

BEAT

B.BEAT PLUG IN



 **BEAT**

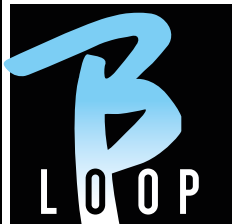
 **BEAT X**

 **BEAT PRO16**



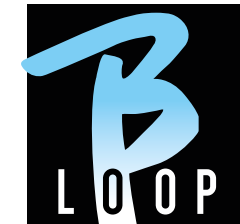
MANUALE D'USO





INDICE

IT	3
EN	22
DE	41
FR	60
ES	79

Benvenuto in
B.LOOP

Ogni concerto è un viaggio. Ogni nota, un'emozione che prende vita.

Con **B.LOOP** hai tra le mani uno strumento che nasce per accompagnarti in questo viaggio e rendere ogni tua performance più libera, potente e indimenticabile.

Con il **Plug IN B.LOOP** hai maggiore flessibilità, più creatività, più controllo.

Tutto per permetterti di vivere la musica sul palco senza compromessi.

M-Live B.LOOP include tutte le funzionalità del B.Beat tradizionale;

In questo documento di Upgrade troverai tutte le nuove funzionalità che sono incluse in **B.LOOP**.

Con B.LOOP:

- **Segui l'ispirazione senza limiti:** grazie ai marker puoi effettuare finalmente i LOOP sul palco, dando forma alle tue idee in tempo reale, adattandoti al pubblico e al momento.
- **Dai vita a un'esperienza multimediale unica:** con B.LOOP audio e video si fondono in perfetta armonia, con effetti fluidi e sincronizzazioni customizzabili che trasformano ogni brano in uno spettacolo completo.
- **Plasma il tuo suono con precisione:** equalizzazione dedicata su ogni traccia* Inoltre, puoi trasporre la tonalità delle tue backing tracks, adattandole a ogni esigenza vocale o strumentale.
- **Affidati a una sicurezza totale sul palco:** B.Beat è ormai lo standard di riferimento per la sua completezza e affidabilità. Con la versione B.LOOP vogliamo portarti ancora più avanti rendendoti veramente libero di suonare senza pensare ad altro.

NOTA IMPORTANTE: questo manuale riguarda le sole parti che sono modificate o aggiunte rispetto al firmware B.Beat. Per conoscere tutte le funzioni di B.Beat Scaricare il manuale completo da questo indirizzo:

<https://www.m-live.com/products-manuals/>

*L'equalizzatore è disponibile su B.Beat PR016.

Procedura di acquisto e attivazione del plugin B.LOOP

Per acquistare e attivare correttamente il plugin B.Loop sul dispositivo B.Beat, seguire la procedura descritta di seguito:

1. Aggiornamento del software

Verificare che il B.Beat sia aggiornato alla versione software **5.0** o successiva. In caso contrario, procedere con l'aggiornamento prima di continuare.

2. Collegamento al B.Beat tramite Manager

Collegare il B.Beat al computer e avviare il **B.Beat Manager**.

3. Registrazione o login

All'interno del B.Beat Manager, dalla sezione **Account** oppure dal **popup visualizzato all'avvio**, eseguire la **registrazione** di un nuovo account.

Se si possiede già un account **SongService**, effettuare semplicemente il **login**.

4. Acquisto del plugin

Accedere al sito **SongService** utilizzando **le stesse credenziali** impiegate nel B.Beat Manager. Dal menu principale selezionare la voce **"PLUG-IN"**, quindi scegliere **"B.Loop"** e procedere con l'acquisto.

5. Sincronizzazione del plugin

Una volta completato l'acquisto, tornare al **B.Beat Manager** e collegarsi nuovamente al B.Beat, assicurandosi che la **connessione Internet del computer sia attiva**.

6. Verifica dell'attivazione

Accedere alla sezione **Account** del B.Beat Manager e verificare che il plugin risulti correttamente attivo.

L'attivazione è confermata dalla comparsa della dicitura **"Plugin B.Loop"** (vedi screenshot).

Marker e Loop

La gestione dei Marker permette di definire le sezioni (intro, strofa, chorus etc.) o i punti di interesse all'interno del brano e di richiamarli rapidamente con il B.Beat per la riproduzione o per creare loop. L'inserimento in tempo reale durante la riproduzione della song, la quantizzazione alla griglia di quarti, il cambio dell'unità di misura del tempo e l'analisi automatica delle sezioni rendono l'editing rapido, preciso e coerente con la struttura musicale.

Con il B.Beat potrai sfruttare al meglio i Marker e i Loop durante le tue sessioni di prova, oppure durante i LIVE. Se utilizzi due B.Beat in modalità main e spare le due macchine seguiranno i marker in perfetto sincronismo.

Puoi scrivere i Marker anche con la tua DAW, il B.BEAT Manager li riconosce al caricamento.

ACCESSO ALLA SEZIONE MARKER

Dalla pagina principale di B.Beat seleziona il progetto che vuoi modificare con un doppio clic sul nome, o premendo il tasto edit (raffigurato con una matita).



Dalla pagina del progetto in B.Beat Manager, seleziona "Marker" per aprire la sezione dedicata. Da qui, utilizza l'icona "+" per accedere all'area di creazione e gestione dei marker.

 **Add or edit markers**

AGGIUNGERE MARKER DURANTE LA RIPRODUZIONE

Si consiglia di utilizzare la scrittura automatica dei Marker, che viene fatta da B.Beat MANAGER tramite il tasto **MARKER CREATION**. Quanto più la traccia registrata è completa tanto meglio i Marker saranno generati.

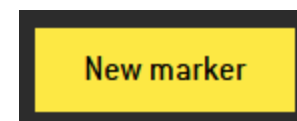
Per generare i Marker è necessario avere una traccia clic.

In alternativa è possibile ascoltare la canzone e inserire marker esattamente al punto in cui si trova il cursore di riproduzione.

Procedura

1. Avvia la riproduzione del brano premendo **PLAY**.

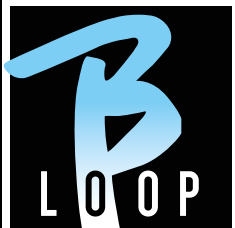
2. Premi "New Marker" per inserire un marker al tempo corrente (indicato dalla barra verticale bianca sulla timeline).



3. Ripeti l'operazione ogni volta che desideri aggiungere un nuovo marker.

Nota

L'inserimento in ascolto posiziona il marker esattamente sul cursore attuale (barra verticale bianca), ma successivamente potrai quantizzare i Marker.



Marker e Loop

MODIFICARE E RIPOSIZIONARE I MARKER

Le modifiche possono essere effettuate a riproduzione ferma, trascinando i marker sulla timeline o intervenendo dalla tabella di editing che vedi qui sotto.

Marker Name	Position	00:00.05	Loop	Loop Test	Repetition	Duration	
MARKER 1	00:00.03	- +	▶	↺	02	00:05.95	🗑️
MARKER 2	00:05.99	- +	▶	↺	01	00:14.19	🗑️
MARKER 3	00:20.18	- +	▶	↺	00	00:14.65	🗑️
MARKER 4	00:34.84	- +	▶	↺	00	00:10.53	🗑️
MARKER 5	00:45.37	- +	▶	↺	00	00:18.78	🗑️
MARKER 6	01:04.15	- +	▶	↺	00	00:02.22	🗑️

MARKER NAME

Scrivi il nome del Marker selezionato.

