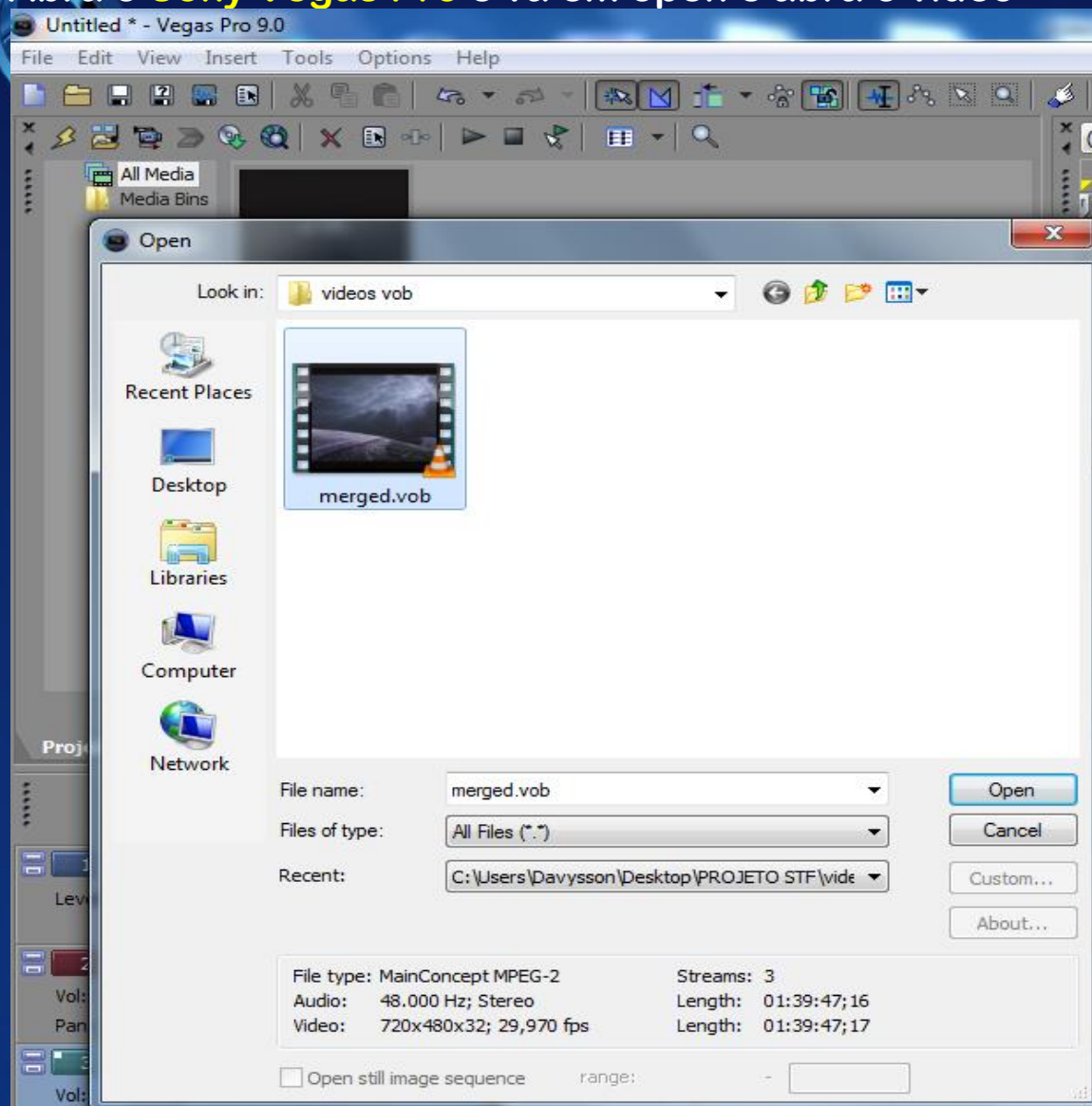
Após ter feito este procedimento agora esta parte será opcional. Quero dizer que você terá a livre escolha de querer colocar um áudio dublado, um vídeo legendado, ou fazer as duas coisas ao mesmo tempo que eu vou ensinar passo-a-passo de como mexer nestes formatos de vídeos que é uma desgraça e ainda por cima não existem programas específicos para isto e sim existem programas defeituosos e nojentos que serve para porra nenhuma um deles que eu não recomendo de jeito nenhum é a merda do **Dreamcast Movie Creator** que depois eu irei explicar o motivo.



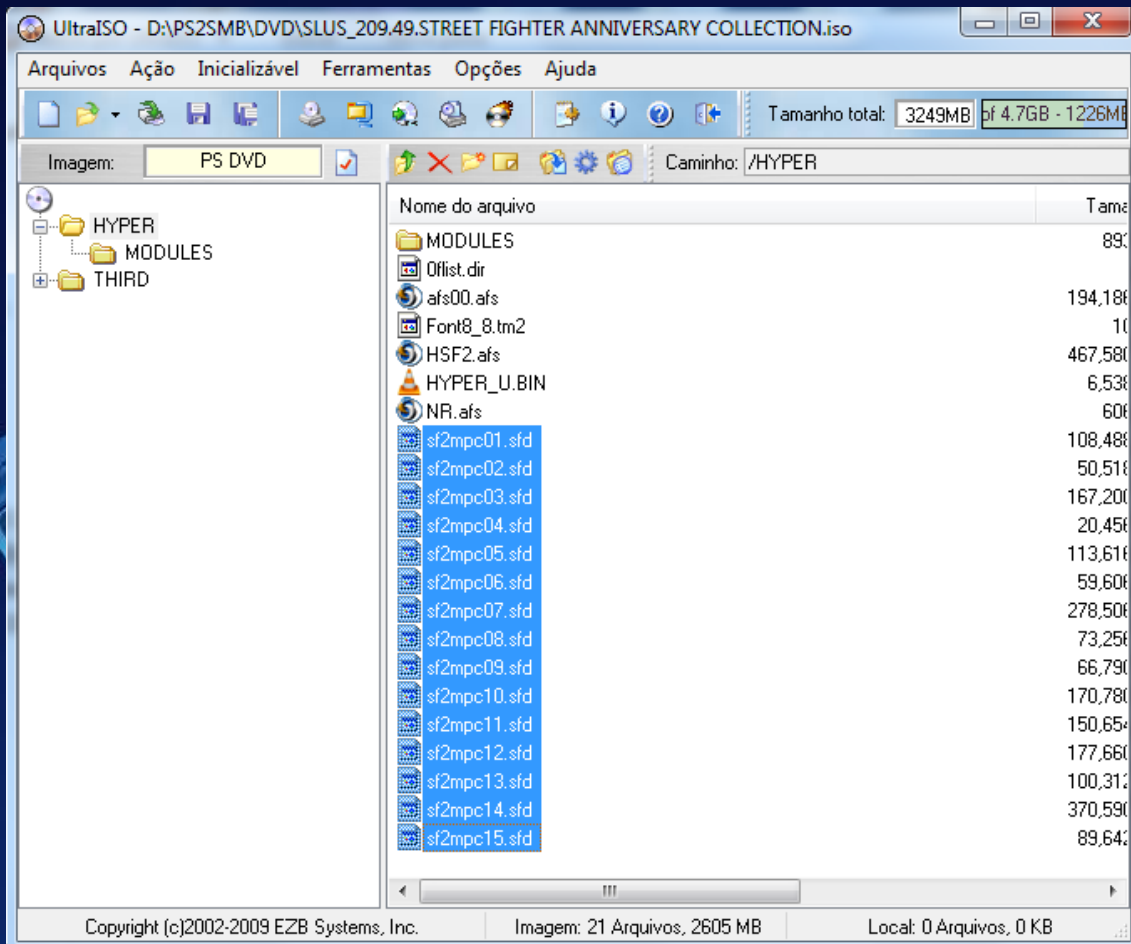
TRABALHANDO COM VÍDEOS

Como o jogo de **Street Fighter Anniversary Collection** tem incluído o filme completo do Street Fighter o Filme animado, más é todo em inglês e com as censuras totalmente cortadas eu irei colocar ele em português e com todas as censuras que eu tenho em um DVD original. Então eu extraí o conteúdo do DVD e agora iremos colocar o filme completo no jogo.

