

# Creare Un File D2v Con Dgindex

Scritta da aytin il 01-05-2007

**La seguente guida mostra come creare un progetto con DGIndex, fondamentale nel caso si faccia un backup di un DVD con Avisynth.**

---

## CREARE UN PROGETTO .d2v CON DGINDEX

- SCRITTA DA : *...:Aytin:...*

- COLLABORAZIONE, SUPPORTO E REVISIONE : *...:DivXmania Staff:...*

### **PREMESSA:**

La seguente guida mostra come creare un progetto con DGIndex, fondamentale nel caso si faccia un backup di un DVD con Avisynth.

### **PRECONDIZIONE:**

E' necessaria l'esistenza della copia del DVD (cfr. "**DVD BACKUP CON SOFTWARE FREE**").

### **SOFTWARE NECESSARIO:**

- DgIndex

### **RIEPILOGO DEI PASSI CONTENUTI NELLA GUIDA:**

- **PASSO 1:** Installazione
- **PASSO 2:** Selezione VOBs
- **PASSO 3:** Configurazione video
- **PASSO 4:** Configurazione audio
- **PASSO 5:** Creazione progetto

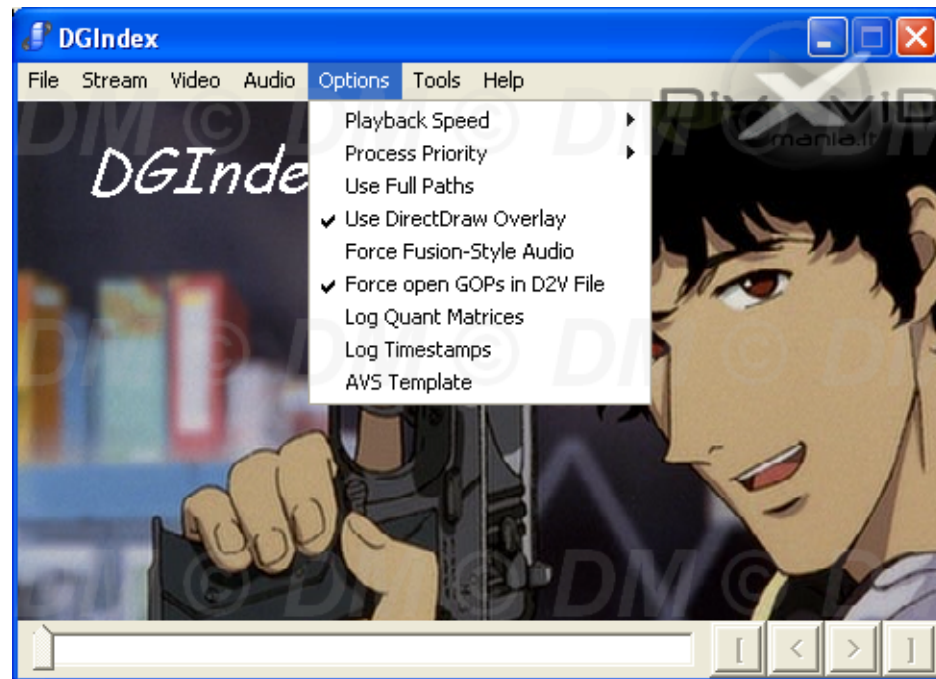
### **PASSO 1: Installazione**

Per l'installazione di DgIndex è sufficiente scompattare il file zip in una cartella. Lanciare DGIndex.exe per iniziare a lavorare



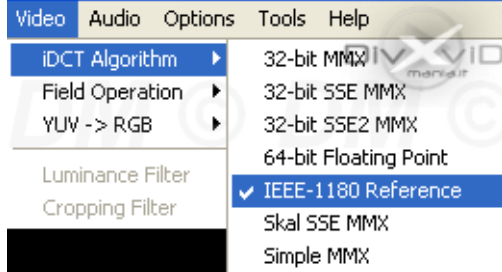
## PASSO 2: Selezione VOBs

Nelle **Options** selezionare le opzioni mostrate in figura.

