

# Soundout 1.1.0

Scritta da buzzqw il 24-09-2007

**SoundOut e' una GUI per guidare l'output audio di AviSynth, quella che segue è la traduzione del manuale ufficiale.**

---

## SoundOut

### Traduzione del Manuale Ufficiale

- SCRITTA DA : **...:Buzzqw:...**
- COLLABORAZIONE, SUPPORTO E REVISIONE : **...:DivXmania Staff:...**

SoundOut Plugin for Avisynth 2.5+

Versione 1.1.0 - by Klaus Post -> LINK <http://www.64k.it/andres/data/avisynth/SoundOut-1.1.0.zip>

### Introduzione

SoundOut e' una GUI per guidare l'output audio di AviSynth

### Installazione ed Uso

Copiare "SoundOut.dll" e "libsndfile-1.dll" nella cartella dei plugin di AviSynth, solitamente la "c:\programmi\avisynth2.5\plugins\" . Se vuoi usare SoundOut.dll in altre directory copiare la dll "libsndfile-1.dll" nella tua cartella di sistema, solitamente la "c:\windows\system32".

Aggiungi SoundOut() al tuo script, dove vuoi esportare l'audio. Se hai il tuo video associato ad una variabile usa SoundOut(variabile) per chiamare SoundOut. Quando aprirai il tuo script apparira' una GUI.

Ecco un esempio sull'uso:

#### **CODE**

```
AviSource("myvideo.avi")  
SoundOut()
```

Se hai bisogno di applicare un qualche filtro , per cambiare il samplerate o editare il tuo video, fallo prima di chiamare il modulo di SoundOut.

Così:

## CODE

```
AviSource("myvideo.avi")  
Amplifydb(3)  
SSRC(44100)  
SoundOut()
```

## Moduli di Uscita

### WAV/AIF/CAF

Questo modulo ti permette di esportare l'audio non compresso nei seguenti formati:

- Microsoft WAV
- Apple/SGI AIFF
- Sun/NeXT AU
- RAW PCM data
- Sonic Foundry's 64 bit RIFF/WAV (WAVE64)
- Apple Core Audio File
- Microsoft WAV , con il chunk Broadcast Wave

Nota che i sample a 8 bit non sono supportati nel Core Audio e nel Sun/NeXT AU

### FLAC

Questo modulo ti permette di esportare l'audio in formato lossless FLAC

FLAC supporta 8,16 or 24 bit audio. Qualsiasi altro formato sarà internamente convertito a 24 bit.

Nota: FLAC ha un buco quando si esporta a 24 bit. Questa modalità è stata quindi disabilitata ed il suono sarà a 16bit per canale.

### APE

Questo modulo ti permette di esportare l'audio in formato lossless Monkey Audio Codec (APE)

APE non supporta file di input superiori ai 2GB. Usalo solo per file più piccoli.

APE supporta 8,16 or 24 bit audio. Qualsiasi altro formato sarà internamente convertito a 24 bit.

### MP2

Questo modulo ti permette di comprimere il tuo audio in MPEG 1 Layer 2 (MP2).

TwoLame supporta solo 16 bit Mono o Stereo. Se provi a comprimere più di due canali audio verrà mostrato un errore. Qualsiasi altro formato più grande di 16 bit sarà convertito a 16 bit.

### MP3

Questo modulo ti permette di comprimere il tuo audio in MPEG 1 Layer 3 (MP3) usando il LAME v3.97 LAME supporta solo fino a 2 canali audio e i seguenti samplerate: 48000, 44100, 32000, 24000, 22050, 16000, 12000, 11025 and 8000Hz.

### **AC3**

Questo modulo ti permette di comprimere l'audio in A/52 (AC3). La compressione e' fatta tramite libaften. Aften supporta da 1 a 6 canali audio. Sono supportate le frequenze di 48000, 44100 or 32000. La mappatura dei canali e' la seguente:

### **OGG**

Questo modulo ti permette di comprimere l'audio con Vorbis (Ogg audio). E' possibile specificare un bitrate medio (ABR) o comprimere in CBR

### **WavPack**

WavPack e' un formato di compressione audio aperto che fornisce un formato lossless di alta qualita'. E' compatibile virtualmente con tutti i formati PCM sia a 8, 16, 24 che 32 bit interi o flottanti; con canali mono, stereo o multicanale; la frequenza puo' andare dai 6 ai 192kHz (anche con frequenze non standard)

### [Compressione da riga di comando](#)

Questo modulo ti permetto di uscire verso qualsiasi programma che supporti come input la stdin. Questo ti permette un controllo completo sulla compressione, se hai i programmi adatti al lavoro.

Puoi scegliere il formato di uscita di SoundOut tra tre formati WAV ed uno RAW PCM. Questo poi e' mandato al stdin della applicazione scelta. Il programma costruisce la riga di comando in 4 parti, l'eseguibile, le opzioni della riga di comando, prima del file di output, il file di output scelto, e la riga di comando dopo il nome del file di output

Ci sono due maniere per specificare l'eseguibile da usare. O dare il path complete o mettere semplicemente il nome, e metterlo in una sottocartella chiamato Soundout nella tua cartella dei plugin di avisynth

Problemi conosciuti: LAME ha dei problemi a leggere da stdin. Per risolvere questo problema usa questa patch

### [Esportare da uno Script](#)

E' possibile usare SoundOut come un filtro ordinario, facendolo girare all'interno dello script e dando diversio parametri per ogni output. Questi parametri consistono di due cose: Paramentri Generali , che possono valere per tutti i filtri, e paramentri specifici per filtri, che devono essere attivi solo per il modulo output

Il parametro out determina se la GUI deve essere visualizzato o meno, se propriamente abilitato l'export

dell'audio incomincia subito.