Abra o **Sony Vegas Pro** e vá em open e abra o vídeo

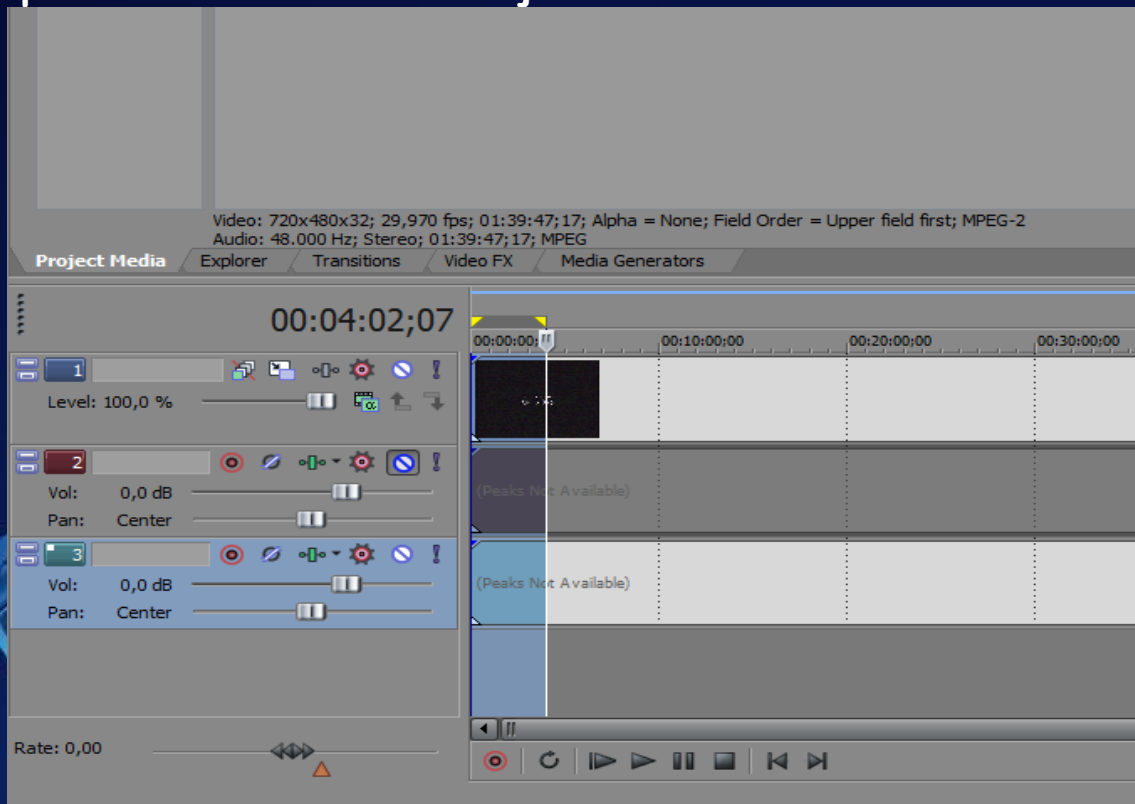


Note que dentro da ISO do jogo existem 15 arquivos de vídeos *.SFD que é exatamente o filme completo recortado em 15 pedaços e é exibido em sequencia

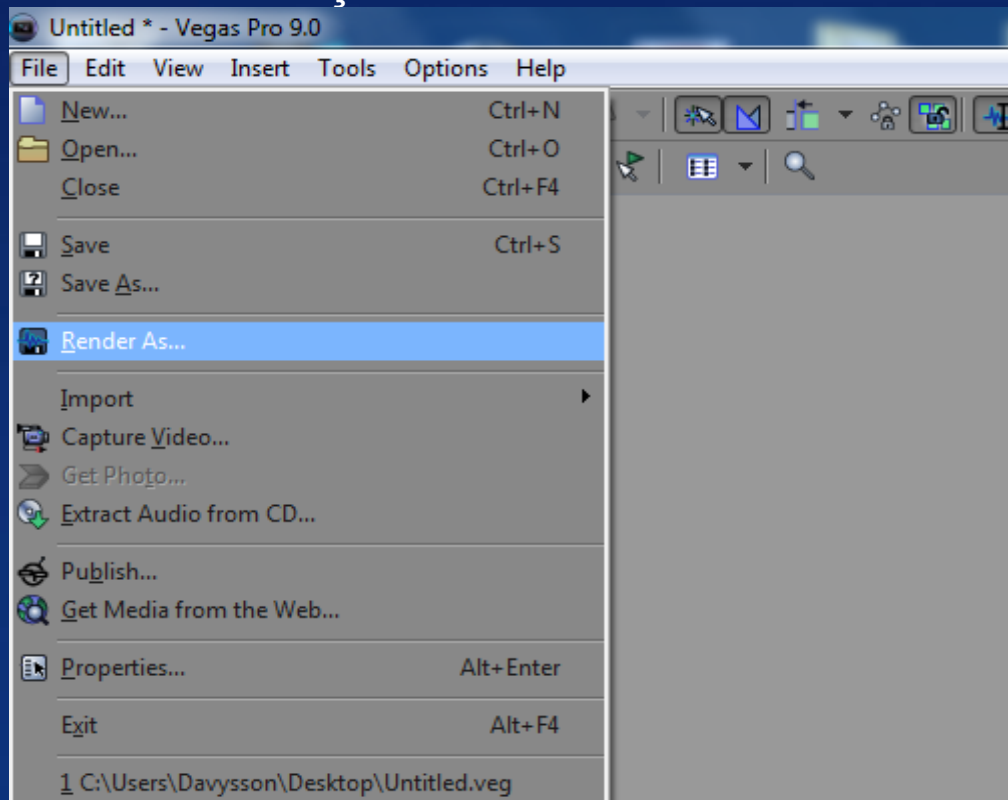


Então irei fazer o mesmo, irei pegar o filme dublado e irei dividir em 15 partes também de acordo como se encontra no jogo más com muito cuidado é claro.

Voltando para o Sony Vegas Pro, selecione as parte que teremos de recortar junto com o áudio é claro.

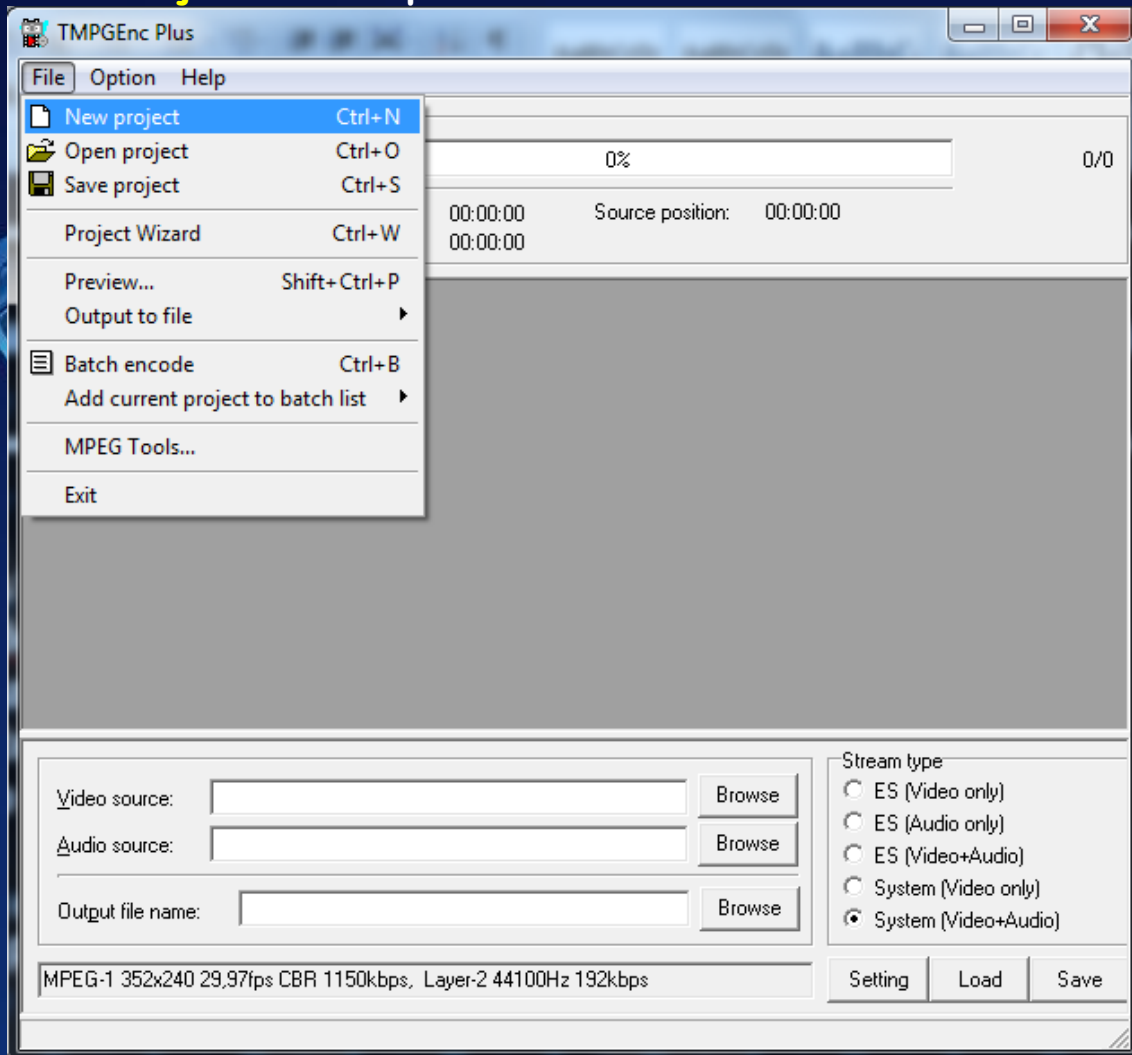


Vá em File e escolha a opção **Render As...** e salve o vídeo em *.Avi e faça isto no 14 vídeos restantes.

