

Pre-record - Wsparcie #9924

Mergowanie Idle-Activ, czas

2023-08-13 16:35 - piątek

Status:	Nowy	Data rozpoczęcia:	2023-08-13
Priorytet:	Pilny	Data oddania:	
Przypisany do:	piątek	% Wykonania:	0%
Kategoria:		Szacowany czas:	0.00 godzina
Wersja docelowa:		Przepracowany czas:	0.00 godzina
Opis Obecnie merge zżera kilka sekund, w ciągu których aplikacja jest nieresponywna. Galaxy S20 Ultra 5G Samsung Exynos 990 Zegar procesora: 2.70 GHz Liczba rdzeni: 8 GPU: ARM Mali-G77 MP11. Czy wykorzystywany jest GPU telefonu? Czy można proces mergu wysłać w tło, aby aplikacja działała nadal? I np. zredukować jej wydajność.			
Powiązane zagadnienia: powiązane z Wsparcie #9921: Kompresja? Zamknięty 2023-08-13			

Historia

#1 - 2023-08-13 16:38 - piątek

A jest to średnio- wysoki procesor jak na dzisiejsze czasy - 33. poz. w rankingu <https://nanoreview.net/en/soc-list/rating>.
Jak sobie będą radzić gorsze?

#2 - 2023-08-13 16:45 - piątek

Obecnie mergowanie filmiku (Ile 60s + Activ 10s) trwa około minutę, a więc tyle, co cały film.

rozwiązania?

1. Skrócić idle - np. do 30s
2. Zmniejszyć / wydzielić zasoby dla procesu, aby nagrywanie Idle mogło trwać nadal
- 3 ?

#3 - 2023-08-21 16:24 - yura

- *Zmieniono Przypisany do z yura na piątek*

Obecny mechanizm scalenia (merge) działa według następującej zasady:

1. Dekoduje film Idle.
2. Dekoduje film Active.
3. Scala Idle + Active.
4. Koduje film wyjściowy.

Najwięcej czasu zajmuje **dekodowanie** i ponowne **kodowanie** filmów.

Rozwiązanie nr 3:

Jest możliwość obejścia zbędnego dekodowania i kodowania, dzięki szyfrowaniu filmów np. w formacie MPEG-2-TS (*.ts). Po przetestowaniu takiego mechanizmu na Samsung Galaxy Note 9, czas scalenia dwóch filmów (po 30 sekund każdy) wynosi około 1 sekundy. Również zaznaczę, że film wyjściowy traci mniej na jakości.

#4 - 2023-08-21 16:25 - yura

- Dodano powiązane z Wsparcie #9921: Kompresja?

#5 - 2023-08-22 16:47 - piotrek

- Zmieniono Przypisany do z piotrek na yura

Takie znaczne skrócenie czasu obróbki brzmi obiecująco. Być może też to będzie rzutować na odmulenie telefonu, który teraz się czasami zawiesza. Nie wiem, jaka będzie finalna jakość po scaleniu. Możesz podesłać próbki?

Inna rzecz - czy taki format będzie się dało potem zassać do booraka i wpuścić w opracowany proces obróbki, w tym dekodowanie tablic, zakrywanie, itp.?

#6 - 2023-08-22 16:47 - piotrek

Ale póki co nie widać lepszego rozwiązania, sprawdźmy to.

#7 - 2023-08-28 23:51 - yura

- Zmieniono Przypisany do z yura na piotrek

Jutro prześlę wersję na Android, która zawiera opisane zmiany.

Jeśli chodzi o sam transfer do booraka oraz dalszą obróbkę scalonych nagrań, to tutaj nie powinno być problemu.

#8 - 2024-01-01 13:54 - piotrek

ważne

#9 - 2024-04-07 19:06 - piotrek

- Zmieniono Przypisany do z piotrek na yura

- Zmieniono Priorytet z Normalny na Pilny

Rozwiązanie nr 3:

Jest możliwość obejścia zbędnego dekodowania i kodowania, dzięki szyfrowaniu filmów np. w formacie MPEG-2-TS (*.ts). Po przetestowaniu takiego mechanizmu na Samsung Galaxy Note 9, czas scalenia dwóch filmów (po 30 sekund każdy) wynosi około 1 sekundy. Również zaznaczę, że film wyjściowy traci mniej na jakości.

Jak stoisz z realizacją tego?

#10 - 2024-04-09 23:39 - yura

- Zmieniono Przypisany do z yura na piotrek

Ulepszony mechanizm został dodany w wersji 0.2.6

#11 - 2024-04-10 08:36 - piotrek

- *Zmieniono Przypisany do z piotrek na yura*

Poproszę o wystawienie tej wersji.

Nie wiem, czy mam tą wersję zainstalowaną i nie wiem jak to sprawdzić.

#12 - 2024-04-12 20:29 - yura

- *Zmieniono Przypisany do z yura na piotrek*

Wysłałem ostatnią wersję (0.2.6) w wiadomości mailowej.

Następne wersje PreRecord będą nosić podobną do Greenback i Boorak nazwę, czyli np. PR_BETA_DD_MM_YYYY.

Dodam też, że w nowych wydaniach PreRecord będzie można sprawdzić aktualną wersję aplikacji, jak jest to teraz w ostatnich wydaniach aplikacji Greenback i Boorak (*_BETA_11_04_2024), wchodząc do zakładki "informacje o aplikacji" z poziomu ustawień aplikacji .