Se il parametro out non e' settato e' quindi possibile impostare dei parametri addizionali. I valori di default sono comunque presi dal registro, ma eventuali parametri specifici hanno comunque precedenza.

### **Parametri Script per WAV/AIF/CAF**

### **Parametri Script per FLAC**

### **Parametri Script per APE**

### **Parametri Script per MP2**

### **Parametri Script per MP3**

### **Parametri Script per AC3**

### **Parametri Script per OGG**

### **Parametri Script per WavPack**

### **Parametri Script per Uscita da Riga di Comando**

## **Esempi**

```
SoundOut(output = "mp3", filename="c:\outputFile.mp3", autoclose = true, showprogress=true, mode = 2, cbrate = 192)
```

Comprime in mp3 con CBR a 192kbit/sec.

Note implementative

SoundOut e' Multithread, e usa un thread per richiedere l'audio e ed un altro per la compressione. I thread girano a priorita' "below normal".

Fare girare due istanze di SoundOut non e' consigliabile. Molto probabilmente girera' piu' lento ed andra' in crash. Puoi invece tranquillamente esportare il suono mentri comprimi il video, purché l'audio non sia usato da AviSynth

## **Changelist**

### v1.1.0

- Added WavPack output module.
- Added Sample type selection to WAV Output.
- Updated FLAC to v 1.2.1 - 24 bit/sample seems broken, so only 8 & 16 bit are enabled.
- Fixed bug in FLAC to enable files larger than 2GB.
- FLAC now uses the same GUI as other filters.
- Aften updated.
- Re-enabled Aften multithreading.
- Faster 3DNOW! float to 24 bit conversion.

### v1.0.3

- Vorbis, AC3 and MP3 now checks if file can be created.
- Fixed hang in aften on multiprocessor machines.
- Added wait parameter, how many seconds should SoundOut wait on autoclose.
- Avoid lockup if encoder cannot be initialized and set for direct output.
- Fixed OverwriteFile was not always being respected.

### v1.0.2

- Updated libaften to rev 534.
- Fixed overwriteFile not being recognized in script.
- Fixed crash if mp2 file could not be opened for writing.
- Exit blocked, even if filter is (almost) instantly destroyed, if script is set for output.

### v1.0.1

- Updated libaften to rev. 512.
- Added overwriteFile="yes"/"no"/"ask". Default is Ask.

### v1.0.0

- The application will not exit, as long as an encode window is open.
- Fixed "nofilename" not being recognized in script.
- LFE no longer overridden by registry, when using GUI.

### v0.9.9

- Added ReplayGain calculation to Analyze.
- Parent filters are now blocked, or silent samples are returned, if the filter is currently exporting sound.
- Video is automatically added, if none is present. (black 32x32 RGB32)
- Buttons for export are disabled when output window is open.

- Main window is now minimized when export module is selected.
- Fixed Analyze bug on 16 bit samples.
- Fixed WAVEFORMATEXTENSIBLE channel mapping in Commandline Output.
- AC3 output: LFE option disabled when not relevant.
- AC3 output: LFE option named properly.

#### v0.9.8

- Added Analyze option to calculate average, maximum and RMS levels. Only available through GUI.
- WAVEFORMATEXTENSIBLE in commandline out attempts to set channel maps based on channel number.
- Fixed thread race issue on very fast encoders.
- Minor GUI tweaks.

#### v0.9.7

- Added channelmapping to AC3 output.
- Added LFE channel indicator switch to AC3 output.
- GUI now spawned in a new thread, fixing GUI lockup in foobar2000 and similar.
- Fixed general thread race issue, where a fast encoder might lead to incomplete output.
- Fixed WAVE\_FORMAT\_EXTENSIBLE header without info in CmdLine Output.
- Fixed "Format" not working on Commandline output.
- Fixed Filename dialog not appearing.
- Forced final samplereading to be correct.
- Removed "private" option from MP2 GUI and script, as there is no way to set it via twolame.
- Removed DAB Extensions from MP2 GUI, as TwoLame reports it as not functioning.

#### v0.9.6

- Added complete script customization.
- Added possibility to set output file from script.
- Added window autoclose option to script.
- Added option to script to disable progress window.
- GUI creates message handle thread.
- Settings are now saved to registry if output filter initializes successfully.
- Updated documentation.

#### v0.9.5

- Added Broadcast WAVE out.
- Fixed OGG Vorbis support.
- Fixed Text fields not being correctly read.
- Fixed AC3 settings not being restored properly.
- Added: MP2 settings are now saved.

#### v0.9.4

- Added OGG Vorbis support.
- Added: Parameters stored (on save) and read to registry.
- Added: "No filename needed" option in commandline output, to disable output filename prompt.
- Fixed collision between libaften and libvorbis.

- Updated libaften to rev 257.
- Enabled SSE optimizations in libaften.
- Hopefully fixed issue with commandline executable filename becoming garbled.

#### v 0.9.3

- Added Commandline piping output.
- Added MP3 / LAME output.
- Fixed AC3 VBR Error sometimes wrongly being displayed.
- Fixed AC3 DRC Setting not being respected.
- Various GUI bugfixes.

#### v 0.9.2

- Updated AC3 GUI.
- Fixed crash in WAV output.
- More stats during conversion.

#### v 0.9.1

- Added AC3 Output.
- Added new parameter handling.
- Fixed last block not being encoded.

**Buzzqw**