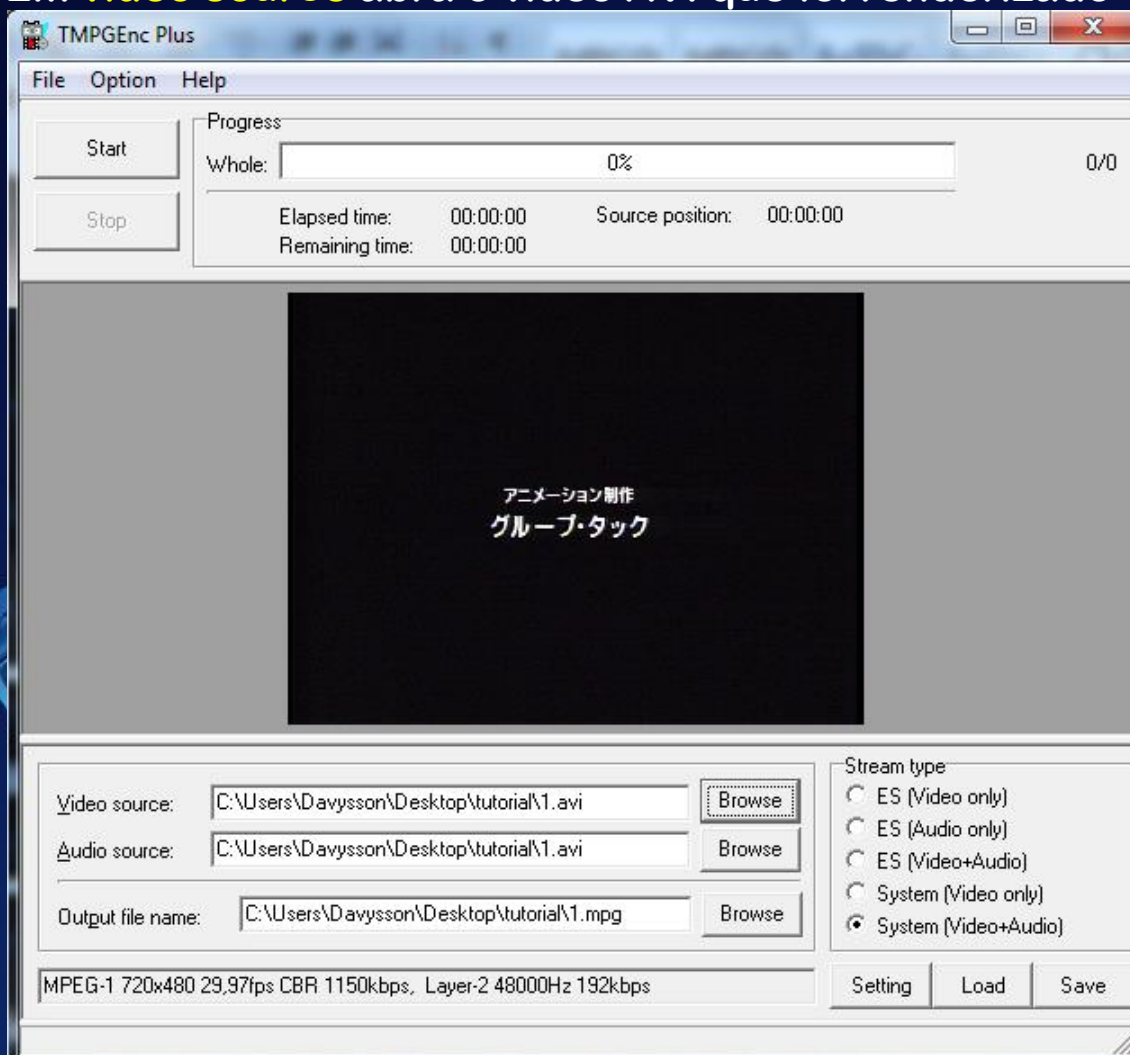


Após ter feito o procedimentos nos 15 vídeos e ter eles todos Renderizados em formato AVI, iremos convertê-los em formato MPEG-1 que é o vídeo de origem, mas para isso teremos de seguir uma regra básica porquê se não o vídeo irá dar erro.

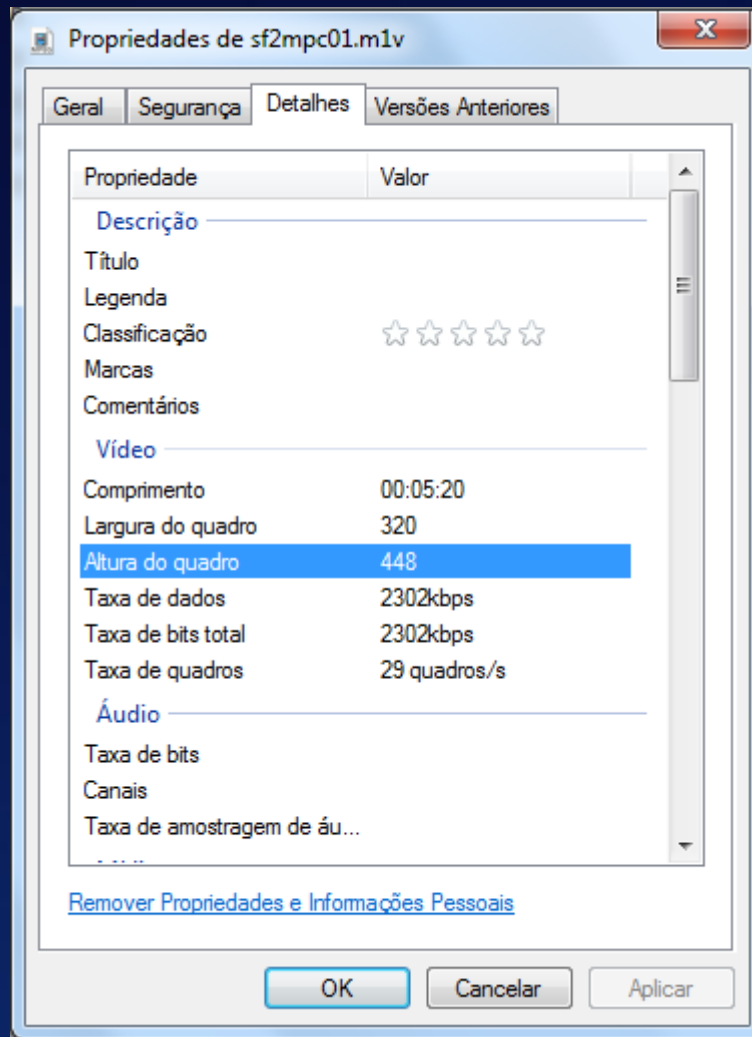
Abra o **TMPGEnc** e clique em **File** e escolha a opção **New Project** ou se quiser use o atalho **Ctrl+N**



Em **video source** abra o vídeo AVI que foi renderizado

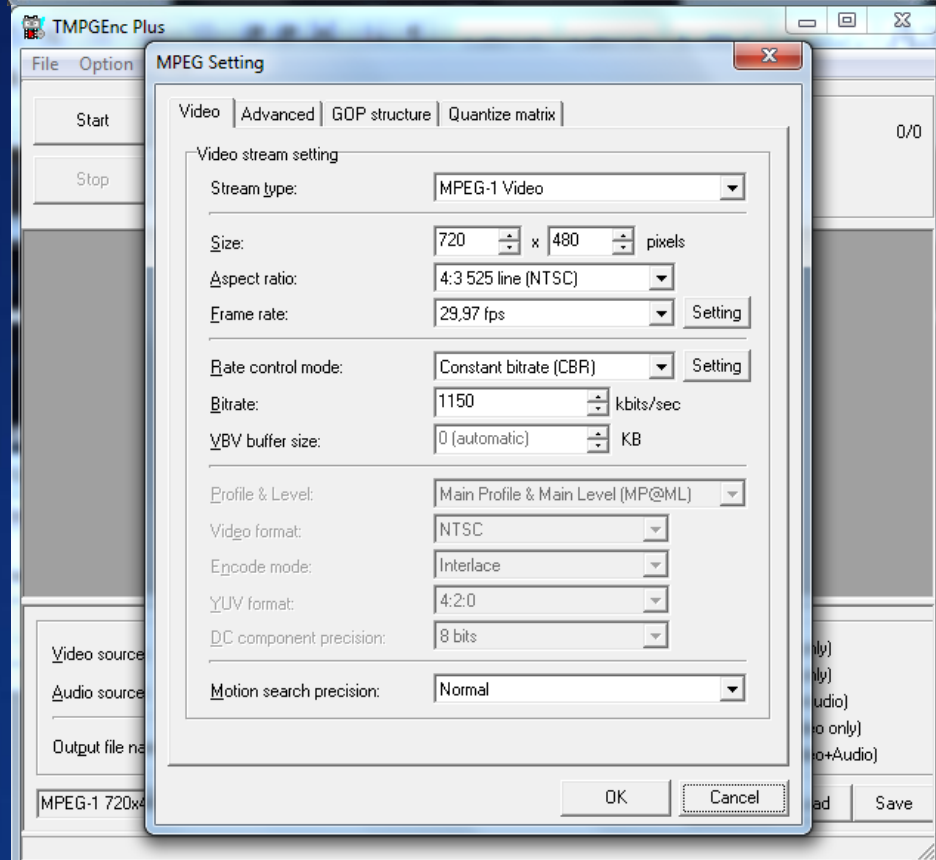
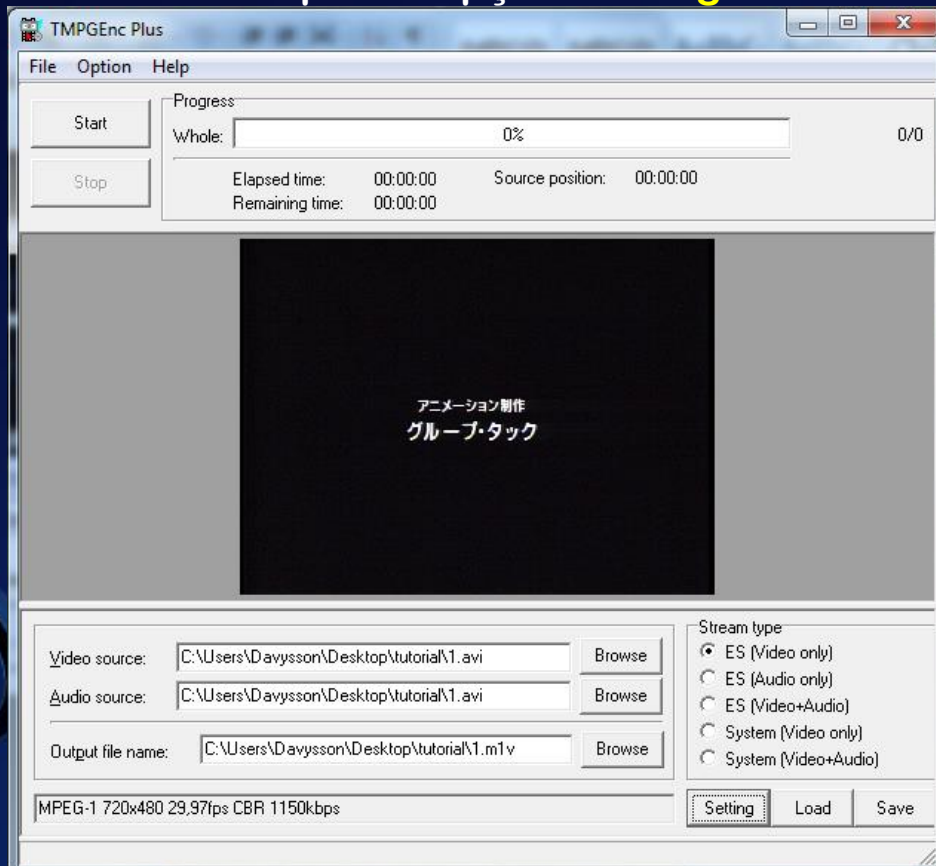


