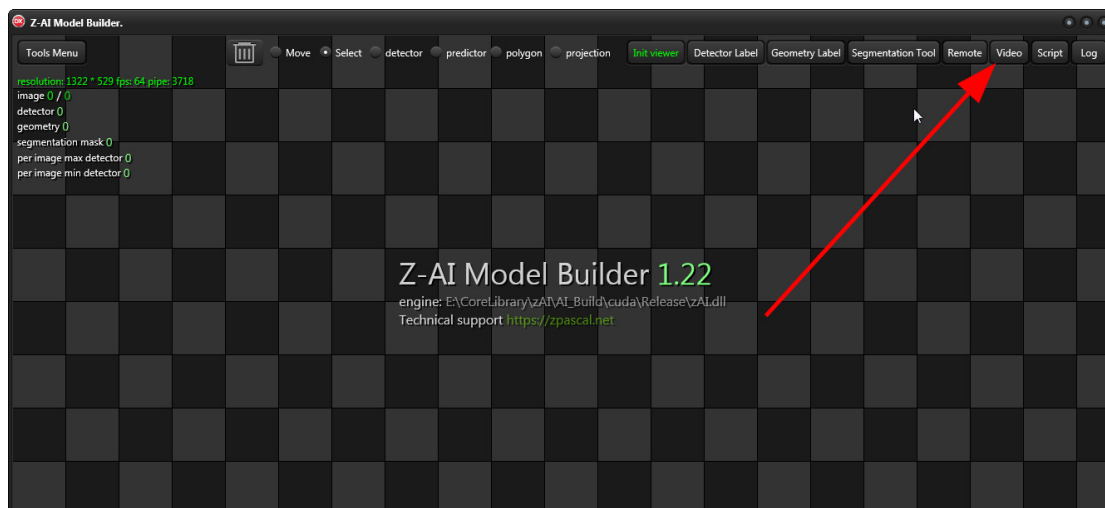


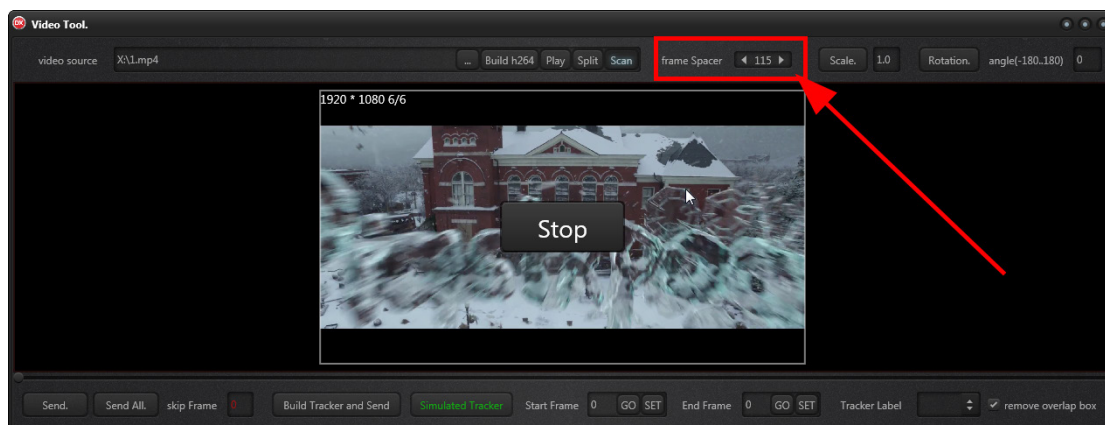
大视频文件的几种支持方式

在 Z-AI Model Builder 中的使用跳帧参数导入视频帧光栅

Z-AI Model Builder 中点 video，打开视频工具



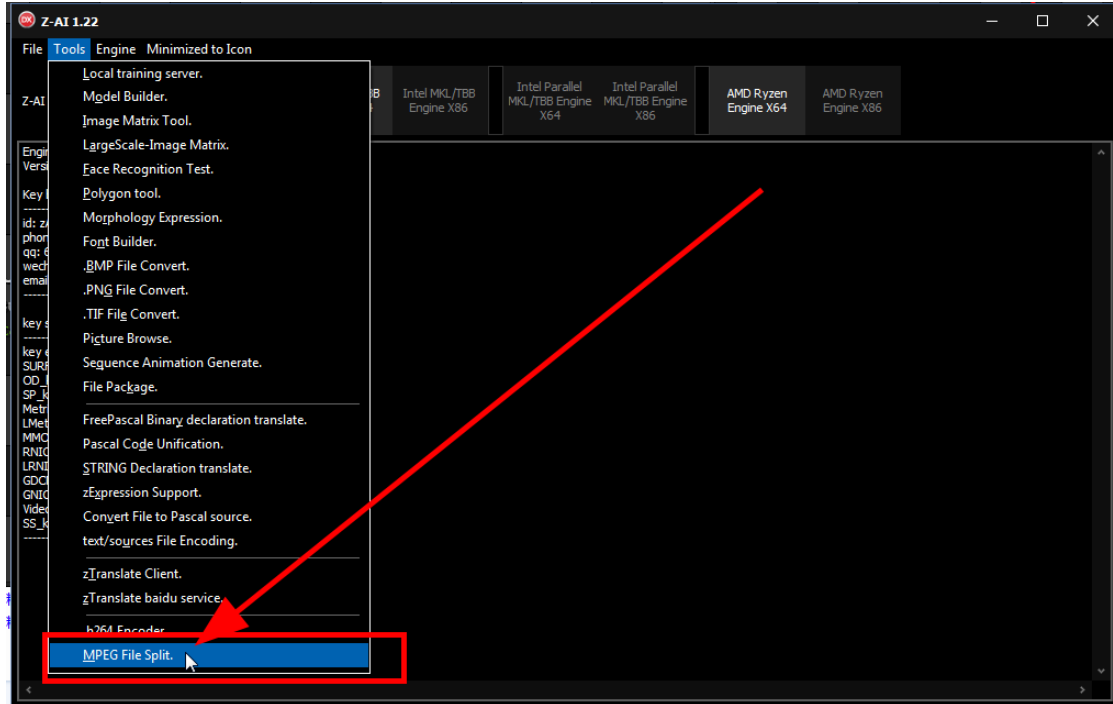
Frame Spacer，帧间隔，注意不是时间间隔，视频如果每秒 **23fps**，我们每 5 秒采集一帧，这里就写 **115**，依次类推，因为全部导入往往很大，数据不好梳理，内存也容易不够用。大视频导入非常耗时，在导入过程中，视频中央有一个 **stop** 按钮，可以随时中断



