

# Soundout - Avisynth Multiencoder Plugin

Scritta da buzzqw il 24-09-2007

**Guida all'uso di SoundOut un plugin di avisynth per la codifica e gestione di flussi audio in vari formati.**

---

## [SoundOut, da quello che vuoi ad ac3/mp3/mp2/ogg/wav ...](#)

- SCRITTA DA : *...:Buzzqw:...*

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

### **PREMESSA:**

SoundOut e' un plugin di AviSynth, sviluppato da Sh0dan, che permette di codificare e gestire l'output audio in diversi formati.

Usato insieme a plugin come NicAudio o BassAudio od anche DirectShowSource permette di estrarre l'audio da una varieta' di fonti ampissima.

SoundOut puo' essere usato in modalita' GUI

oppure in modalita' command line, ovvero SoundOut puo' fornire l'audio stdin a encoder che supportino questa tipologia di input (oggenc.exe, lame.exe, neroaaudio.exe ...)

In questa guida ci interesseremo alla versione GUI

Per prima cosa e' necessario stabilire come "aprire" il file di origine, a seconda del tipo di file si potra' usare un diverso plugin, quindi in caso di file di origine:

- **AC3, DTS, MPA/MP2/M2A, MP3, LPCM**: si usera' [NicAudio](#)  
NicAc3Source("audio.ac3") -> per l'audio AC3  
NicDTSSource("audio.dts") -> per l'audio DTS  
NicMPASource("audio.mpa") -> per l'audio MPA/MP2/M2A/MP3  
NicLPCMSource("audio.lpcm") -> l'audio lpcm  
NicRawPCMSource("audio.raw") > l'audio raw

- **AAC, APE, FLAC, MPC, SPX, WMA, WavPack:** si usera' [BassAudio\\_Pack](#)  
BassAudio("inputfile...")
- **WAW:** WavSource  
WavSource("audio.wav")
- **Video (avi, mkv,ogm,mp4):** DirectShowSource o [FFmpegSource 1.12](#)

### Nota riguardante a BassAudio:

BassAudio ha bisogno che nella cartella dove c'e' bassAudio.dll ci siano tutte le altre dll messe nel BassAudio\_Pack.rar

### Nota riguardante a FFmpegSource:

FFmpegSource e' un plugin eccezionale che meriterebbe una guida esclusiva, nel nostro caso vedremo solo come processare l'audio.

FFmpegSource ha assoluto bisogno che le dll corredate siano in una cartella di sistema, come la windows\system32. Copiate qua dentro le seguenti dll del pacchetto FFmpegSource 1.12: avcodec-51.dll, avformat-51.dll, avutil-49.dll, libFLAC\_dynamic.dll, postproc-51.dll, swscale-0.dll, zlib1.dll

Esempio con NicAudio

#### CODE

```
LoadPlugin("C:\SoundOut.dll")
LoadPlugin("C:\NicAudio.dll")
NicAc3Source("_aaa T01 3_2ch 384Kbps DELAY -488ms.ac3")
DelayAudio(-0.488) #mettete qui il ritardo riportato da DgIndex
SoundOut()
```

Esempio con BassAudio

#### CODE

```
LoadPlugin("C:\SoundOut.dll")
LoadPlugin("C:\BassAudio.dll")
BassAudio("Ipod_track.mp4")
SoundOut()
```

Esempio con FFmpegSource

#### CODE

```
LoadPlugin("C:\SoundOut.dll")
LoadPlugin("C:\FFmpegSource.dll")
FFmpegSource("300.mkv",vtrack=-2, atrack=-1)
SoundOut()
```

Carichiamo a questo script in VirtualDub e vedremo la schermata di cui sopra.

Se clicchiamo poi su Save Mp3 apparira' questa videata

Scegliamo bitrate e metodo di encoding e clicchiamo su Save As per avere in tempi estremamente rapidi (il programma e' ottimizzato per multiprocessore!) il nostro mp3

Con lo stesso principio si puo' operare per gli altri output (wav/flac/mp3/ogg/mp2/ape/ac3/wavpack)

**Buzzqw**