Lembrando que o vídeo extraído original tem umas configurações que o vídeo a ser feito tem de estar com os mesmo aspectos pra isso é só clicar com o segundo botão do mouse encima do vídeo extraído original e clicar em propriedades e depois na aba Detalhes.

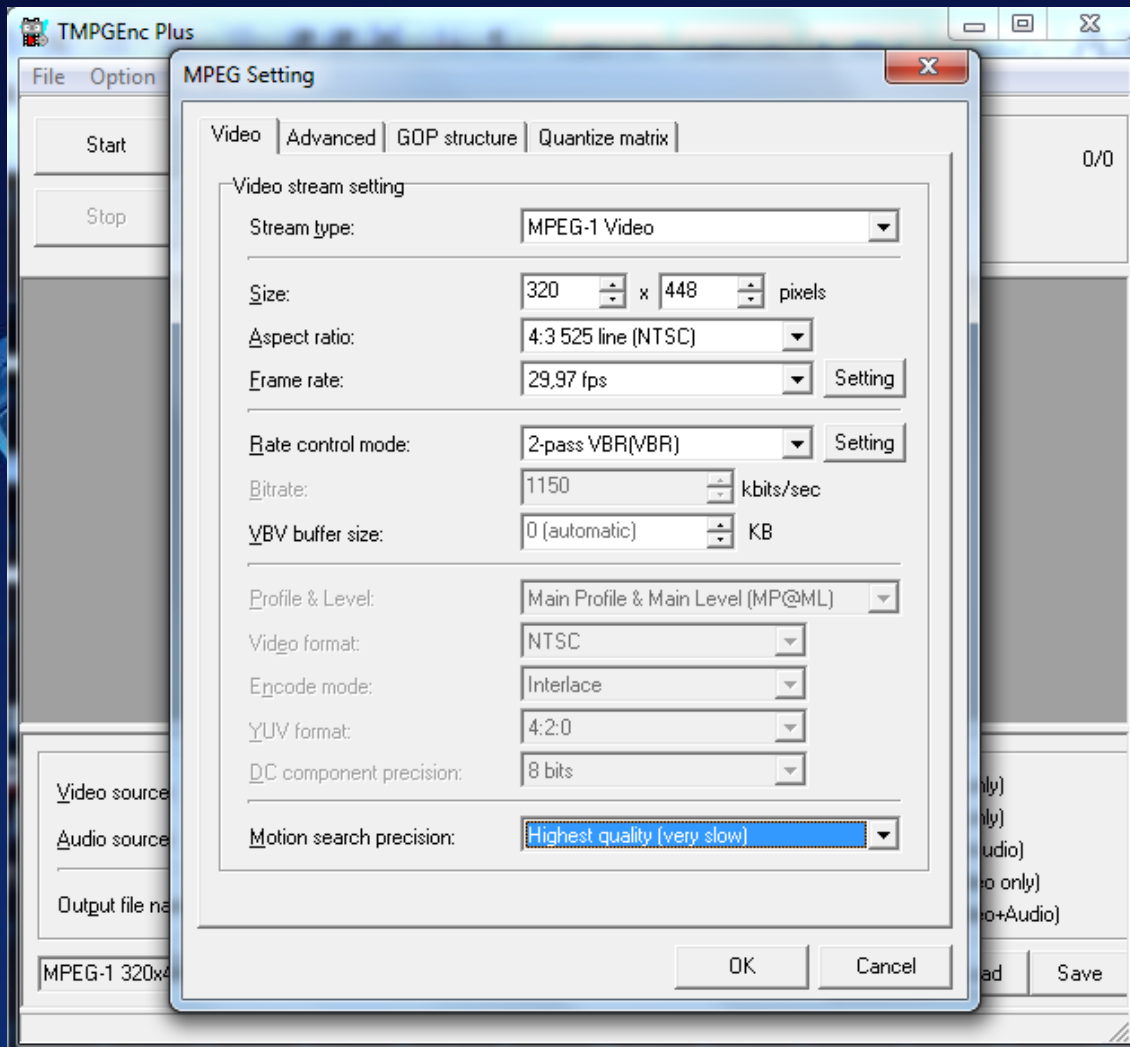


O vídeo original tem 320x448 a taxa de bits são 2302 e 29 quadros, então voltando para o TMPGEnc você verá que na sessão **Stream Type** está marcando a opção **System [vídeo+Áudio]** então o formato de saída será o *.mpg que não é este, então escolha a opção **ES (Video Only)** e você perceberá que o formato de saída será mudado para *.m1v, mas ainda há muito o que fazer

