

3DS Capture

[Europa Support Forum](#)

[US Support Forum](#)



Deutsch:

Treiberinstallation und Aufnahme

1.) Treiber:

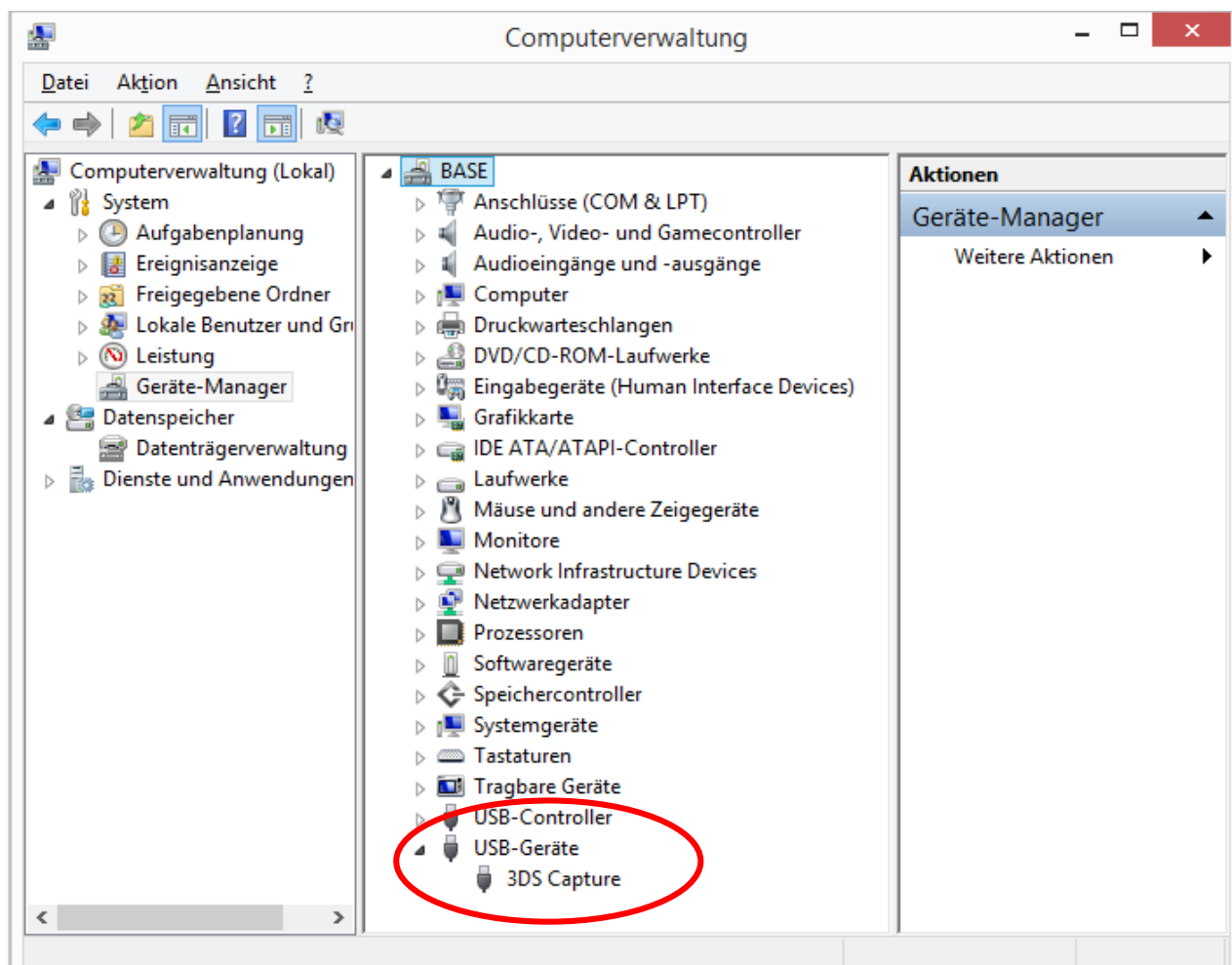
Damit ihr eure 3DS Capture Card benutzen könnt, muss diese von dem Betriebssystem erkannt und der Treiber installiert werden.

Die neueren Windows Versionen benötigen nicht zwingend einen Treiber.