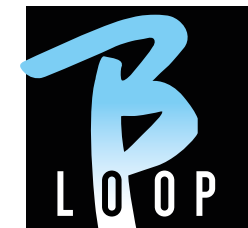
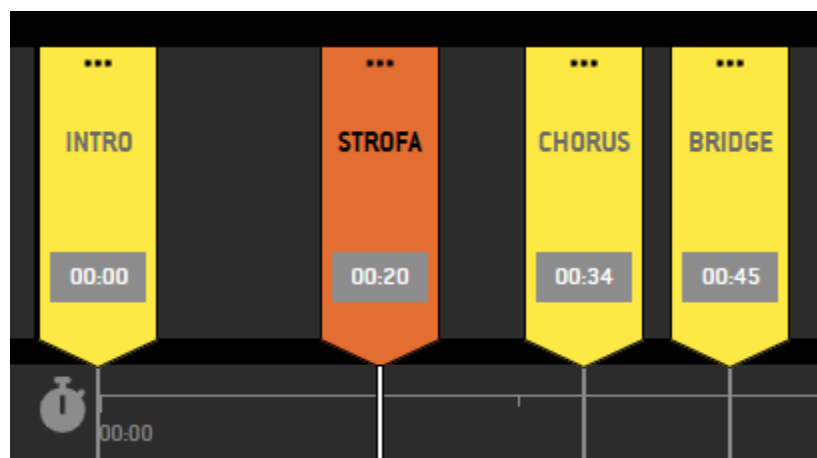
POSITION

Indica la posizione nel tempo del Marker

PROCEDURA – SPOSTAMENTO LIBERO

1. Stoppa la canzone.
2. Trascina il marker avanti/indietro sulla timeline fino alla posizione desiderata.

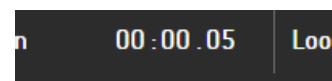
Ecco come appare la TIMELINE con alcuni marker posizionati:



Marker e Loop

PROCEDURA – SPOSTAMENTO A STEP

1. Dalla tabella, imposta lo "Step" (in secondi) per definire l'entità dello spostamento.



2. Usa i pulsanti "+ / -" per spostare il marker della quantità impostata.

OPERAZIONI AGGIUNTIVE

- **Eliminazione:** utilizza l'icona "Cestino" sulla riga del marker per cancellarlo.

SUGGERIMENTO

Per micro-regolazioni rapide e ripetibili imposta uno Step coerente (es. 0,25–0,50 s) e usa "+ / -" per rifinire.

RIPRODUZIONE DA MARKER E LOOP

RIPRODUZIONE

Dalla colonna dedicata, avvia il "Play" del marker corrispondente alla riga selezionata.

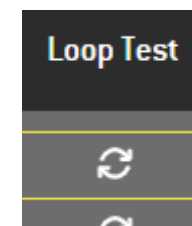


LOOP

Abilita "Loop" per ripetere continuamente

la sezione associata a quel marker.

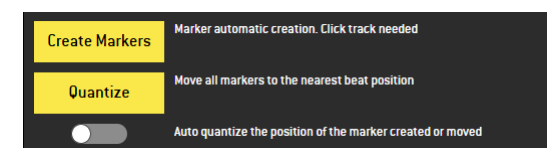
Usa l'icona di test del loop per verificare il corretto posizionamento dei marker. L'esecuzione del Loop avviene senza soluzione di continuità se i marker sono posizionati in maniera quantizzata e se la registrazione è quantizzata nella stessa modalità.

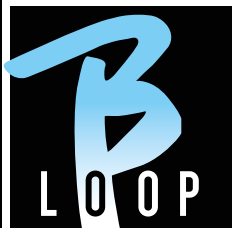


RIPETIZIONI

Imposta il numero di ripetizioni del loop dalla colonna dedicata (ripetizioni programmate per il marker). Le ripetizioni verranno eseguite in maniera automatica durante l'esecuzione della Song con B.Beat. **NOTA:** se durante il Live si vuole interrompere la funzione di Loop automatico precedentemente impostata dal B.Beat Manager occorre premere il tasto PLAY del B.Beat durante il marker in corso. In questo modo la Backing Track verrà riprodotta senza la ripetizione di quel marker specifico.

UNITÀ DI TEMPO E QUANTIZZAZIONE





Marker e Loop

UNITÀ DI MISURA

Quando si attiva la funzione AUTO QUANTIZE (selettore on/off) l'unità di misura visualizzata nella tabella dei marker passa da Minuti/secondi a QUARTI (beats). Questo perchè la quantizzazione sposta gli eventi sui QUARTI relativi alla traccia click.

PREREQUISITO

Per utilizzare i "Quarti (Beats)", assicurati che nel progetto sia presente la "Traccia Click".

QUANTIZZAZIONE

Usa il comando "Quantizza" per allineare i marker già posizionati al beat più vicino.

Nota

La quantizzazione richiede una traccia Click correttamente allineata. In caso contrario i Loop possono avvenire in maniera non perfetta.

CREATE MARKER

Questa è la modalità più semplice per creare i Marker. Il sistema avvia un'analisi del brano, e posiziona i marker nei punti di cambio sezione secondo la metrica musicale e quantizzando gli eventi. Questa opzione consente di creare i Marker nella

maniera più semplice. L'esito sarà positivo se la registrazione contiene un numero sufficiente di parti strumentali o vocali.

Attenzione

L'operazione sostituisce i marker esistenti: i marker precedentemente inseriti vengono eliminati quando si esegue "CREATE MARKER".

RIFERIMENTI E COMANDI RAPIDI

• **Pulsanti principali:** "New Marker", "Quantizza", "CREATE MARKER", "+ / -" (spostamento a step), "Loop On/Off", "Play Marker", "Cestino (Elimina)".

• **Elementi di tabella:** Step (s), Play, Loop, Ripetizioni.

• **Indicatori:** cursore di riproduzione (barra verticale bianca), timeline del brano.

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Creazione Marker durante l'ascolto

1. Avvia la riproduzione della song con PLAY.
2. Premi "New Marker" a inizio strofa, ritornello e bridge.
3. Ferma la riproduzione e usa la tabella per rifinire con step da 0,50 s.
4. "Quantizza" per allineare ai beat della traccia Click.

Marker e Loop

Esempio B

– Test in loop della sezione

1. Sulla riga del marker, attiva "Loop".
2. Imposta Ripetizioni = 4.
3. Avvia il Play del marker per provare la perfetta continuità.

Esempio C

– Strutturare marker in maniera automatica

1. Premi "CREATE MARKER".
2. Verifica i marker generati ai cambi di sezione.
3. Modifica le posizioni con step o trascinando, se necessario

RISOLUZIONE PROBLEMI

• **Il loop non si ripete:** verifica che "Loop" sia abilitato sulla riga del marker e che il numero di ripetizioni sia impostato (>0).

• **I marker non si allineano ai beat:** controlla la presenza della traccia Click e riesegui "Quantizza".

• **Lo spostamento a step non ha effetto:** assicurati di avere selezionato la riga corretta e impostato lo Step in secondi.

• **Dopo "CREATE MARKER" sono scomparsi i marker:** il comando sostituisce i marker preesistenti; reimposta manualmente o annulla l'operazione se disponibile.

NOTE OPERATIVE

• Inserisci i marker in ascolto per catturare gli ingressi naturali delle sezioni, poi

rifinisci il posizionamento da fermo.

• Puoi scrivere i Marker anche con la tua DAW, il B.Beat Manager li riconosce al caricamento.

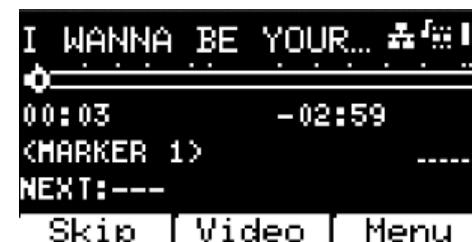
• Usa "Quantizza" solo dopo aver impostato correttamente la traccia Click per evitare spostamenti non desiderati.

• Imposta uno Step coerente (es. 0,25–0,50 s) per micro-regolazioni rapide e ripetibili.

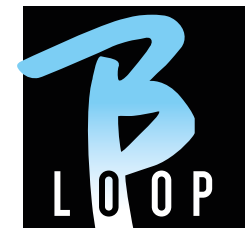
• Se possibile usa la funzione automatica CREATE MARKER

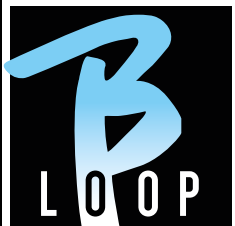
UTILIZZO DEI MARKER CON B.BEAT

Quando hai scritto i Marker all'interno di una Backing Tracks potrai utilizzare dal vivo la funzione LOOP presente su B.Beat. Se hai impostato le ripetizioni automatiche dei marker dalla finestra di Edit Marker le ripetizioni saranno già impostate e saranno eseguite automaticamente. Ecco come compare la schermata principale del B.BEAT quando si carica una song che include MARKER:



Le piccole linee verticali sopra la position bar indicano la presenza dei Marker nei





Marker e Loop

punti di interesse.