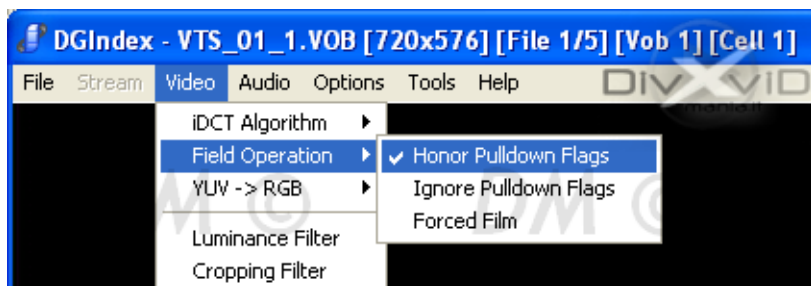


Dal menù **File**, premere **Open** per caricare i files.





Selezionare **Field Operation**:



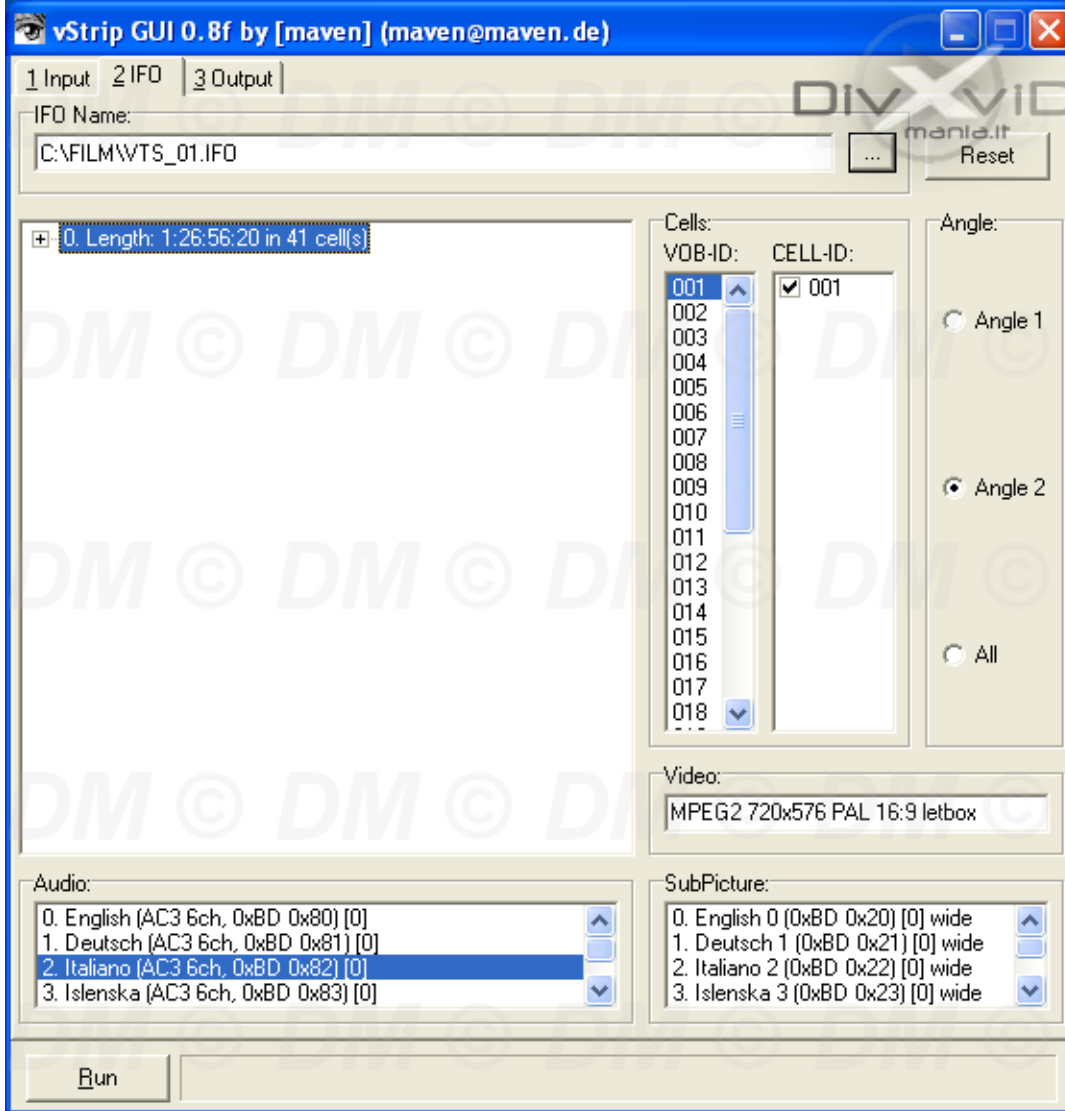
#### **PASSO 4:** Configurazione audio

Preliminarmente occorre capire qual è la traccia audio che interessa demuxare.