Empfohlen wird die Treiberinstallation für alle Betriebssysteme, damit die 3DS Capture Card nicht als generisches Gerät im Geräte-Manager aufgeführt wird.

Bei Windows XP/Vista/Win7 muss der Treiber installiert werden!

Auf unserer Webseite könnt ihr den Treiber [3ds Driver Installer.rar](#) herunterladen©



Um alle Funktionen nutzen zu können muss auf allen Plattformen DirectX installiert sein, ebenso sollte vollständigshalber der aktuelle Audio-Treiber eurer Soundkarte installiert sein!

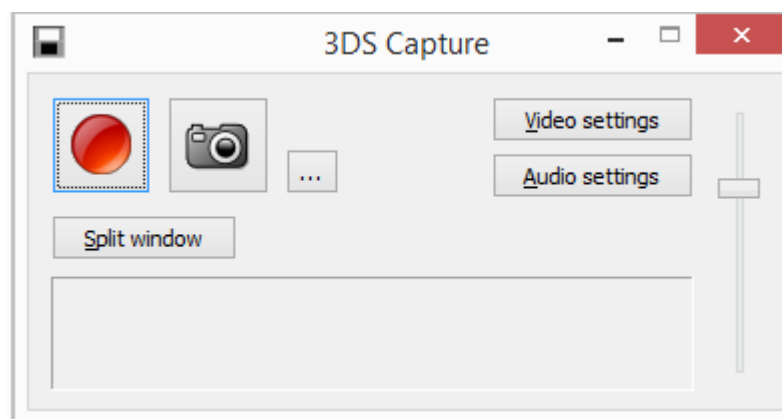
Bitte beachtet, dass die von Windows mitgelieferten Treiber nur die Basisfunktionen bereitstellen und erst mit den originalen Treibern von der Hersteller-Seite die volle Funktion erreicht wird.

2.) Capture-Software:

Die 3DS Capture Card ist kein Video-, Scanner- oder Webcam-Gerät, deshalb gibt es keine universellen Programme zur Übertragung des Video- & Audio-Streams.

Damit die beiden Bildschirm Inhalte von eurem 3DS auf dem PC sichtbar werden, benötigt ihr unseren Streaming-Client „**3dsCapture.exe**“.

Ab der Firmware 3.0 (Feb 2014) benötigt man nur noch ein USB-Kabel, damit beide Streams übertragen werden. Somit braucht man nicht mehr ein Audio-Kabel um über die 3,5mm Buchse des 3DS das Audiosignal am PC aufzunehmen. 😊



Diese Software gehört zum Lieferumfang und kann kostenlos bei uns heruntergeladen werden.

Zum Aufnehmen hat man mehrere Möglichkeiten:

a. den Streaming-Client (3dsCapture.exe) – Ab der Firmware 3.0 kann er jetzt neben den Snapshots und dem Video-Stream auch den Audio-Stream komplett über das USB-Kabel aufnehmen!

b. andere Grabber-Software, die geöffnete Fenster unter Windows oder Mac aufnehmen kann (also die geöffnete 3dsCapture.exe) wie z.B. Dxtory, Fraps, Camtasia, OBS und andere. Diese können dann mehrere Audio-Spuren (Quellen) aufnehmen und speichern. Bei der weiteren Bearbeitung könnte man dann Audiospuren bearbeiten und den Originalsound belassen und beispielsweise an dem Audio-Kommentar Anpassungen vornehmen/schneiden/hinzufügen etc.

zu a.:

Wenn ihr euch für die Aufnahme mit dem Streaming-Client (3dsCapture.exe) entschieden habt, dann erhält ihr **eine** Video- und **eine** Audio-Spur in einem Container (AVI-Datei).

