

BeSweet einrichten

Auf dieser Seite

- [BeSweet-Komponenten](#)
- [Installation](#)

So einfach es anfangs auch erscheint, die BeSweet-Installation ist durchaus mit einigen Tücken behaftet, die wir in diesem Kapitel ansprechen wollen.

Komponenten

Um BeSweet vollständig zu installieren, benötigen wir folgende Bestandteile:

- **BeSweet v1.5b31** von einem der großen **Download**-Archive, z.B. free-codecs.com. Leider existiert die Homepage von BeSweet nicht mehr.
- **VOBInput.dll**, falls wir Sound direkt aus den VOB-Dateien transcodieren wollen (ist im Encodingwissen nicht der Fall). Die Datei erhalten wir z.B. auf dlldll.com.
- **Lame_enc.dll**, falls wir MP3s erzeugen wollen. Beste Anlaufstelle dafür ist [RareWares](#). Ich bevorzuge die aktuelle, von Hydrogenaudio [empfohlene](#), Version »LAME 3.97«.
- **Libvorbis.dll**, falls wir nach Vorbis transcodieren wollen. Auf [RareWares](#) erhalten wir das aktuelle Paket *libvorbis.dll using aoTuVb5*. Qualitativ gleichwertig, aber schneller, sind die [Lancer-Builds](#), die ich auch empfehlen würde. Wir wählen auf der Seite unter der aktuellsten Überschrift *Libvorbis.dll* die zum Prozessor passende Version. Das Kürzel »mt« steht dabei für Multithreading, also Unterstützung für Mehrkern-Prozessoren.
- MP2-Encoding mit **2Lame** benötigt die nicht im BeSweet-Paket enthaltene *tooLame.dll*. BeSweet liefert nur den mp2enc MP2-Encoder mit. Im Encodingwissen sprechen wir MP2 nicht an.
- **AAC-Encoding mit Nero** bedeutet nicht mehr, das komplette Nero-Paket besitzen zu müssen. BeSweet nutzt den kostenlosen [Nero-Kommandozeilenencoder](#).
- **AAC-Encoding mit Winamp** benötigt zum einen die *WA_aac.dll*, die man im [BeLight-Downloadordner](#) in der aktuellen Version findet. Außerdem benötigen wir [Winamp](#).
- **Aften**, falls wir AC-3 encodieren wollen. Das [Sourceforge-Projekt](#) stellt nur den Quellcode bereit. Ausführbare Pakete erhalten wir [nebenan](#).
- **Bsn.dll** fürs AAC- und AC3-Encoding. Die aktuelle Version erhalten wir wieder aus dem [BeLight-Downloadordner](#).
- **BeLight** als grafische Oberfläche für BeSweet. Die aktuelle Version finden wir auf CoreForge.org.

Installation

Haben wir alle nötige Pakete, entpacken wir zuerst das BeSweet-Archiv und das BeLight-Archiv in einen Ordner, z.B. *C:\Programme\BeSweet*. Außerdem installieren wir Winamp, wenn wir dessen AAC-Encoder verwenden wollen.

In den BeSweet-Ordner kopieren wir folgende Dateien aus den verschiedenen heruntergeladenen Archiven:

- **VOBInput.dll** und **toolame.dll**, wenn wir sie benötigen,
- **bsn.dll** aus dem Bsn-Archiv,
- **lame_enc.dll** aus dem Lame-Archiv,
- **libvorbis.dll** aus dem Vorbis-**Download**,
- **aften.exe** aus dem **Aften**-Archiv, am besten eine mit den passenden Optimierungen für unseren Prozessor,
- **neroAacEnc.exe** aus dem Nero-Archiv. Wer einen SSE2-fähigen Prozessor hat (was auf alle einigermaßen aktuellen CPUs zutrifft), kann auch die optimierte Version *neroAacEnc_SSE2.exe* nehmen, muss die allerdings in *neroAacEnc.exe* umbenennen, damit sie BeSweet erkennt.

Winamp-AAC-Encoding benötigt zwei Dateien im BeSweet-Ordner:

- **WA_aac.dll** aus dem Archiv von der BeLight-Seite,
- **enc_aacplus.dll** aus dem *Plugins*-Unterordner des Winamp-Ordners.

Damit sind BeSweet und BeLight voll funktionsfähig, zumindest soweit wir es fürs Encodingwissen brauchen. Wer auf die Idee kommen sollte, als Tonspur verlustloses FLAC einzusetzen, der kann den [Flake-Encoder](#) benutzen. Die Installation läuft genauso wie bei **Aften**.