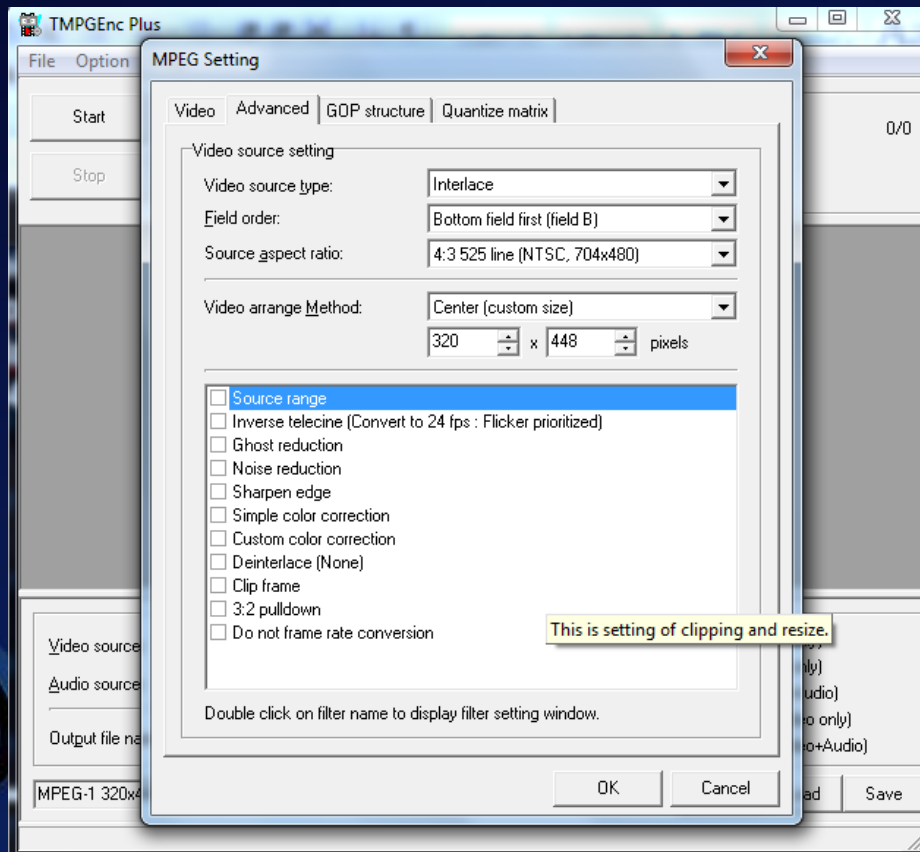
Clique na opção **Setting**



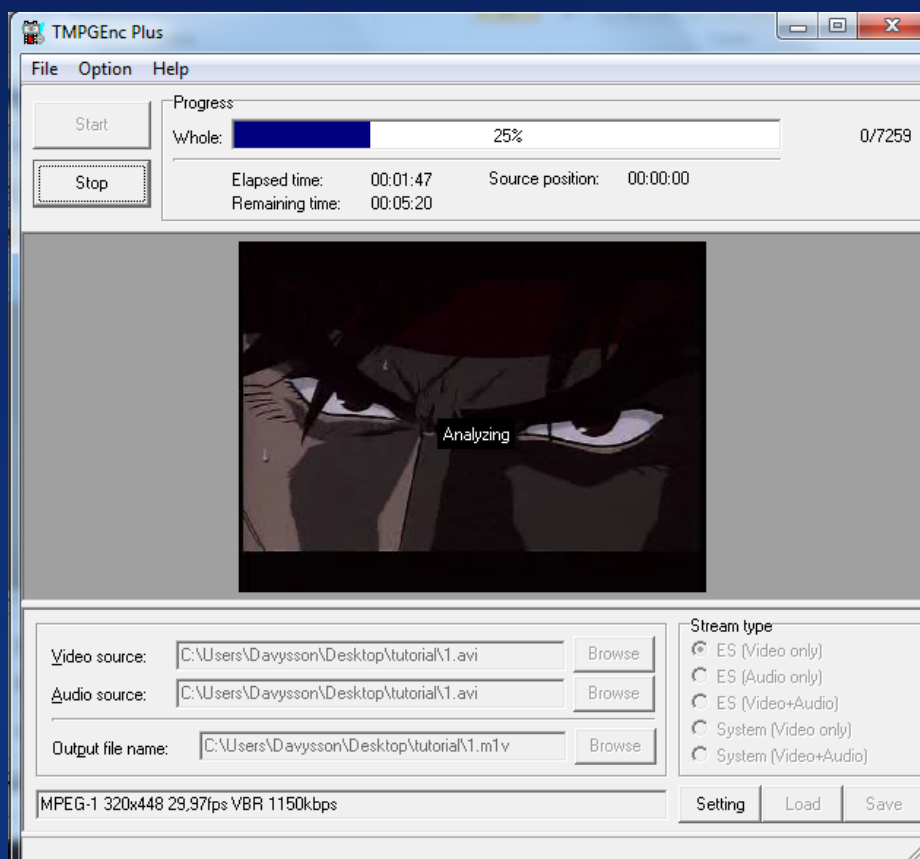
Agora coloque o tamanho recomendado 320x448 e em **rate control mode** coloque a opção **2-Pass VBR (VBR)** E em **Motion Search Precision** coloque **Highest Quality (very slow)** para ter uma excelente qualidade do vídeo como mostra abaixo as opções:



Depois disso agora clicar na aba **Advanced**, vá em **Video Arrange Method**, escolha a opção **Center (custom size)** e coloque o tamanho recomendado 320x448 e em seguida clique em **OK**.



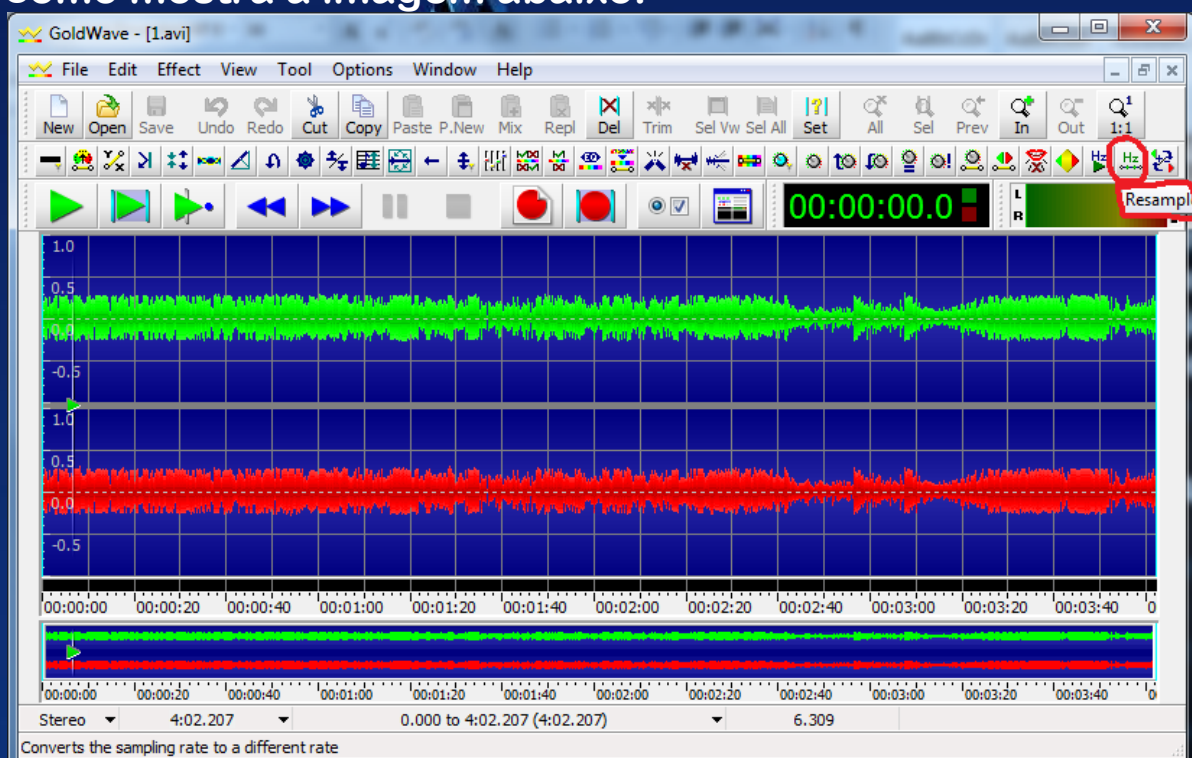
Agora clique no botão **Start** para começar a conversão do vídeo e aguarde o processo.



TRABALHANDO COM ÁUDIOS

Agora iremos trabalhar com a conversão dos áudios que eu quebrei uma cabeça do CARALHO!!! Para descobrir que a causa era de programas nojentos que impossibilitava eu de fazer esta conversão, mas eu sou brasileiro e não desisto nunca, o que me impossibilitava de trabalhar com vídeos SFD era que os áudio tem que estar em **48000 Hz** e o programa que eu estava usando não permite que o áudio seja convertido para 48000 Hz em formato SFA que era a merda do **Dreamcast Movie Creator**.

Abra o programa **Goldwave** e abra o arquivo AVI renderizado pelo Sony Vegas PRO e salve como formato *.WAV e depois clique no botão **Resample** como mostra a imagem abaixo:



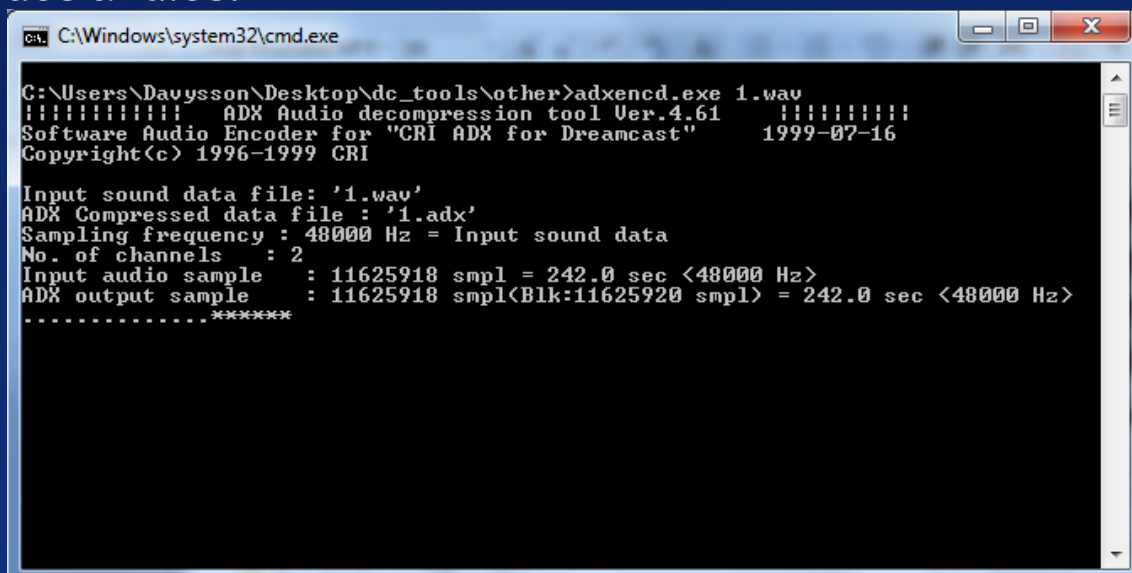
Escolha a taxa de Hz para **48000**, caso não estiver em 48000, dará erro no vídeo assim que for inserido no jogo, depois clique em salvar e pronto, já está feito o áudio wav agora iremos para próxima etapa.

Agora irei explicar uma coisa muito importante sobre o áudio, existem vários conversores de áudio WAV para ADX muito melhores que podem converter tranquilamente, mas só existe um que será obrigatório o uso dele, sem ele não poderemos ir para a próxima etapa, o problema é que este programa que iremos usar ele precisa de umas regras básicas: ele é operável através de **linha de comando** e para poder converter teremos de colocar nomes curtos no arquivo de áudio, no meu caso eu coloquei como por exemplo 1.wav, 2.wav, etc...