Die Einstellmöglichkeiten im Streaming-Client (3dsCapture.exe) ermöglichen euch dann folgende Optionen:

-Video-Settings: Die Auswahl des Video-Codecs. Damit bestimmt ihr gleichzeitig, wie gut die Qualität und Dateigröße sein sollen und natürlich auch, mit welchem Programm dann anschließend

die Weiterverarbeitung möglich sein wird. Außerdem kann bestimmt werden welcher Bildschirm auf genommen wird☺

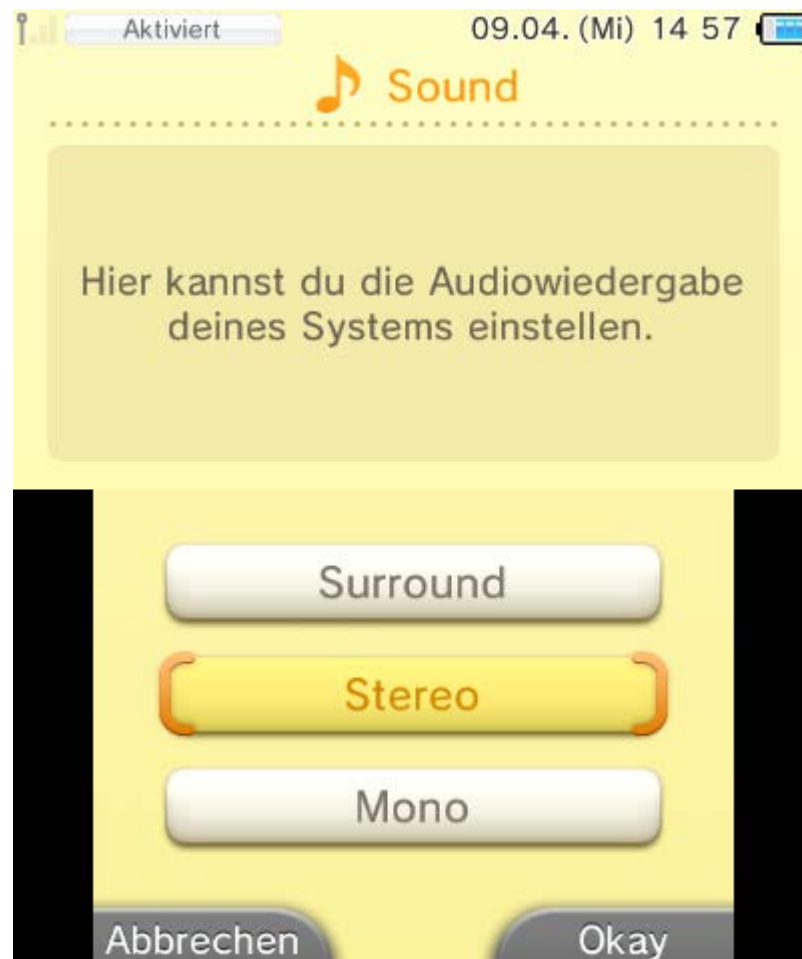
-Audio-Settings: Die Auswahl der Audioquelle (Mikrofon, Stereomix, etc.), die **zusammen** mit dem Video in die AVI-Datei geschrieben wird.

Ihr könnt wenn ihr möchtet, nur den Stereo-Sound des 3DS-Streams aufnehmen oder nur euren Audio-Kommentar oder beides zusammen = den „In-Game-Sound“ und euren Kommentar. Oder kein Audio, indem ihr (no sound) auswählt.

-Lautstärkeregler: Damit bestimmt ihr, den Pegel der Lautstärke die vom 3DS kommt. Also wie laut das ist, was an Windows (DirectX-Sound) weitergeleitet wird. (Der Lautstärke-Regler am 3DS hat insgesamt keinen Einfluss auf die USB-Audio Ausgabe!