Più in basso ci sarà scritto il nome del marker in corso di esecuzione.

Quando si innesca il LOOP (in automatico oppure premendo PLAY durante l'esecuzione del brano) compare il simbolo LOOP alla sinistra del nome Marker, il numero di ripetizioni.



Se il tasto PLAY viene premuto per >0,5 sec. si innesca il Loop infinito. Il loop infinito viene indicato con "inf.". Il marker in corso verrà ripetuto fino a quando non si premerà nuovamente PLAY.

Ecco una sintesi delle opzioni del tasto PLAY:

1. Pressione PLAY. Il brano entra in esecuzione.
2. Seconda pressione del tasto PLAY: si attiva il LOOP per il marker in corso. Il Loop verrà eseguito una volta e poi il brano prosegue al marker successivo.
3. Se si vuole annullare il LOOP appena avviato, basta premere di nuovo PLAY prima che la song arrivi al termine del Marker in corso.
4. Pressione prolungata PLAY >0,5 secondi: si attiva il LOOP infinito. Il marker verrà ripetuto ad libitum, fino a quando premeremo nuovamente PLAY.

5. Doppia pressione ravvicinata (tempo tra le due pressioni < 0,7 s) salta dal brano corrente e mette in riproduzione il successivo, se presente. Questo succede se la backing tracks non ha i marker.

Durante l'esecuzione del LOOP il tasto Play lampeggia velocemente in colore bianco.

La presenza dei Marker sul display viene evidenziata da piccole barre verticali nella Song Bar. Il nome del marker in esecuzione viene riportato sul Display.

Gestione evoluta del video

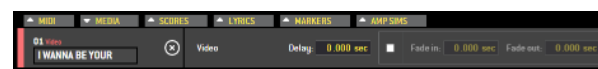
Questa sezione descrive la gestione di dissolvenze dei media (video e immagini), compensare la latenza del video in B.Beat Manager, importare la traccia AUDIO contenuta in un Video.

Ambito d'uso: le funzioni descritte sono disponibili se nel progetto audio è presente un media: Video o Immagini.

DOVE SI TROVANO LE IMPOSTAZIONI

All'interno del programma B.Beat Manager:

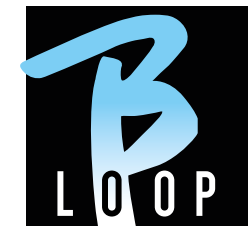
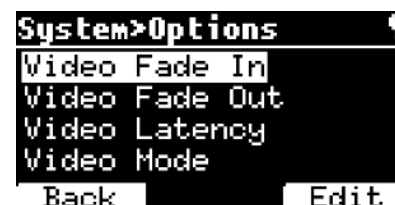
- **Progetto audio > Tab "Media":** Delay video, Fade In/Fade Out dei media, antepima dissolvenze.



- **Pagina "Configurazioni":** Fade In/Out globali e Latenza di sistema A/V.

Su B.Beat:

- **System > Option:** in questa sezione è possibile configurare le impostazioni di sistema, che avranno effetto su tutti i media caricati, senza distinzione tra un progetto e l'altro. Le impostazioni si raggiungono da questa schermata:



DELAY VIDEO (PER PROGETTO)

Il **Delay** definisce di quanto ritardare la riproduzione del video rispetto alla riproduzione delle tracce audio del progetto.

- **Unità:** secondi e millisecondi.
- **Ambito:** impostazione locale, valida solo per il progetto corrente.

PROCEDURA – IMPOSTARE IL DELAY VIDEO

1. Apri un progetto audio in B.Beat Manager.
2. In basso a sinistra seleziona la tab Media.
3. Nel pannello delle impostazioni avanzate del video, inserisci il Delay espresso in secondi e/o millisecondi.

Delay: 0.000 sec

4. Salva il progetto.

Esempio: con un Delay impostato a 5 s, il video attenderà 5 secondi prima di essere riprodotto rispetto al flusso audio.

FADE IN / FADE OUT MEDIA (PER PROGETTO)

Consente di applicare dissolvenze al media di progetto all'avvio e alla fine del brano.

- **Attivazione:** abilita la spunta dedicata

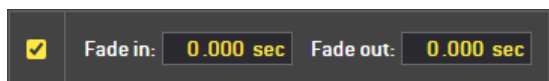


Gestione evoluta del video

nelle impostazioni del progetto. Se si attivano le impostazioni di Fade In / Fade Out per il progetto, le impostazioni globali vengono sovrascritte.

- **Fade In:** tempo di dissolvenza da nero (o da immagine di sfondo se impostata) all'inizio del video.
- **Fade Out:** tempo di dissolvenza a nero (o da immagine di sfondo se impostata) al termine del video.
- **Unità:** valori impostabili in secondi e millisecondi.
- **Anteprima:** è disponibile un'anteprima che indica se è stata configurata o meno la sfumatura in ingresso o uscita.

Le impostazioni vengono effettuate dalla finestra MEDIA sul B.Beat Manager:



Spuntare il check box sulla sinistra e applicare i valori desiderati.

Esempio: impostando un **Fade Out di 20 s**, il video sfumerà verso il nero (o da immagine di sfondo se impostata) negli ultimi 20 secondi.

IMPOSTAZIONI GLOBALI: FADE IN/OUT

Le impostazioni di **Fade In/Out** sono disponibili anche a livello **globale** nella pa-

gina **Configurazioni** oppure dalla pagina System > Option sul B.Beat.

- **Ambito:** si applicano a tutti i video eseguiti.
- **Priorità:** le impostazioni locali (configurate sul progetto) hanno priorità su quelle globali.
- **Comportamento:**
 - Se la spunta locale è disattivata, vengono applicati i Fade globali.
 - Se la spunta locale è attiva e i valori sono zero, per quel video non viene applicato alcun Fade.

COMPENSAZIONE DELLA LATENZA DELL'IMPIANTO VIDEO (GLOBALE)

La compensazione della **latenza dell'impianto video** consente di ritardare la riproduzione dell'audio per compensare differenze di latenza tra la catena di riproduzione del video e quella dell'audio (ad es. dovute a dispositivi in catena a valle).

- **Dove:** pagina **Configurazioni**.
- **Unità:** millisecondi.
- **Ambito:** globale, si applica a tutte le tracce di **tutti i progetti**.

Esempio: con una latenza di sistema impostata a **500 ms**, le tracce audio saranno ritardate di 500 millisecondi rispetto all'uscita video in modo da allineare i flussi audio e video.

Gestione evoluta del video

IMPORTAZIONE DELLA TRACCIA AUDIO DA UN VIDEO

Per importare la traccia audio contenuta in un file video, procedere come segue:

1. Creare un **nuovo progetto**, assegnando un nome e selezionando le tracce **Audio**, **Video**, **MIDI** e gli **Spartiti** necessari.
2. Nella finestra di **Creazione progetto**, fare clic sulla sezione **Media**.
3. Attivare l'opzione **Importa tracce audio dal video**.

B.Beat Manager analizzerà il file video e, se contiene una traccia audio, importerà automaticamente le tracce nel progetto appena creato separandole dalla parte Video.

RIFERIMENTI E COMANDI

- **Media** (tab nel progetto audio): Delay, Fade In/Out, Anteprima dissolvenze.
- **Configurazioni:** Fade In/Out globali, Compensazione Latenza.

Note

- Le impostazioni descritte sono operative **solo** se il progetto audio contiene un **media** associato.
- Le impostazioni **globali** si applicano

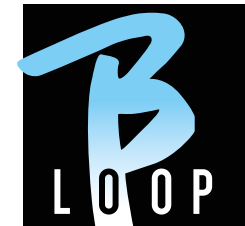
quando le impostazioni locali del progetto non sono abilitate.