使用 MPEG File Split 工具切割视频碎片

大视频中的帧数都是 10 万以上，很多时候，我们遍历，跳帧去导入大视频，非常花时间，这时候，我们就可以使用 MPEG File Split 切割工具来切一次视频，然后再去导入

通过控制台，打开 MPEG File Split 切割工具

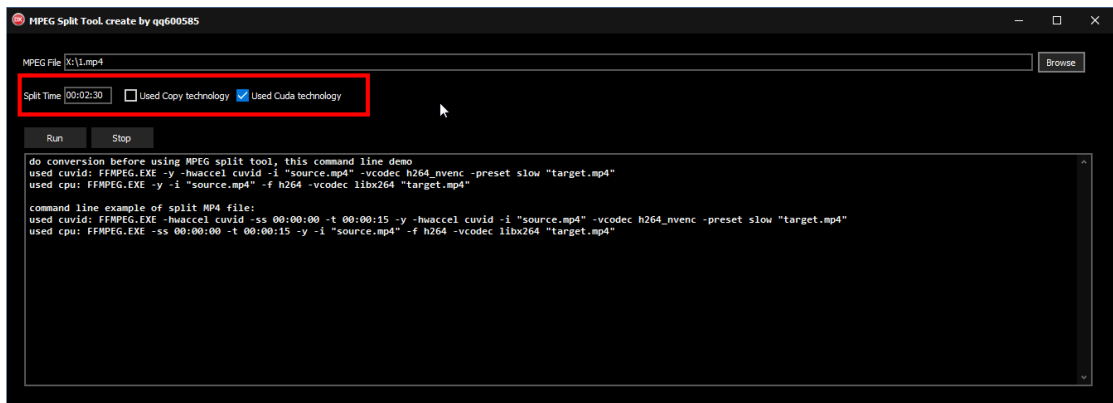


红框中分别是每个视频片段的时间长度

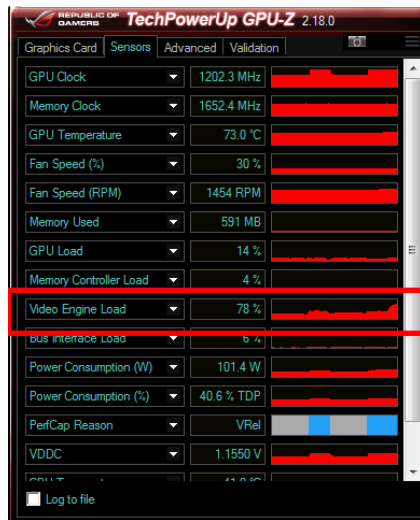
Used Copy Technology，急速切割，这种切割非常吃硬盘，一般来说，一部 2GB 的视频，切割完以后，会有 10GB 的碎片视频文件，它的优点是秒切，它不会重构视频光栅

Used cuda technology，使用 cuda 技术优美切割视频，该选项会重构视频光栅，切割碎片非常小。如果我们的机器支持 cuda，可以避免 copy technology，使用 cuda 来切割。

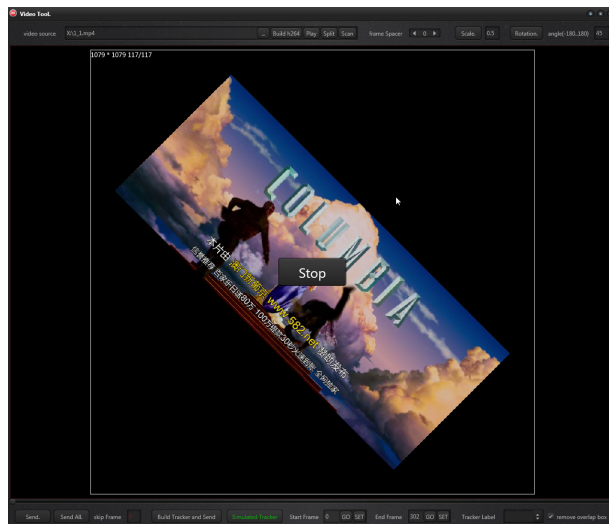
多数情况下，cuda 只需要 1 秒就可以重构完成 1 分钟的视频光栅。



在 cuda 切割过程中，我们可以使用 gpu-z 来监控 video load 状态
下图是正常 gpu 的工作状态



最后，待切割完成以后，我们重新回到 Video tool，导入切割碎片提炼我们的样本



By.qq600585