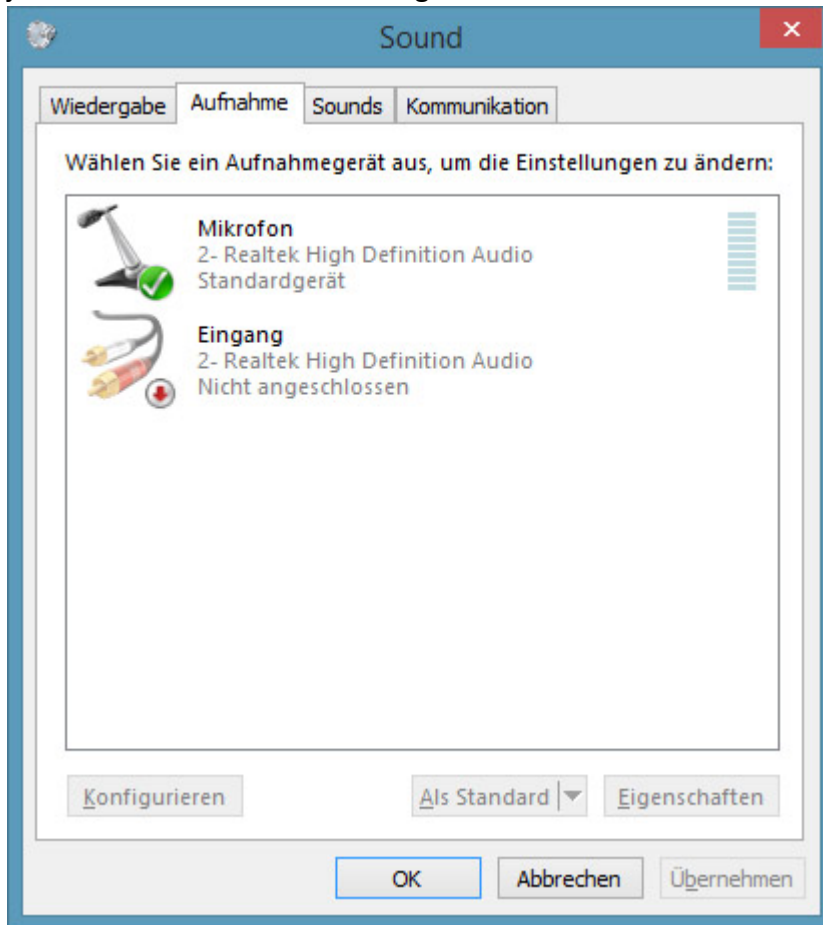
3.) Tipps:

- Empfohlen wird ein USB-Anschluss direkt am Mainboard (d.h. hinten wo auch der Grafikkartenausgang ist).
- Falls noch immer Probleme da sind, dann vielleicht einen USB-Hub dazwischen schalten.
- USB 2.0 (schwarze Ports) funktioniert in der Regel besser, USB3.0 (blaue Ports) geht aber auch.
- Falls der Lautstärkeregler sich nicht bewegen lässt, dann ist DirectX nicht richtig installiert.
- Schaltet die Stromspar-Funktion am 3DS aus und die Helligkeit auf die höchste Stufe, dann habt ihr die beste Bildqualität ☺
- Die Soundqualität wird deutlich besser wenn in den Audiooptionen eures 3DS der Stereosound ausgewählt wird! ☺



- Den „In-Game-Sound“ hört ich am PC-Lautsprecher aber ihr könnt ihn nicht aufnehmen!?
- →Dann ist wahrscheinlich Stereomix als Aufnahmequelle nicht ausgewählt.
- Stereomix ist nicht verfügbar bei der Auswahl der Audioquelle!?
- →Ist der aktuelle Treiber der Soundkarte installiert? Wenn nur der Windowseigene WDM Treiber installiert ist, dann ist die Option nicht verfügbar.
- Der Treiber der Soundkarte ist installiert aber unter Aufnahmegeräte ist nur das Mikrofon aber nicht Stereomix!?
- →Dann müsst ihr folgendes tun:

im 3DS Capture Streaming Client auf "Audio Settings" klicken, anschließend auf "Control Panel" jetzt erscheint eure Soundkonfiguration:



wenn ihr jetzt rechtsklickt bekommt ihr zwei Auswahlmöglichkeiten:

Deaktivierte Geräte anzeigen

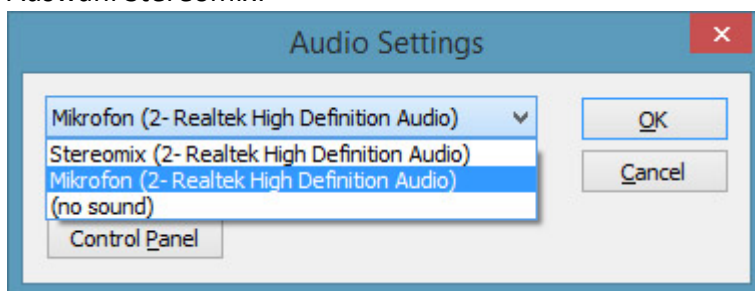
Getrennte Geräte anzeigen

Setzt einen Haken bei "Deaktivierte Geräte anzeigen" jetzt könnt ihr Stereomix in "grau" sehen weil es noch Deaktiviert ist.

