

Audio Mp3 Vbr In Cbr (parte 2)

Scritta da aytin il 03-05-2006

Altro metodo per la conversione da audio VBR a CBR, utilizzando VirtualDubMod e Besweet

INGREDIENTI:

- [VirtualDub Mod \(rif. 1.5.10.2 build 2542\)](#)
- [Besweet \(rif. BeSweet 1.5b31 e BeSweetGUI 0.7b4\)](#)

Nota: Il download si riferisce alla Gui 0.7 b8, un pò diversa da quella usata nel 3d, la 0.7 b4, per il solo fatto che alcune funzionalità (per facilitare l'uso) sono fruibili a seconda della conversione che si intende fare.

La gui usata, la 0.7 b4 è un pò meno sofisticata perchè apparentemente mette tutto a disposizione anche se poi, nella conversione, si farà uso solo di ciò che serve.

FASE 1: DEMUX CON VIRTUALDUB MOD

- Apri VirtualDub Mod e trascina dentro l'avi contenente l'mp3 VBR. Alla domanda "VirtualDub has detected an improper VBR audio encoding..." rispondi **NO**

Fig. 1 - alert vbr

- Vai sul menù **File\File information** e prendi nota del numerino indicato in figura. Ti servirà per la conversione in cbr.

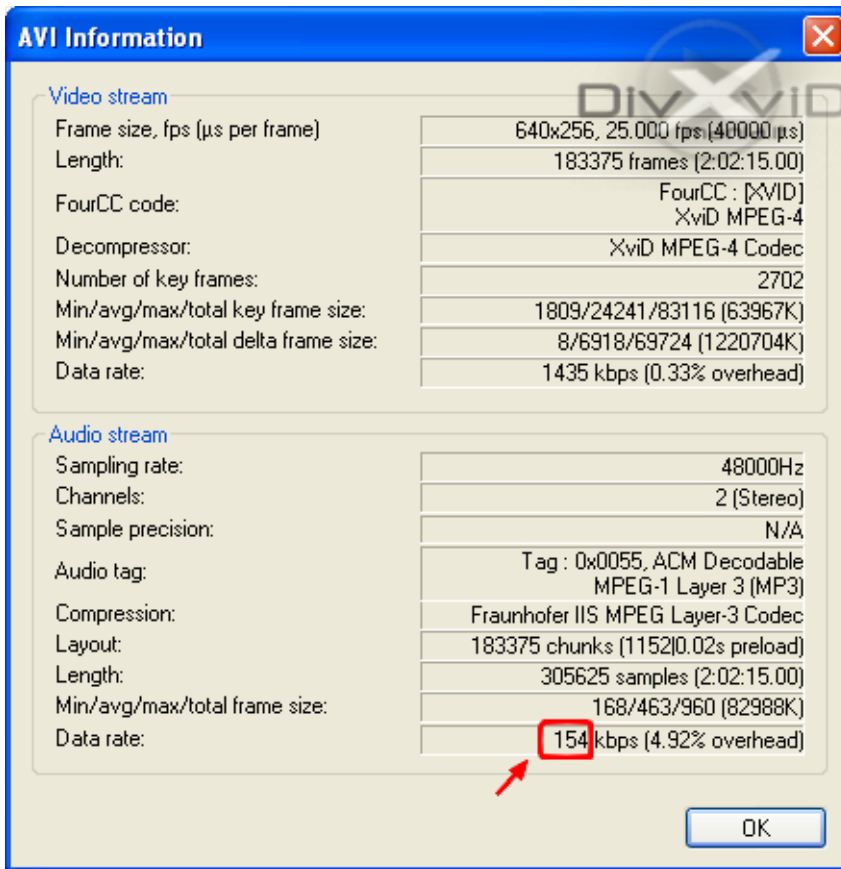


Fig. 2 - Bitrate Audio

- Vai su **Streams\Stream List** e lì troverai il tuo mp3 vbr. Selezionalo con un clic e premi **Demux**. Salvalo da qualche parte (possibilmente ricordandotene in seguito 🗑️).