No meu pacote de softwares existe uma pasta chamada **##OUTROS##**

Abra o bloco de nota e coloque esta linha de comando: **adxencd.exe 1.wav**

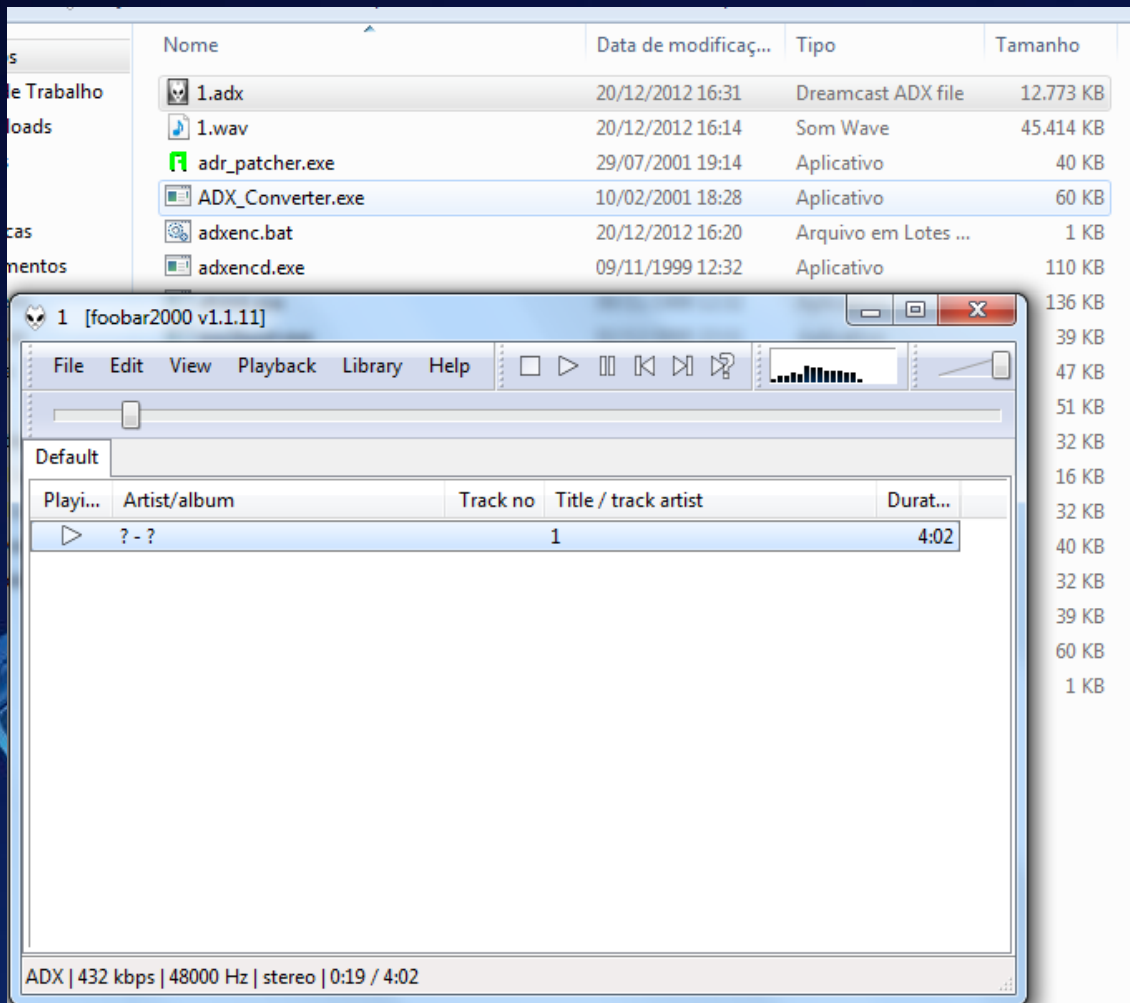
em seguida salve como arquivo *.bat e em seguida coloque os áudios WAV na mesma pasta onde se encontra o adxencd.exe e o arquivo BAT criado e em seguida execute o arquivo bat e aguarde a conversão dos áudios.



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
C:\Users\Davysson\Desktop\dc_tools\other>adxencd.exe 1.wav
!!!!!!!!!!!! ADX Audio decompression tool Ver.4.61 !!!!!!!!!!!!!
Software Audio Encoder for "CRI ADX for Dreamcast" 1999-07-16
Copyright(c) 1996-1999 CRI