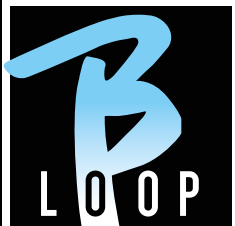
Glossario

Delay (video): Ritardo della riproduzione del video rispetto all'audio, impostato per singolo progetto.

Fade In / Fade Out (media): Dissolvenza da/a nero (o da immagine di sfondo se impostata) rispettivamente all'inizio e alla fine del video; disponibile per progetto e a livello globale.

Latenza di sistema: Ritardo globale applicato all'audio per allinearli alla catena video





Transpose

REQUISITI

- Progetto audio aperto in B.Beat Manager.
- **Transpose** richiede la presenza di almeno una traccia audio del brano.

ACCESSO ALLE FUNZIONI

- **Transpose:** pulsante "Trasponi/Transpose ($\pm n$)" nella barra superiore del progetto. Il valore tra parentesi indica i semitoni attualmente applicati.

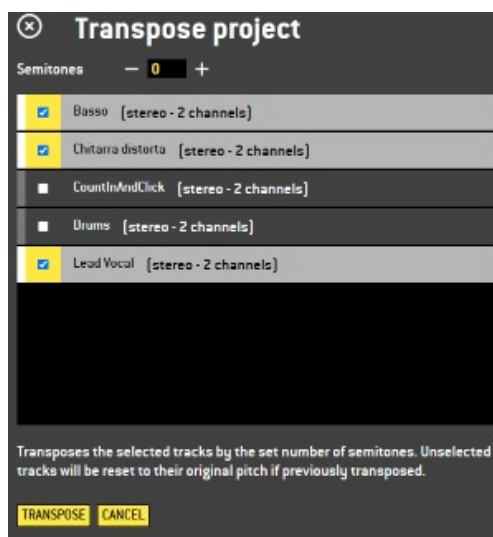


TRANPOSE (TRASPOSIZIONE IN SEMITONI)

La trasposizione modifica la tonalità del brano di un numero di semitoni impostato. Le tracce marcate come "Click" o di servizio sono automaticamente escluse.

Procedura

1. Clicca "Transpose ($\pm n$)".
2. Nella schermata dedicata, verifica in alto il valore dei semitoni correnti (0 indica nessuna trasposizione applicata).



3. Seleziona/deseleziona le tracce su cui applicare la trasposizione.
4. Imposta il numero di semitoni con "+" / "-" (es. +2 per alzare di due semitoni).
5. Clicca "Trasponi" per avviare l'elaborazione.



Transpose

ASCOLTO E RIPRISTINO

- Al termine dell'elaborazione, la schermata torna al progetto e sarà possibile ascoltare il risultato riproducendo il progetto audio.
- Il pulsante "Trasponi ($\pm n$)" mostrerà tra parentesi il valore corrente di trasposizione applicato al brano.
- Per ripristinare la tonalità originale: imposta "0" semitoni, seleziona le stesse tracce e premi di nuovo "Trasponi". Il ripristino impiega qualche secondo.

Nota

La trasposizione può essere applicata selettivamente per traccia. Le tracce Click/servizio sono escluse di default.

SUGGERIMENTO

Esegui un breve ascolto dopo ogni modifica di semitono. Il valore mostrato tra parentesi sul pulsante "Trasponi ($\pm n$)" è un riferimento rapido per ricordare la tonalità attuale rispetto all'originale.

RIFERIMENTI E COMANDI

- **Pulsanti principali:** "Transpose/Transpose ($\pm n$)",
- **Controlli:** "+" / "-" per variazione semitoni; spunte di selezione tracce (Transpose)

- **Indicatori:** valore semitoni correnti (0 = originale)

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Alzare la tonalità di +2 semitoni

1. Apri il progetto audio > "Transpose ($\pm n$)".
2. Seleziona la traccia mix principale (escludi Click/servizio).
3. Imposta +2 con "+" > "Trasponi".
4. Avvia Play per verificare.

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **Il pulsante Transpose non mostra variazioni:** verifica di aver selezionato almeno una traccia valida e che il valore semitoni sia diverso da 0.
- **Voglio tornare all'originale ma non cambia:** su Transpose imposta semitoni = 0 e riesegui.

GLOSSARIO

- **Transpose:** modifica della tonalità di un brano in semitoni.
- **Semitono ($\pm n$):** unità di misura della trasposizione; 0 indica la tonalità originale.



Audio evoluto

In questo capitolo esaminiamo le novità della gestione AUDIO. In sintesi abbiamo:

1. Gestione della Equalizzazione, che per il momento avviene da B.Beat Manager. ATTENZIONE: la funzione EQ è attiva solo su B.Beat Pro 16.
2. Gestione uscite Audio per Famiglie.

EQUALIZZAZIONE

L'Equalizzatore consente un controllo della timbrica a livello di traccia audio.

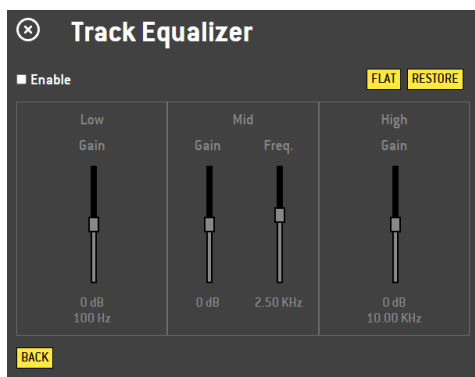
ATTENZIONE: la funzione EQ è attiva solo su B.BEAT PRO 16

EQUALIZZATORE DI TRACCIA

In ogni traccia audio del progetto è presente il tasto "Equalizzatore".



Cliccando il pulsante si apre la pagina dedicata. Spuntando la casella "Enable" si applica l'equalizzatore alla traccia selezionata in tempo reale.



PARAMETRI DISPONIBILI

L'equalizzatore offre tre bande: Basse, Medie e Alte. Sulla banda delle Medie è possibile regolare anche la frequenza di centro banda, oltre al guadagno. Su tutte e tre le bande è possibile regolare il guadagno per attenuare o amplificare i segnali nella porzione di spettro desiderata.

OPERAZIONI RAPIDE

- **Restore:** ripristina l'ultima configurazione valida presente prima dell'apertura della schermata Equalizzatore.
- **Flat:** azzerà il guadagno di tutte le bande (tutte a 0 dB) per ripartire da una curva neutra.

Una volta impostata l'equalizzazione desiderata, è sufficiente uscire dalla schermata: l'effetto è applicato in tempo reale alla traccia audio. L'equalizzatore è configurabile indipendentemente per ogni traccia del progetto.

Nota

L'applicazione è istantanea: ascolterai l'uscita audio con la curva EQ attiva direttamente da B.BEAT.

SUGGERIMENTO

Usa Flat per ripartire da una curva neutra e Restore per confrontare rapidamente le modifiche con lo stato precedente all'apertura.

Audio evoluto

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A – Equalizzazione rapida di una traccia

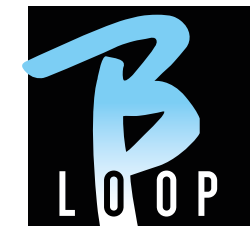
1. Apri la traccia audio e clicca "Equalizzatore".
2. Spunta "Enable".
3. Imposta il gain delle bande Basse/Medie/Alte secondo necessità; sulle Medie regola anche la frequenza di centro.
4. Se occorre ripartire da zero, usa "Flat"; per tornare allo stato iniziale pre-apertura, usa "Restore".

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **Non sento differenze dopo l'equalizzazione:** verifica che "Enable" sia attivo e che i guadagni delle bande non siano a 0; controlla il routing della traccia verso le uscite attese.