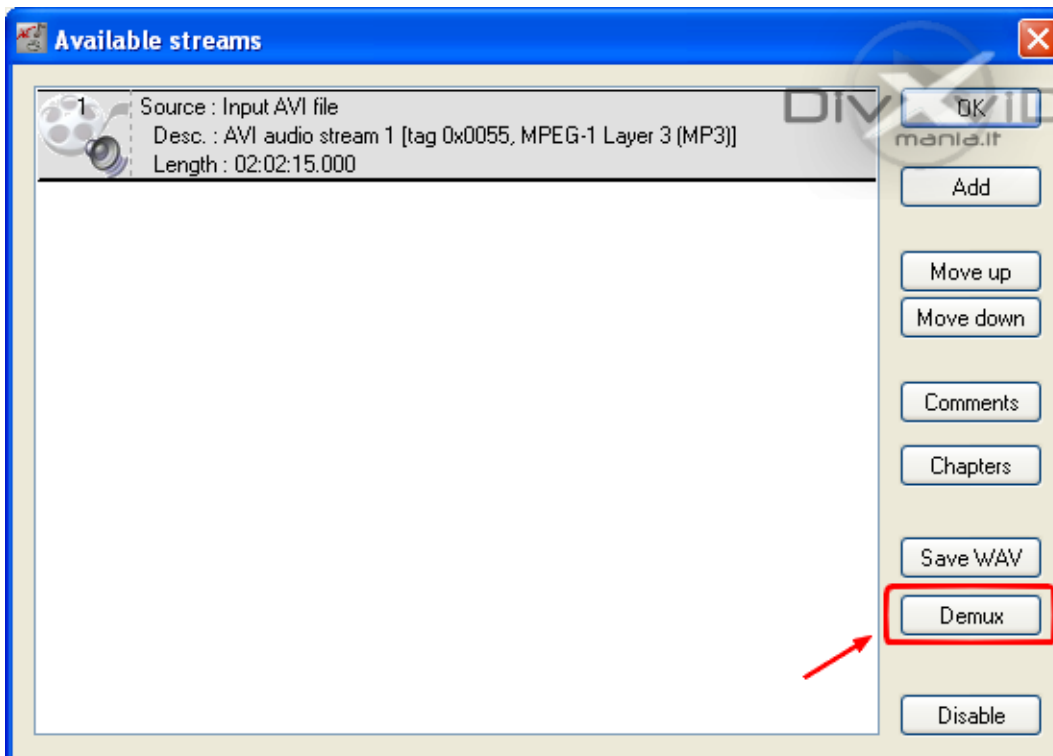


Fig. 3 - Demux mp3 con VirtualDub Mod

Abbiamo fatto metà delle operazioni richieste. Ora l'altra metà.

FASE 2: CODIFICA CON BESWEET

- Seleziona **MP3** nella gui (**Fig. 7, (F)**)
Nella Besweet Gui, premi la cartella a destra di **input** (**Fig. 7, (B)**).
Seleziona **.mp3** dalla combo-box (**1**)
Seleziona la cartella nella quale avevi memorizzato l'mp3 (**2**).
Doppio click sul nome del file (**3**) e poi **OK** (**4**)