Input sound data file: '1.wav'
ADX Compressed data file : '1.adx'
Sampling frequency : 48000 Hz = Input sound data
No. of channels : 2
Input audio sample : 11625918 smpl = 242.0 sec <48000 Hz>
ADX output sample : 11625918 smpl(Blk:11625920 smpl) = 242.0 sec <48000 Hz>
.....*****
```

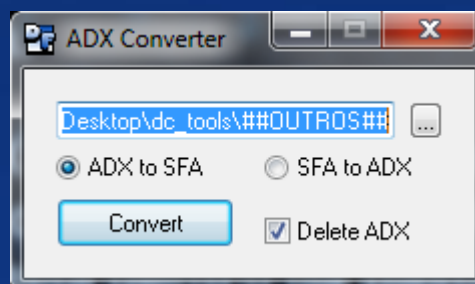
Caso queira testar a música convertida para *.ADX é só usar o programa chamado **Foobar2000** juntamente com o plugin **ADCPM.dll**.



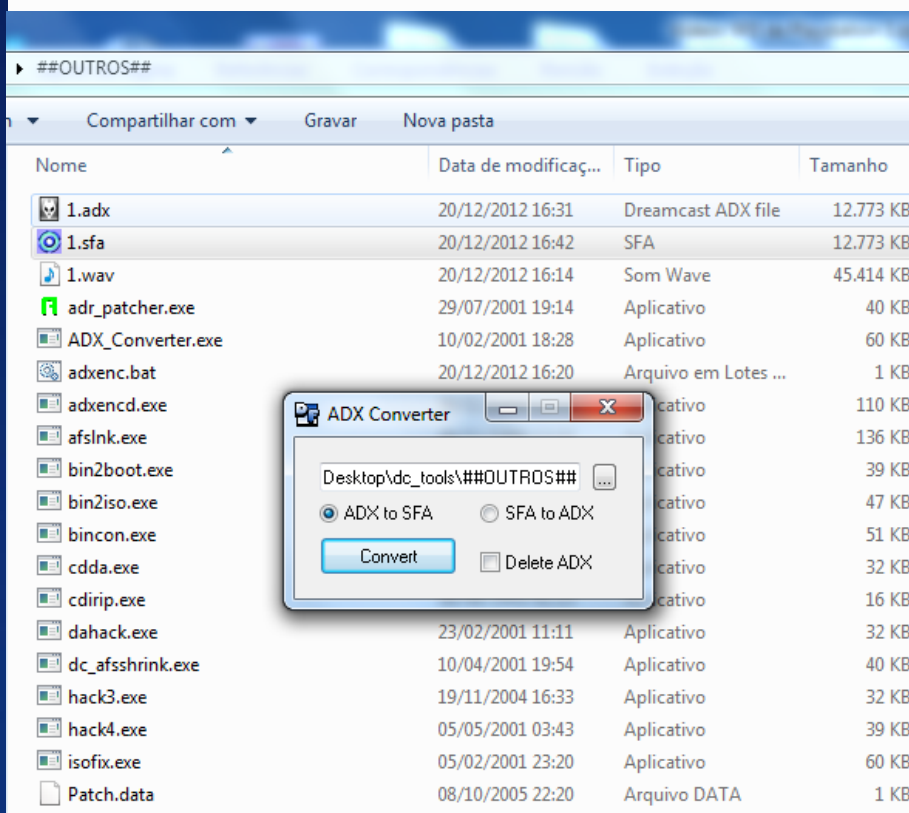
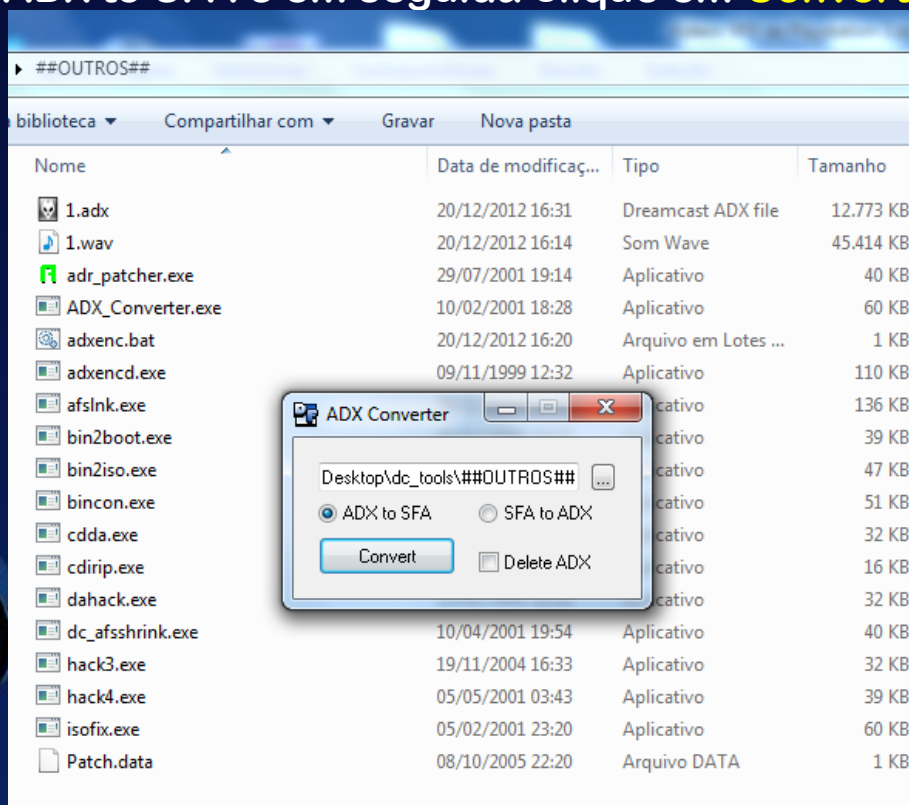
Depois disso, iremos seguir para o próximo passo que é converter o ADX para SFA.

O programa chamado ADX converter só aceita o áudio ADX convertido a partir do **adxencd.exe** como expliquei acima.

Abra o **ADX Converter** e em seguida procure a pasta onde se encontra o áudio ADX que foi convertido no meu caso está dentro da pasta **##OUTROS##** e clique em OK



Desmarque a opção **Delete ADX** e clique em na opção **ADX to SFA** e em seguida clique em **Convert**.



E pronto foi criado o áudio SFA com 48000 HZ que era uma coisa impossível de ser feita, agora iremos para a etapa final deste tutorial.

CONSTRUINDO VÍDEOS SFD

Existe uma pasta chamada **SFDmux** dentro do pacote de softwares que disponibilizei, copie os áudios *.SFA e os vídeos *.M1V para dentro desta pasta e abra o bloco de nota, crie um arquivo de linha de comando em formato *.bat ou *.cmd, para facilitar para vocês, estou disponibilizando um exemplo que vocês poderão usar como base, tudo pronto para ser modificado usando o bloco de nota ou notepad++.