Glossario

- **Equalizzatore (EQ):** sezione di trattamento che modifica l'equilibrio di frequenze di una traccia (basse/medie/alte).
- **Enable:** attiva l'applicazione dell'equalizzatore sulla traccia.
- **Restore:** ripristina lo stato precedente all'apertura della schermata EQ.
- **Flat:** azzerà i guadagni delle bande (curva neutra).

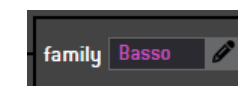


GESTIONE OUT PER FAMIGLIE

La funzionalità Uscita Famiglie consente un controllo puntuale del routing per ciascuna famiglia di tracce. L'Uscita Famiglie velocizza l'assegnazione delle uscite audio definendo un comportamento predefinito per le tracce appartenenti alla stessa famiglia. Il risultato è un setup più coerente, tempi di preparazione ridotti e maggiore affidabilità in esecuzione.

USCITA FAMIGLIE

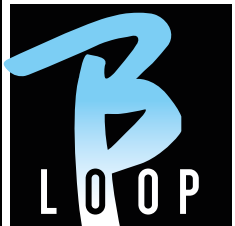
La gestione delle Famiglie è disponibile sul B.Beat Manager. Seleziona la Famiglie dall'elenco e clicca sull'icona "Matita" per entrare in modifica.



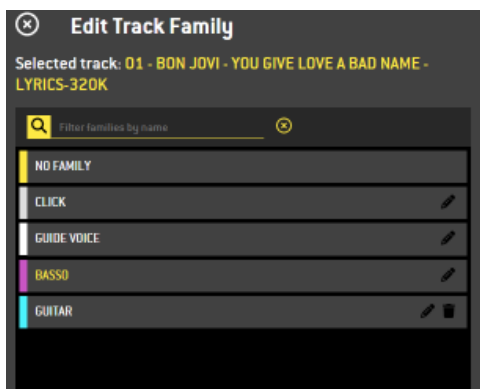
Nella schermata qui sopra abbiamo selezionato una traccia che appartiene alla famiglia Basso. Le famiglie possono essere assegnate e definite liberamente, per farlo clicca sull'icona che rappresenta la Matita.

ASSEGNAZIONE DELLE USCITE DI DEFAULT

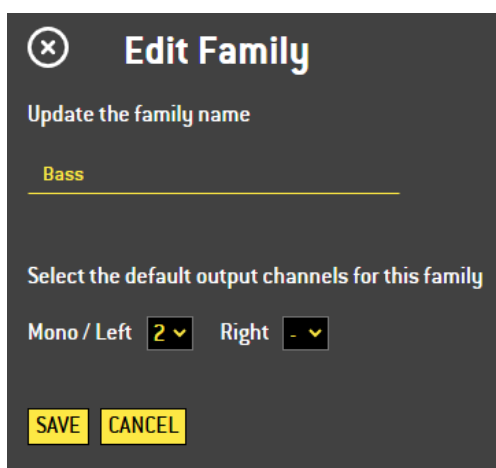
Nella schermata di modifica è possibile scegliere le uscite di default delle Famiglie.



Audio evoluto



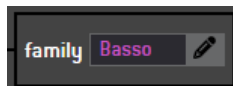
Ad esempio, si possono selezionare coppie di canali (es. 1&2), configurazioni mono (es. 1&1) o indirizzare esplicitamente Left/Right in base alla natura della traccia. La selezione definisce le uscite che verranno utilizzate per le tracce appartenenti alla Famiglia: ad esempio, possiamo definire che tutte le tracce che appartengono alla famiglia BASSO escano sempre sul canale out 2.



SALVATAGGIO E APPLICAZIONE ALLA TRACCIA ATTUALE

PROCEDURA

1. Clicca su family per aprire l'editing della Famiglia



2. Dalla finestra di Edit Track Family:

3. Seleziona la Famiglia e apri la modifica (icona Matita).



4. Imposta le uscite di default desiderate.

Select the default output channels for this family

Mono / Left 2 Right -

5. Salva le modifiche. ATTENZIONE: le modifiche vengono salvate per il progetto in corso e per tutti gli altri progetti dell'archivio corrente, ove siano utilizzate tracce per la medesima famiglia.

6. Se le uscite sono state cambiate, il sistema chiede conferma per applicare le nuove uscite alla traccia attualmente selezionata: conferma con "Sì" per aggiornare immediatamente il routing.

Una volta che si è modificata l'uscita Audio di una famiglia comparirà così nella fine-

Audio evoluto

stra di Editing delle uscite:



NESSUNA USCITA DI DEFAULT

È possibile impostare "nessuna uscita di default" (indicata con un trattino). In tal caso, le tracce della Famiglie non ereditano automaticamente un routing e l'uscita dovrà essere definita manualmente per ciascuna traccia quando necessario. Questo si può fare dalla finestra di editing del progetto.

Attenzione

La modifica dell'uscita di default della Famiglie viene applicata retroattivamente su tutte i progetti che utilizzano le stesse Famiglie: l'applicazione immediata avviene previa conferma per la traccia in uso. Verifica sempre il messaggio di conferma quando modifichi il routing di default. Se ad una famiglia vengono rimosse le uscite di default, le uscite delle tracce relative a quella famiglia verranno mantenute nello stato precedente.

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Impostare le uscite di default di una Famiglia

1. Seleziona la Famiglia nell'elenco e apri la modifica (Matita).

2. Imposta le uscite di default (es. 1&2 o 1&1; configurazioni Left/Right per tracce mono/stereo).

3. Salva. Se richiesto, conferma l'applicazione alla traccia attiva.

Esempio B

– Rimuovere l'uscita di default

1. Apri la modifica della Famiglia (Matita).
2. Seleziona l'opzione "nessuna uscita di default" (trattino).
3. Salva. Le nuove tracce della Famiglie non ereditano un routing automatico.

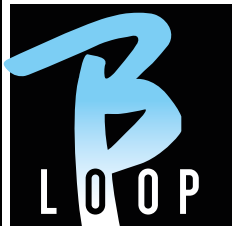
RISOLUZIONE PROBLEMI

• **La traccia non segue le nuove uscite delle Famiglie:** dopo il salvataggio, conferma l'applicazione quando richiesto; in alternativa, imposta manualmente l'uscita della traccia.

• **Non riesco a modificare l'uscita di default:** la Famiglie potrebbe essere preesistente e non modificabile (es. Click).

Glossario

• **Famiglie:** raggruppamento di tracce omogenee ai fini di gestione e routing.
• **Uscite di default:** routing proposto automaticamente alle tracce appartenenti a una Famiglia.
• **Matita:** icona per accedere alla modalità di modifica di una Famiglie



Menù System e Opzioni

Sono state aggiunte alcune voci al Menù System > Opzioni all'interno di B.Beat.

HOTSPOT CHANNELS

Permette la scelta del canale Wi-Fi nella banda 24 GHz (da 1-11) o 5 GHz (36, 40, 44, 48). Nel caso di funzionamento intermittente della rete HotSpot dovuto ad una presenza di interferenze e molteplici reti sullo stesso canale, è possibile cambiare il canale di funzionamento dell'HotSpot (usando ad esempio il canale 6 o 11) o anche la banda di funzionamento a 5 GHz. Gli smart devices (smartphones, tablet) sono normalmente in grado di gestire entrambe le reti.

FAN MODE

Consente di configurare la ventola in modalità automatica Auto, ossia gestita dal processore in base alle necessità, oppure in modalità continua Always On in caso di condizioni ambientali meno favorevoli.

VIDEO MODE

Permette di configurare la risoluzione dell'uscita video. La modalità di default Auto sceglie la risoluzione video ottimale all'avvio dal B.Beat, in base allo schermo collegato. Inoltre è possibile scegliere tra un insieme di risoluzioni standard (1920x1080, 1280x768, 1024x768, 800x600, 720x576) e le risoluzioni supportate dallo schermo collegato al momen-

to dell'editing (che vengono rilevate automaticamente dallo schermo). Il valore impostato è permanente fino ad una successiva modifica (anche riavviando il B.Beat non collegato ad uno schermo, questa risoluzione viene mantenuta).