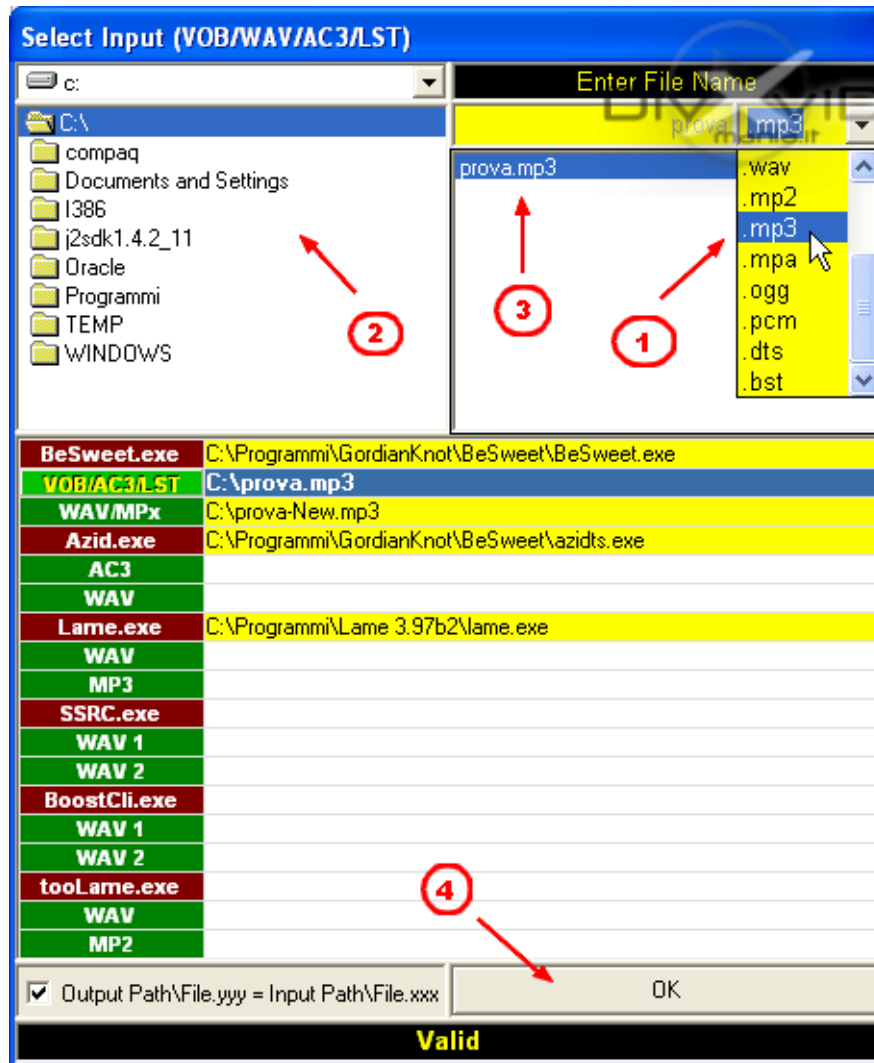


Fig. 4 - Load mp3

Il nome del nuovo file verrà dato di default come *nome file-new.mp3*.

Se lo vuoi cambiare, premi il floppetto a destra di **Output** (**Fig. 7, (C)**), e potrai scegliere path e nome del file destinazione.

- Premendo **Lame 1** nella Gui, (**Fig. 7, (H)**) siamo pronti per buttarci nella complicatissima configurazione del Lame.
Ricordi il numero che hai annotato prima nel video information di VD Mod?

Dalla combo-box seleziona:

- **Alt Preset (1)**
- **cbr (2)**
- il bitrate che meglio approssima il famoso numerello **(3)**

N.B. E' perfettamente inutile che pompi il bitrate nella speranza di migliorare la qualità audio. Le frequenze tagliate via (che rendono possibile la compressione del file) dalla codifica già fatta, non possono essere recuperate imponendo un bitrate più alto di quello che hai.

Tutto quello che otterrai, sarà solo un file enorme, che probabilmente si sentirà anche peggio di quello che avresti ottenuto se mi avessi dato ascolto.

Ciò che si è perso, non può più essere recuperato.

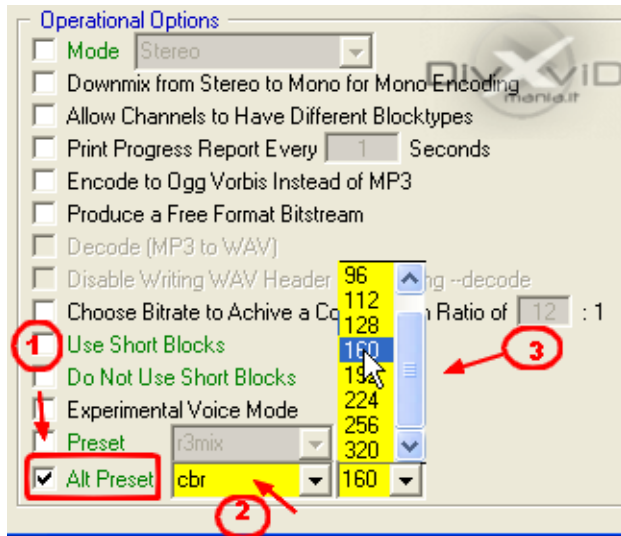


Fig. 5 - Configurazione Lame 1

- Premi **Lame 2** nella Gui (**Fig. 7, (I)**) e spunta **Error Protection**.
Premi il pulsante **Besweet** sulla destra e ritorna alla Gui.

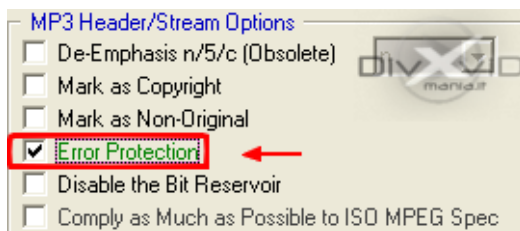


Fig. 6 - Configurazione Lame 2

Dopo questa spremuta di meningi ci siamo meritati una bella Coca Cola ghiacciata.
Siamo quasi pronti per completare tutto.

- Accertati che il path di Besweet sia configurato correttamente **(A)** e che nella cartella di installazione del programma esista **lame_enc.dll**.

(E) e **(G)** ti serviranno solo nel caso estremo in cui l'mp3 sia un pò sotto tono. In particolare, il valore di **(G)** è puramente indicativo e se il volume dell'mp3 è già abbastanza alto, rischi di

distorcere il suono.

Se l'mp3 è fatto bene all'origine, non c'è ragione di aumentarne il volume e potresti anche lasciare le due caselle deselezionate.

(E) si seleziona automaticamente quando devi fare conversioni MP3 -> MP3.

In pratica non devi fare più nulla, solo premere **MP3 to MP3 (L)** e attendere che finisca.

Fig. 7 - Besweet GUI