Supponendo che sia *Italiano*, ecco cosa bisogna fare:

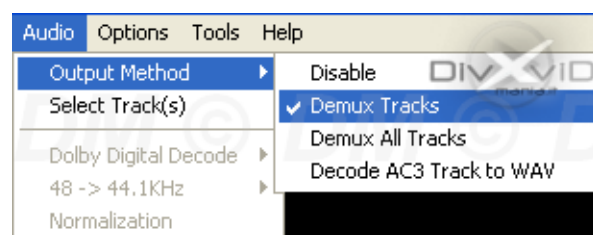
Basta *Vstrip* come nell'esempio o *ChapterXtractor* per recuperare questa informazione.

Con entrambi, basta aprire il file IFO e **tenere a mente il numero d'ordine della traccia** (o anche più di una) che si vuole demuxare.

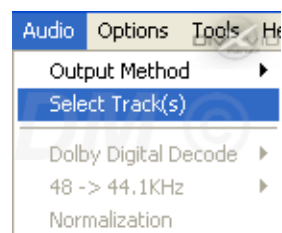


Ritorniamo a DgIndex.

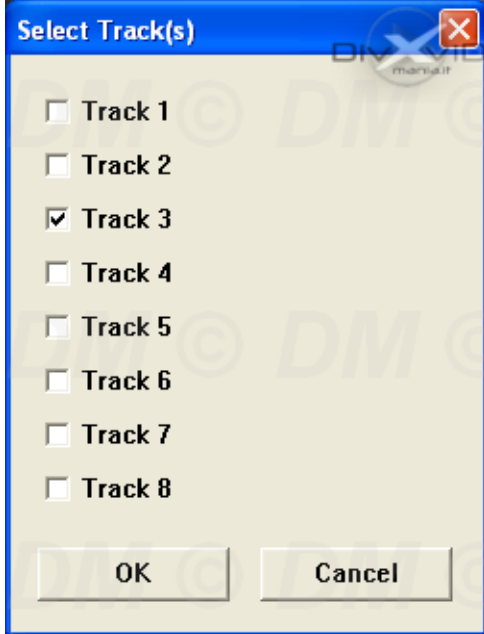
Nel menu **Audio** selezionare **Demux Tracks** da *Output Method*



Poi, sempre su *Audio*, da *Select Track(s)*

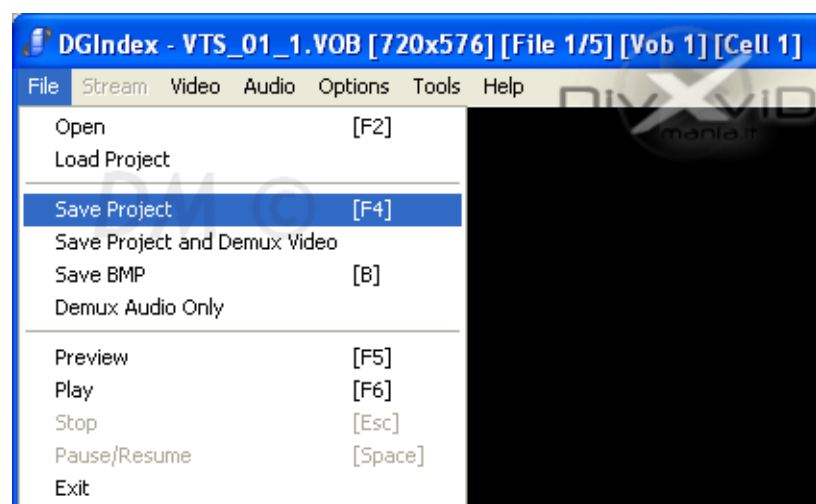


Specificare la/e traccia/e da estrarre tenendo presente l'indice annotato in Vstrip (o ChapterXtractor)



### PASSO 5: Creazione progetto

A questo punto si ritorna al menu **File**, e si salva il progetto (la cartella di default è quella che contiene i VOBs)



Alla fine del processo avremmo il file .d2v e il file AC3 (o i files AC3) il cui nome contiene l'eventuale delay da applicare in fase di muxing.

...:Ayti:...