

SoundBars.exe の使い方。

楽曲 Wav からレベルメーターを作るアプリです。

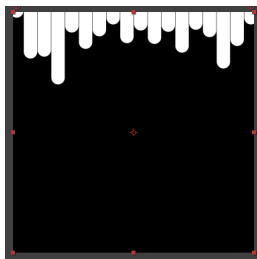
After Effects 標準の「オーディオスペクトラム」エフェクトを使いレベルメータを作成する方法です。Trapcode の Soundkeys があれば基本的に要らないものです。

使い方

◎レベル画像の作成

まず、After Effects で「オーディオスペクトラム」を使い適当にレベルメータを作成します。

SoundBars_CS6.aep が参考 aep になります。



01_soundBars コンポで右の図のようなレベルメータを駅頭に作成します。

バーの数（周波数バンド）は 18 にしてあります。

これを下の図(soundBars コンポ)のようにします。

横の幅が各チャンネルのレベルで高さが 1 ピクセル度とに周波数バンドになるようにします。

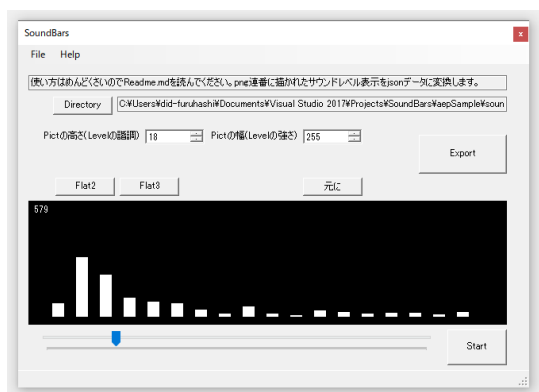
256px 18px で、強さ 256 段階でチャンネル数が 18 個になります。



これを 24bit PNG の連番として書き出します。

◎SoundBars.exe でデータ変換。

異常で作成したデータを AE で使えるデータに直します。



フォルダかファイルをドラッグ&ドロップしてください。パラメータは作成したファイルに合わせてください。

プレビューが始まります。fps は 24 で固定です。

動きが激しすぎる時は、Flat2/Flat3 ボタンで調整してください。

Export で適当なファイルで保存します。

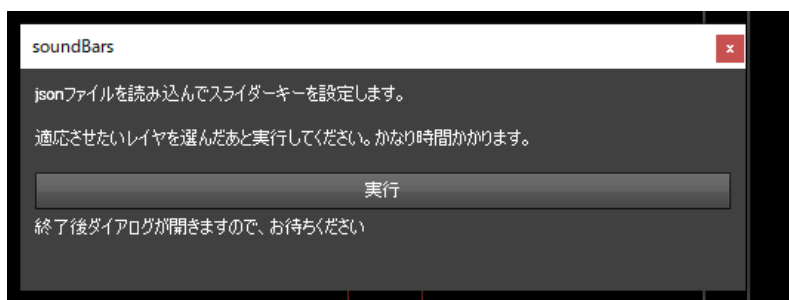
◎スクリプトで読み込む。

soundBars.jsx

json2.jsxinc

bryScriptLib.jsxinc

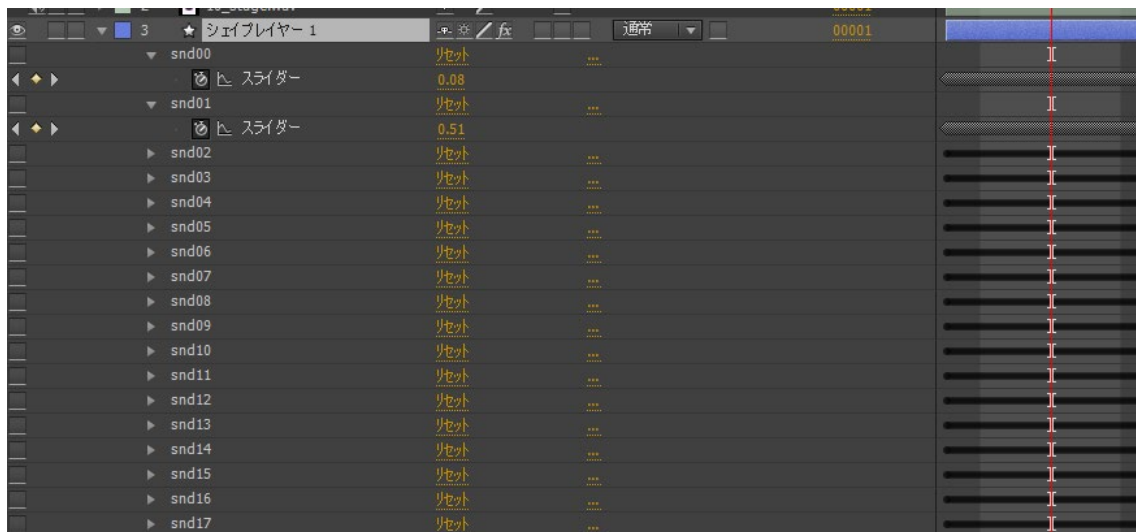
の 3 個の jsx ファイルを ScriptUI Panels フォルダにコピーしてください。



Window メニューから soundBars.jsx を選ぶと左のようなパネルが開きます。

適応させたいレイヤを選択した状態で実行ボタンを押すとダイアログが表示されますので、先に保存したファイルを選びます。読み込みのはかなりの時間がかかります。

3000F のデータの変換で 1 分くらいかかります。



読み込みが終わると上の図のようにスライダーエフェクトが登録されます。

これをエクスプレッションでリンクすればレベルメータを動かすことができます。

```
value * effect("snd01");
```

って感じに使えます。

古橋 宏

bry-ful