Nel B.Beat Pro sono presenti **Video 1 Mode** e **Video 2 Mode** per configurare in modo analogo entrambe le uscite video.

FUNZIONALITÀ AGGIUNTIVE

GO.8

Nel B.Beat manager, all'interno di ogni progetto audio è presente una funzione che permette la generazione automatica del segnale di Sync per la gestione di due dispositivi B.Beat ridondanti tramite uno switcher automatico come il Go.8.

Per attivarla cliccare:



Si apre una schermata dalla quale sarà possibile scegliere l'uscita di destinazione e la creazione di un tono sinusoidale a 1 kHz oppure a 21 kHz. Il segnale a 21 kHz può essere inviato insieme ad un segnale audio standard e non risulta udibile, evitando di sacrificare un'uscita audio per dedicarla solamente al segnale di Sync.

Nota: nelle famiglie è stata aggiunta la Famiglia SERVICE. Questa famiglia fa parte di quelle fisse e non è cancellabile. La particolarità di questa famiglia è che il volume delle tracce assegnate alla fami-

Menù System e Opzioni

glia SERVICE non è soggetto al controllo del volume di uscita (il volume di riproduzione è sempre il massimo). Questo risulta utile per segnali come il Sync di uno switcher oppure il segnale SMPTE, ed evita che la regolazione del volume delle backing tracks infici il funzionamento di dispositivi dipendenti da questi segnali di servizio.

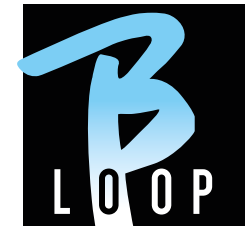
REMOTE CONTROL

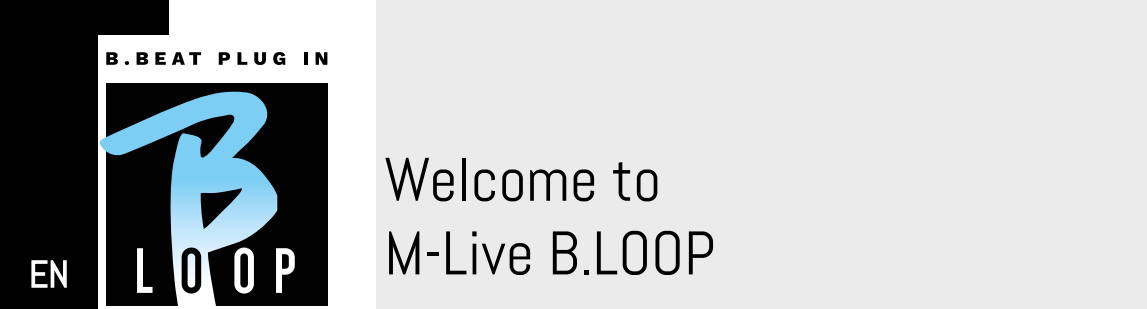
Nella schermata iniziale di B.Beat Manager, a sinistra del tasto CONNETTI è presente un pulsante:



con l'icona di un telecomando. Premendo il pulsante, verrà aperta la versione Desktop dell'app Prompter (già disponibile per dispositivi iOS e Android) con la quale è possibile visualizzare testi, spartiti e controllare il tuo B.Beat da remoto.

Questa funzione è utile quando si vuole controllare il B.Beat con un PC Desktop in modalità remoto.





Every concert is a journey. Every note, an emotion that comes to life.

With **B.LOOP**, you have a tool that is designed to accompany you on this journey and make every performance more free, powerful and unforgettable.

With the **B.LOOP** plug-in, you have greater flexibility, more creativity and more control. Everything you need to experience music on stage without compromise.

M-Live B.LOOP includes all the features of the traditional B.Beat;

In this Upgrade document, you will find all the new features included in **B.LOOP**.

With B.LOOP:

- **Follow your inspiration without limits:** thanks to markers, you can finally perform LOOPS on stage, giving shape to your ideas in real time, adapting to the audience and the moment.
- **Shape your sound with precision:** dedicated equalisation on each track*. In addition, you can transpose the key of your backing tracks, adapting them to any vocal or instrumental requirement.
- **Create a unique multimedia experience:** with B.LOOP, audio and video blend in perfect harmony, with fluid effects and customisable synchronisations that transform every song into a complete show.
- **Rely on total confidence on stage:** B. Beat is now the benchmark for its completeness and reliability. With the B.LOOP version, we want to take you even further by giving you the freedom to play without thinking about anything else.

IMPORTANT NOTE: this manual only covers the parts that have been modified or added.

<https://www.m-live.com/products-manuals/>

*PLEASE NOTE: Equalization is only available on B.BEAT PRO 16.

Purchase and activation of the B.LOOP plugin



B.Loop plugin purchase and activation procedure.

To purchase and activate the B.Loop plugin on the B.Beat device, follow the steps below:

1. Software update

Make sure the B.Beat is updated to software version **5.0** or later. If not, update the device before proceeding.

2. Connect to B.Beat via Manager

Connect the B.Beat to your computer and launch the **B.Beat Manager**.

3. Registration or login

In the B.Beat Manager, from the **Account** section or from the **startup popup**, register a new account.

If you already have a **SongService** account, simply log in.

4. Plugin purchase

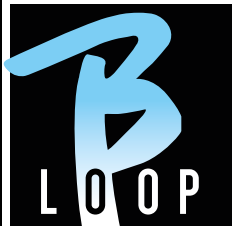
Access the **SongService** website using the **same credentials** used in the B.Beat Manager. From the main menu, select **"PLUG-IN"**, then choose **"B.Loop"** and proceed with the purchase.

5. Plugin synchronization

After purchasing the plugin, return to the **B.Beat Manager** and connect the B.Beat, making sure that the computer's **internet connection is active**.

6. Activation check

Go to the **Account** section of the B.Beat Manager and verify that the plugin is active. Activation is confirmed when the label **"B.Loop plugin"** appears (see screenshot).



Markers and Loops

Marker management allows you to define sections (intro, verse, chorus, etc.) or points of interest within the song and to quickly recall them with B.Beat for playback or to create loops. Real-time input during song playback, quarter note grid quantisation, time measurement unit change and automatic section analysis make editing fast, precise and consistent with musical structure.

With the B.Beat you can exploit Markers and Loops during your testing sessions or during LIVE PERFORMANCES. If you use two B.Beats in main and spare mode, the two machines will follow the markers in perfect synchronism.

You can also write the Markers with your DAW. The B.BEAT Manager recognises them during upload.

ACCESS TO THE MARKER SECTION

From the main page of B.Beat, select the project to be edited by double-clicking on the name or by pressing the edit key (shown with a pencil).



From the project page in B.Beat Manager, select "Marker" to open the dedicated section. From here, use the "+" icon to access the area to create and manage markers.

 Add or edit markers

ADD MARKERS DURING PLAYBACK

It is advisable to use the automatic writing of the Markers, which is achieved through B.BEAT MANAGER using the MARKER CREATION key. The more the recorded track is complete the better the Markers will be generated.

To generate Markers it is necessary to have a click track.

Alternatively, you can listen to the song and place markers exactly where

Procedure

1. Start playing the song by pressing PLAY.
2. Press "New Marker" to insert a marker at the current time (indicated by the white vertical bar on the timeline).

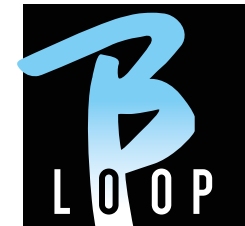
New marker

3. Repeat the operation every time you want to add a new marker.

Note

Listening insert places the marker exactly on the current slider (white vertical bar), but you can quantise the Markers afterwards.

Markers and Loops



EDIT AND REPOSITION MARKERS

Changes can be made when playback is stopped by dragging the markers on the timeline or by intervening from the editing table you see below.

Marker Name	Position	00:00.05	Loop ☐	Loop Test	Repetition	Duration	
MARKER 1	00:00.03	- +			02	00:05.95	
MARKER 2	00:05.99	- +			01	00:14.19	
MARKER 3	00:20.18	- +			00	00:14.65	
MARKER 4	00:34.84	- +			00	00:10.53	
MARKER 5	00:45.37	- +			00	00:18.78	
MARKER 6	01:04.15	- +			00	00:02.22	

MARKER NAME

Write the name of the selected Marker.