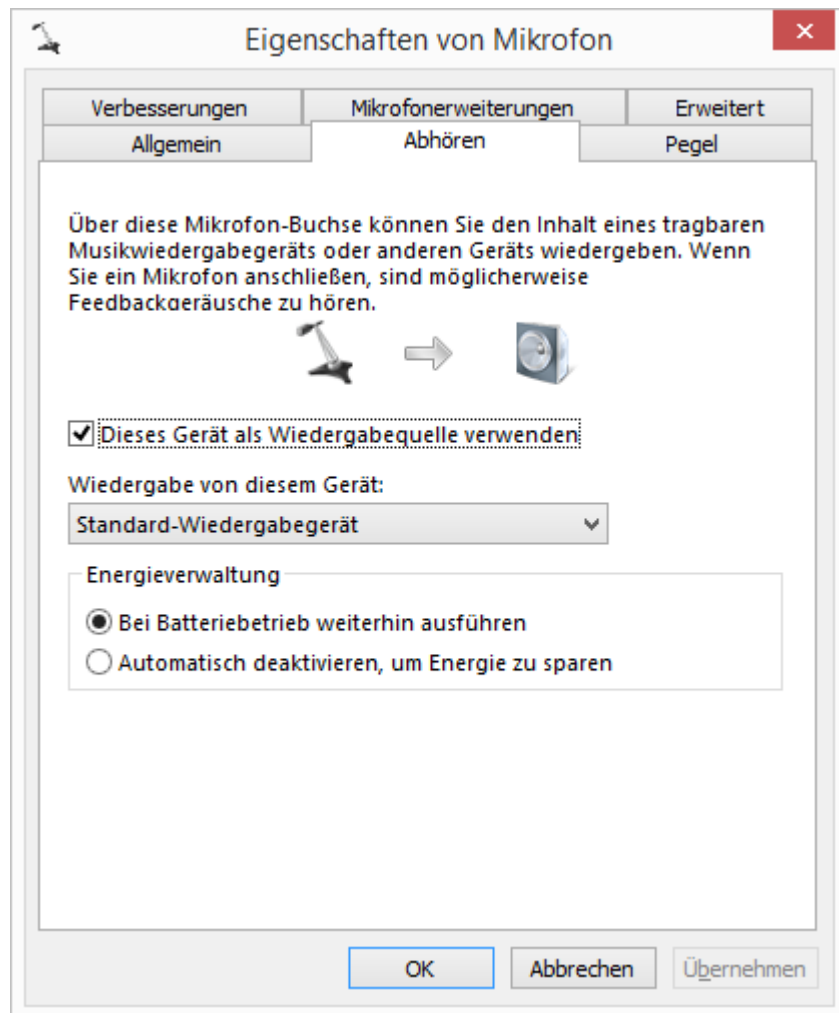
Das muss jetzt noch Aktiviert werden. Dazu geht ihr auf Eigenschaften und sagt bei der Geräteverwendung: Gerät verwenden (aktivieren)



jetzt nochmal im 3DS Capture Streaming Client auf "Audio Settings" klicken und jetzt erscheint die Auswahl Stereomix:



- Stereomix ist da und ihr könnt jetzt den „In-Game-Sound“ hören und aufnehmen aber eure Kommentare über das Mikrofon werden nicht gleichzeitig mit aufgenommen!?
- → bei den Eigenschaften von eurem Mikrofon muss in dem Reiter „Abhören“ die Option aktiviert sein, d.h. den Haken rein bei: „Dieses Gerät als Wiedergabequelle verwenden“
Jetzt wird das Mikrofon auch über euren Windows-Sound wiedergegeben und kann als „Stereomix“ über den 3DS Capture Streaming Client aufgenommen werden. 😊



4.) Videoschnitt-Software:

Sicherlich will man das aufgenommene Roh-Video zurechtschneiden und eventuell in eine andere Form bringen, vielleicht die eigenen Audio-Kommentare nachbessern und das Video Grafisch untermalen. Dabei helfen Videoschnitt-Programme.

Abgesehen von den Profi Videoschnittlösungen gibt es auch preisgünstige und sogar kostenlose Angebote. Hier ein paar Vorstellungen:

Video-Editing:

Lightworks 11.5.1 - [Freeware](#)

Audio-Editing:

Audacity 2.0.5 - [Freeware](#)