Eu criei um arquivo de linha de comando e salvei em formato *.bat

Sfdmux.exe -V=1.m1v -A=1.sfa -S=sf2mpc01.sfd

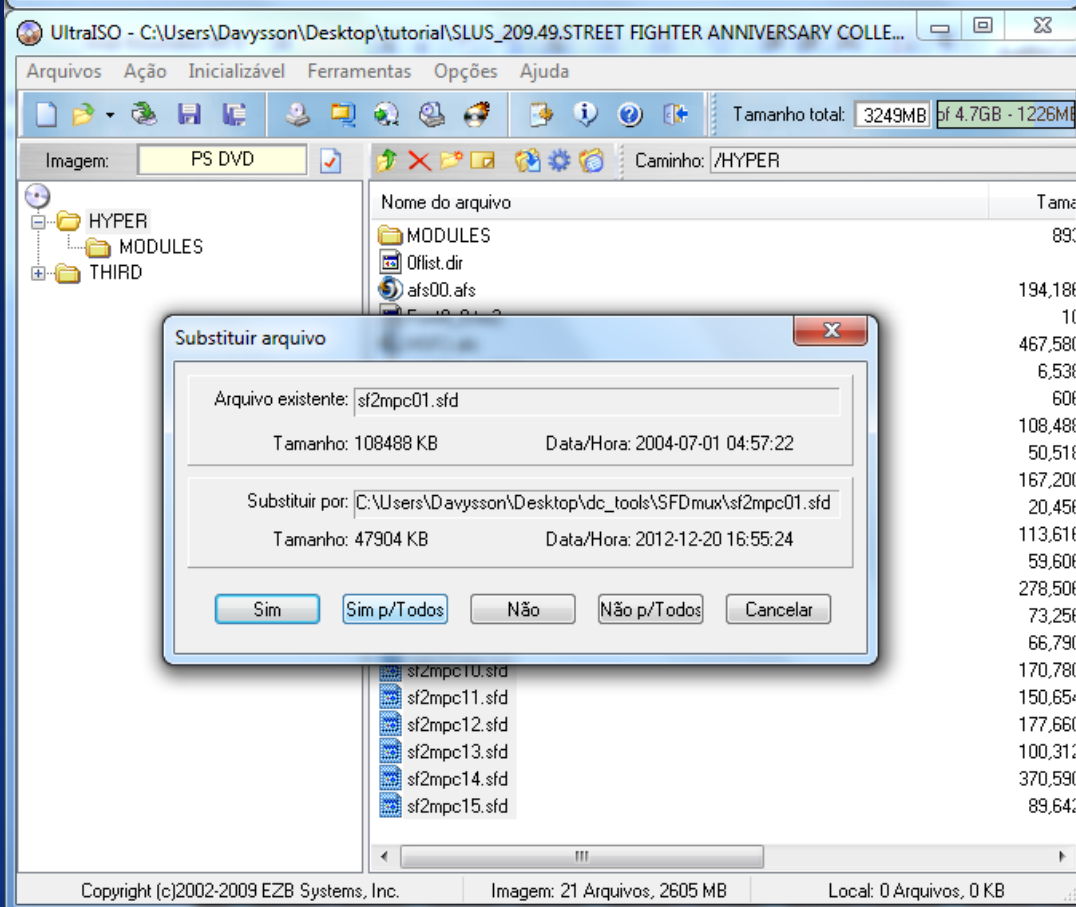
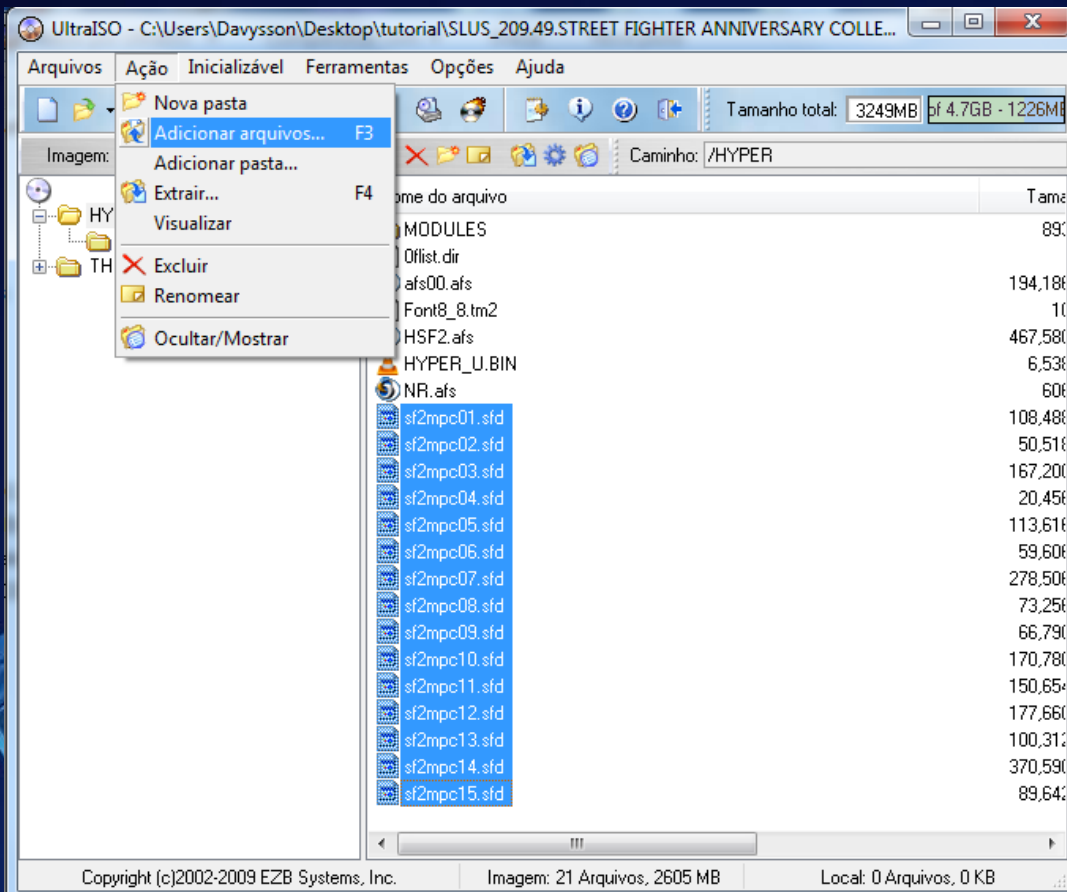
Comandos:

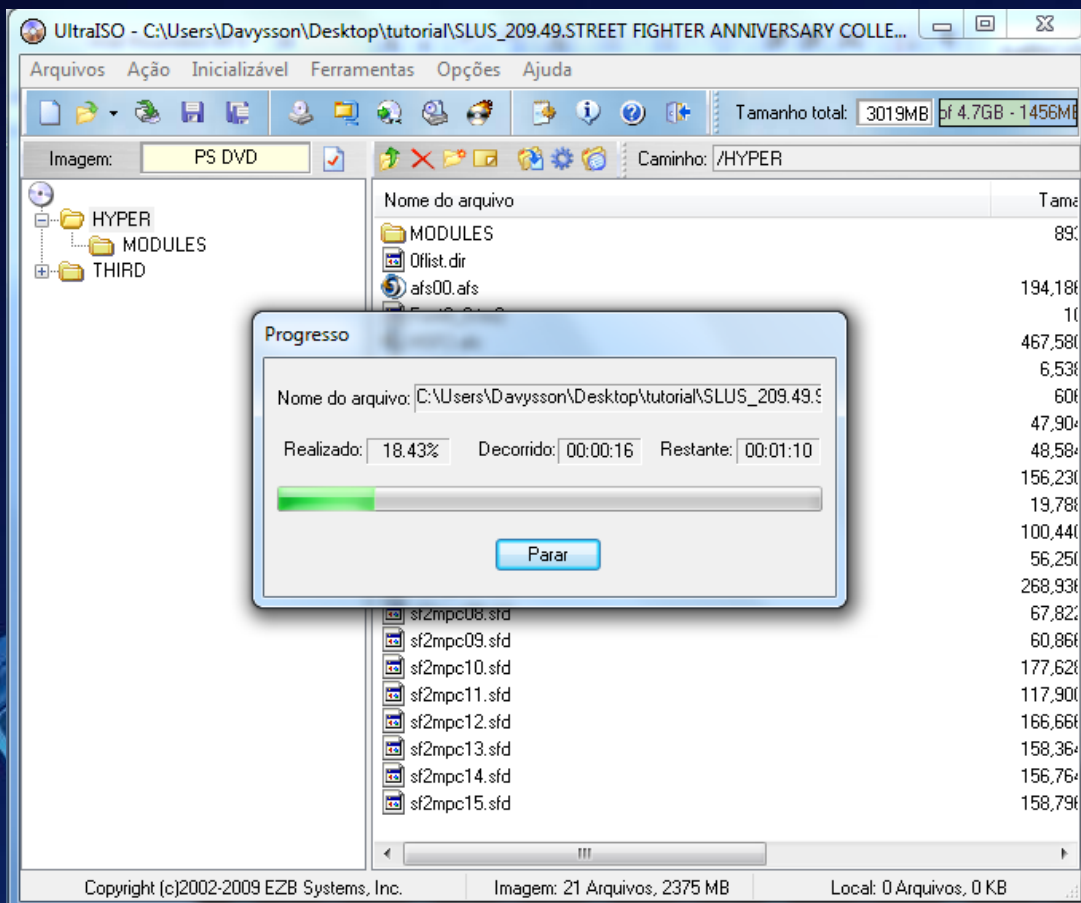
-V = vídeo *.m1v

-A = áudio *.sfa

-S = conversão *.sfd

Em seguida dê um duplo clique no arquivo *.bat para iniciar a conversão dos áudios **SFA** e dos vídeos **M1V** para o formato de saída que é o **formato SFD** e pronto está feito a conversão. Agora é só substituir os arquivos originais pelas editadas com o seu programa preferido, no meu caso eu usei o Ultra ISSO.



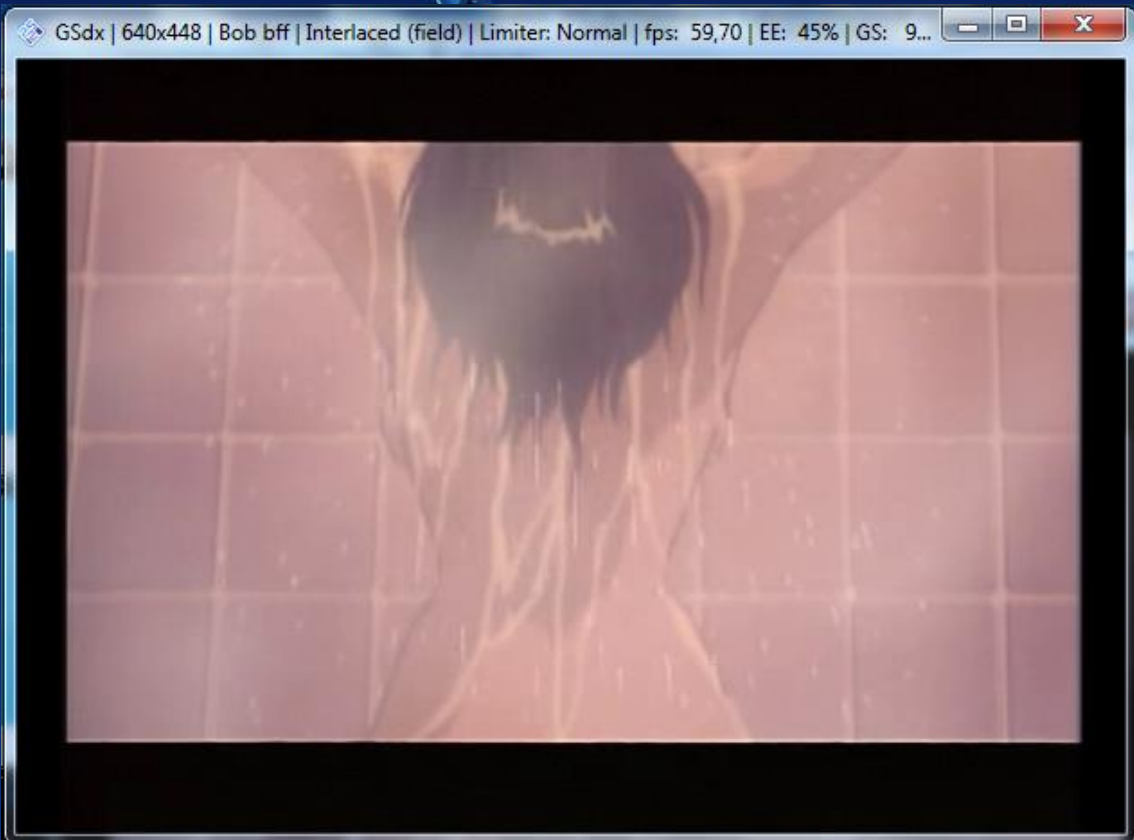
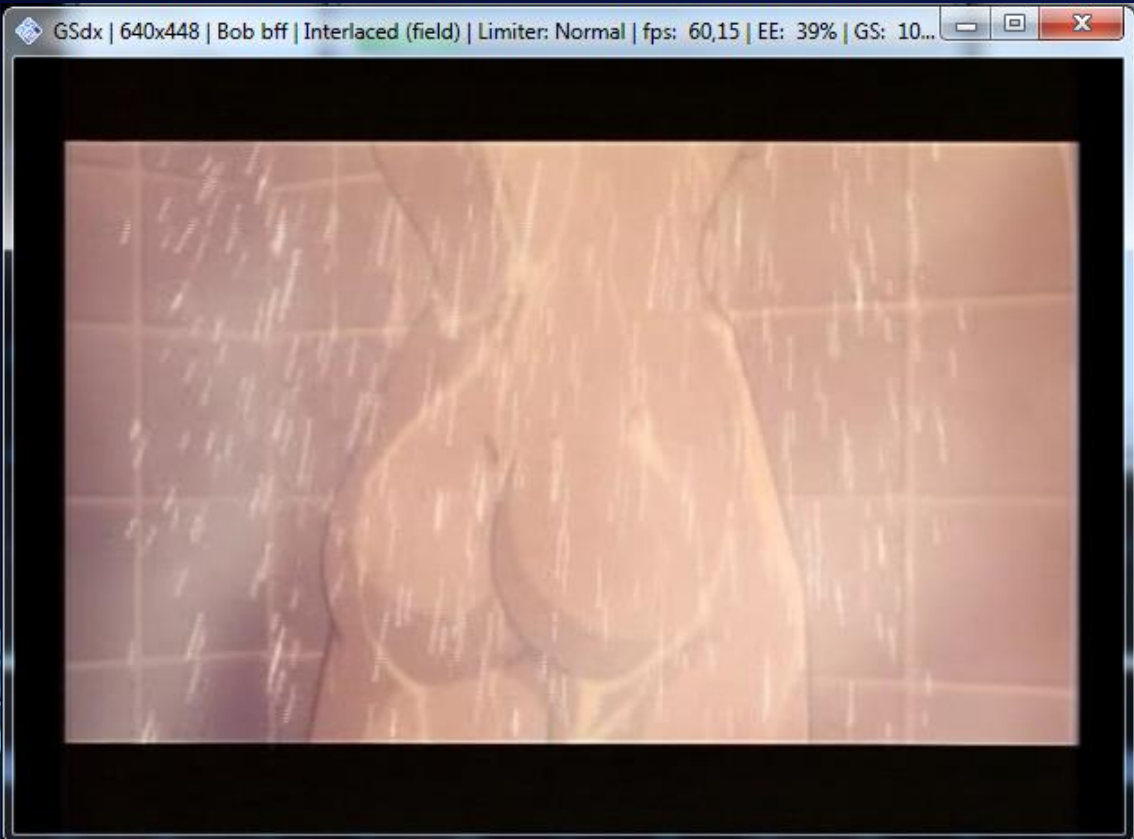


Pronto está aí o jogo com o filme dublado e sem censura, veja as imagens abaixo.

Vários jogos de PlayStation 2 trabalham com o formato SFD e ADX, um jeito fácil de você perceber isso é quando for jogar e aparecer essa logos abaixo:



Ao iniciar um jogo e aparecer as logos citadas cima, o jogo possuirá: Vídeos no formato ***.SFD**; Áudios no formato ***.ADX**; Contêineres no formato ***.AFS**.





Estão aí as imagens do filme colocado no jogo e sem censuras, espero que tenham aprendido e boa sorte.

GLEDS ON 1988

<http://retro-jogos.com>

FAÇA UMA DOAÇÃO



RETRO JOGOS