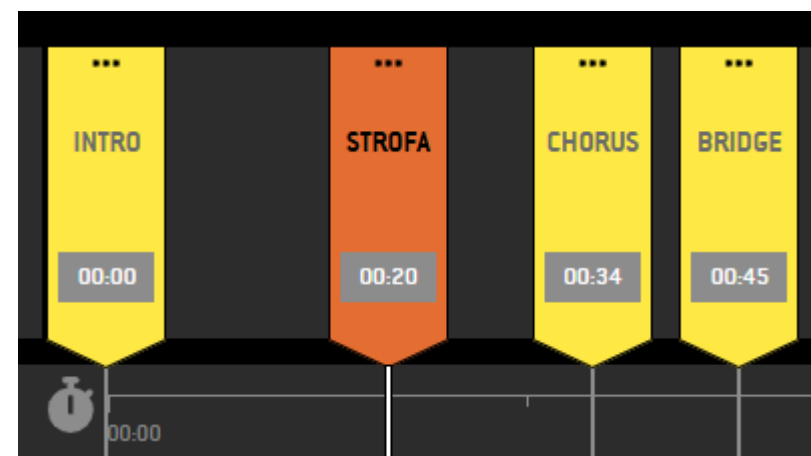
POSITION

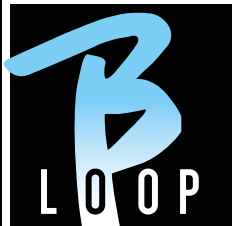
Indicates the Marker's position in time

PROCEDURE – FREE MOVEMENT

1. Stop the song.
2. Drag the marker forward/backward on the timeline to the desired position.

Here's what the TIMELINE looks like with a number of markers placed:

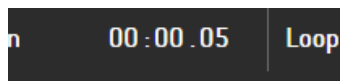




Markers and Loops

PROCEDURE – MOVEMENT IN STEPS

1. From the table, set the “Step” (in seconds) to define the degree of movement.



2. Use the “+ / -” buttons to move the set quantity marker.

ADDITIONAL OPERATIONS

- **Deletion:** use the “Recycle Bin” icon on the marker line to delete it.

TIP

For quick and repeatable micro-adjustments set a consistent Step (e.g. 0.25-0.50 s) and use “+ / -” to finish.

PLAYBACK FROM MARKERS AND LOOPS

PLAYBACK

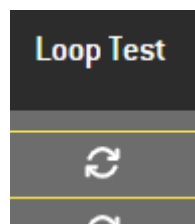
From the dedicated column, start the “Play” of the marker corresponding to the selected row.



LOOP

Enable “Loop” to continuously repeat the section associated with that marker.

Use the loop test icon to verify the correct positioning of the markers. The Loop is executed seamlessly if the markers are positioned in a quantised manner and if the recording is quantised in the same way.

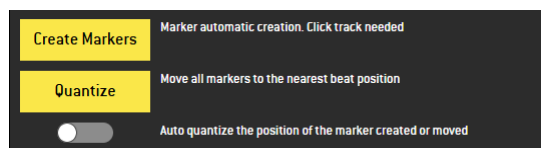


REPETITIONS

Sets the number of loop repetitions from the dedicated column (programmed repetitions for the marker). The repetitions will be performed automatically during execution of the Song with B.Beat.

NOTE: if you want to stop the automatic loop function previously set by the B.Beat Manager during the Live Performance, you must press the B.Beat PLAY key during the current marker. In this way the Backing Track will be played without the repetition of that specific marker.

UNITS OF TIME AND QUANTISATION



Markers and Loops

UNIT OF MEASUREMENT

When the AUTO QUANTIZE function is activated (on/off selector) the unit of measurement displayed in the marker table changes from Minutes/seconds to QUARTER NOTES (beats). This is because quantisation moves events to the QUARTER NOTES related to the click track.

PREREQUISITE

To use the “Quarter notes (Beats)”, make sure that the “Click Track” is present in the project.

QUANTISATION

Use the “Quantise” command to align the markers already positioned to the nearest beat.

Note

Quantisation requires a properly aligned Click track. Otherwise, the Loops may not be perfect.

CREATE MARKER

This is the easiest way to create Markers. The system starts an analysis of the song and positions the markers at the section change points according to the musical metric and quantifying the events. This option can be used to create Markers very

simply. The outcome will be positive if the recording contains a sufficient number of instrumental or vocal parts.

Attention

The operation replaces any existing markers: the previously inserted markers are deleted when “CREATE MARKER” is executed.

REFERENCES AND QUICK COMMANDS

- **Main buttons:** “New Marker”, “Quantise”, “CREATE MARKER”, “+ / -” (step movement), “Loop On/Off”, “Play Marker”, “Recycle Bin (Delete)”.

- **Table elements:** Step (s), Play, Loop, Repetitions.

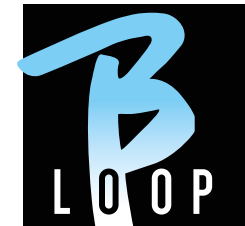
- **Indicators:** playback slider (white vertical bar), song timeline.

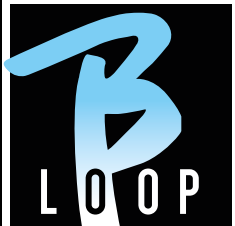
OPERATIONAL EXAMPLES

Example A

– Marker creation while listening

1. Start playing the song with PLAY.
2. Press “New Marker” at the beginning of the verse, chorus and bridge.
3. Stop the playback and use the table to finish with 0.50 s steps.
4. “Quantise” to align with the beats of the Click track.





Markers and Loops

Example B

– Loop test of the section

1. On the marker line, activate "Loop".
2. Set Repetitions = 4.
3. Start the Marker Play to experience perfect continuity.

Example C

– Structure the marker automatically

1. Press "CREATE MARKER".
2. Check the markers generated at section changes.
3. Edit positions with step or drag, if necessary

TROUBLESHOOTING

- **The loop does not repeat:** check that "Loop" is enabled on the marker line and that the number of repetitions is set (>0).
- **The markers do not align with the beats:** check the presence of the Click track and re-run "Quantise".
- **The step movement has no effect:** make sure you have selected the correct row and set the Step in seconds.
- **After "CREATE MARKER" the markers have disappeared:** the command replaces the pre-existing markers; manually reset or cancel the operation if available.

OPERATING NOTES

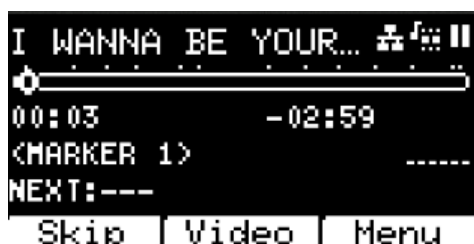
- Insert the markers while listening to capture the natural inputs of the sections,

then refine the positioning from stopped.

- You can also write the Markers with your DAW. The B.Beat Manager recognises them during upload.
- Use "Quantise" only after setting the Click track correctly to avoid unwanted movements.
- Set a consistent Step (e.g. 0.25-0.50 s) for quick and repeatable micro-adjustments.
- If possible use the CREATE MARKER automatic function

USING MARKERS WITH B.BEAT

When you have written the Markers within a Backing Track you can use the LOOP function on B.Beat live.
If you have set the automatic repeats of the markers from the Edit Marker window, the repeats will already be set and will be performed automatically. Here is how the main screen of the B.BEAT appears when loading a song that includes MARKER:



The small vertical lines above the position bar indicate the presence of Markers at points of interest.

Markers and Loops

The name of the marker in progress will be written below.

When the LOOP is triggered (automatically or by pressing PLAY while the song is playing) the LOOP symbol appears to the left of the Marker name together with the number of repetitions.

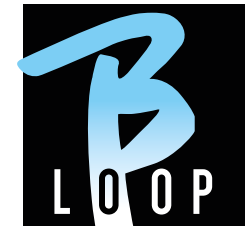


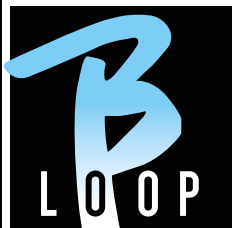
If the PLAY key is pressed for >0.5 sec. the infinite loop is triggered. The infinite loop is indicated with "inf.". The current marker will be repeated until PLAY is pressed again. Here is a summary of the PLAY key options:

1. PLAY press. The song starts to play.
2. Second press of the PLAY key: the LOOP for the marker in progress is activated. The Loop will be performed once and then the song continues to the next marker.
3. To cancel the LOOP just started, simply press PLAY again before the song reaches the end of the Marker in progress.
4. Prolonged press of PLAY >0.5 seconds: the infinite LOOP is activated. The marker will be repeated freely until PLAY is pressed again.
5. Quick succession double press (time between the two presses < 0.7 s) jumps from the current song and plays the next one, if present. This happens if the backing tracks do not have markers.

While running the LOOP, the Play key flashes quickly in white.

The presence of Markers on the display is highlighted by small vertical bars in the Song Bar. The name of the current marker is shown on the Display.





Video advanced management

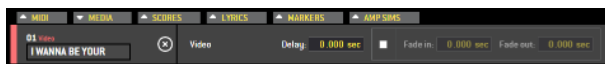
This section describes managing media fades (videos and images), compensating video latency in B.Beat Manager on B.BEAT and importing the AUDIO track contained in a Video.

Scope of use: the functions described are available if there is **a media in the audio project: Videos or Images.**

WHERE THE SETTINGS ARE LOCATED

Within the B.Beat Manager program:

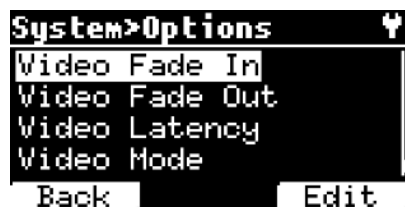
- **Audio project > "Media" tab:** Delay video, Fade In/Fade Out of media, fade preview.



- **"Configurations" page:** Global Fade In/Out and A/V System Latency.

On B.Beat:

- **System > Option:** in this section it is possible to configure the system settings, which will affect all the uploaded media, without distinction between one project and another. The settings can be reached from this screen:



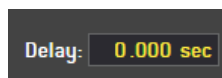
DELAY VIDEO (PER PROJECT)

Delay defines by how much to delay the playback of the video compared to the playback of the audio tracks of the project.

- **Units:** seconds and milliseconds.
- **Scope:** local setting, only valid for the current project.

PROCEDURE – SET VIDEO DELAY

1. Open an audio project in B.Beat Manager
2. In the bottom left select the Media tab.
3. In the advanced settings panel of the video, enter the Delay expressed in seconds and/or **milliseconds**.



4. Save the project.

Example: with a Delay set to 5 s, the video will wait 5 seconds before being played against the audio stream.

MEDIA FADE IN / FADE OUT (PER PROJECT)

Apply fades to the project media at the start and end of the song.

- **Activation:** enables the dedicated check in the project settings. If you enable the Fade In / Fade Out settings for the project, the global settings are overwritten.

Video advanced management

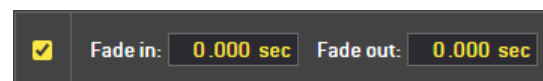
- **Fade In:** black fade time (or from background image if set) at the start of the video.

- **Fade Out:** black fade time (or from background image if set) at the end of the video.

- **Units:** values that can be set in seconds and milliseconds.

- **Preview:** a preview is available indicating whether or not the input or output fade has been configured.

The settings are made from the MEDIA window on the B.Beat Manager:



Tick the check box on the left and apply the desired values.

Example: setting a **Fade Out of 20 sec**, the video will fade to black (or from background image if set) in the last 20 seconds.

GLOBAL SETTINGS: FADE IN/OUT

Fade In/Out settings are also available **globally** on the **Configurations** page or from the System > Option page on the B.Beat.

- **Scope:** apply to all videos played on B.BEAT .

- **Priority:** local settings (configured on

the project) have priority over global ones.

- **CBehaviour:**

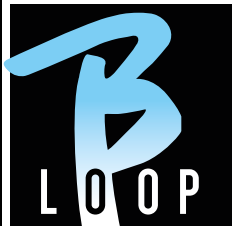
- If local check is turned off, global Fades are applied.
- If the local check is active and the values are zero, no fade is applied for that video.

VIDEO SYSTEM LATENCY COMPENSATION (GLOBAL)

Video system latency compensation used to delay the playback of B.BEAT audio to compensate for latency differences between the video and audio playback chain (e.g. due to downstream chain devices).

- **Where:** **configurations** page.
- **Units:** milliseconds.
- **Scope:** global, applies to all the tracks of **all the projects**.

Example: with a system latency set to **500 ms**, the audio tracks will be delayed 500 milliseconds from the video output in order to align the audio and video streams.



Video advanced management

IMPORTING THE AUDIO TRACK FROM A VIDEO

To import the audio track contained in a video file, proceed as follows:

1. Create a **new project**, naming and selecting the **Audio, Video, MIDI** tracks and the necessary **Sheet Music**.
2. In the **Create Project** window, click the **Media** section.
3. Enable the **Import audio tracks from video** option.

B.Beat Manager will analyse the video file and, if it contains an audio track, it will automatically import the tracks into the newly created project, separating them from the Video part.

REFERENCES AND COMMANDS

- **Media** (tab in audio project): Delay, Fade In/Out, Preview ades.
- **Configurations** Global Fade Ins/Outs, Latency Compensation.

Notes

- The settings described are **only** operational if the audio project contains an associated **media**.
- **The global** settings apply when the local settings of the project are not enabled.

Glossary

Delay (video): Delay of video playback compared to audio, set for each individual project.

Fade In / Fade Out (media): Fade from/to black (or from background image if set) at the start and end of the video respectively; available per project and globally.

System latency: Global delay applied to the audio to align it to the video chain

Transpose

REQUIREMENTS

- Open audio project in B.Beat Manager.
- **Transpose** requires the presence of at least one audio track of the song.

ACCESS TO FUNCTIONS

- **Transpose:** "Transpose ($\pm n$)" button in the top bar of the project. The value in brackets indicates the semitones currently applied.

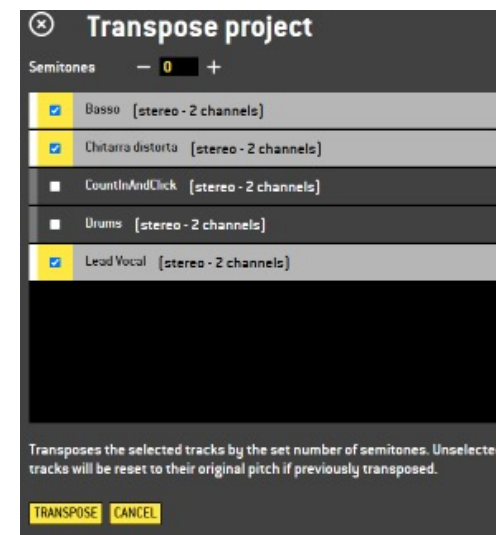


TRANPOSE (SEMITONE TRANSPOSITION)

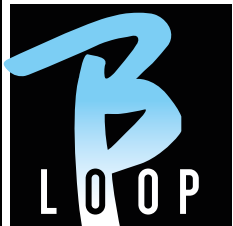
Transposition changes the key of the song by a set number of semitones. Tracks marked as "Click" or service are automatically excluded.

Procedura

1. Click "Transpose ($\pm n$)".
2. On the dedicated screen, check the value of the current semitones at the top (0 indicates no transposition applied).



3. Select/deselect the tracks on which to apply the transposition.
4. Set the number of semitones with "+" / "-" (e.g. +2 to raise by two semitones).
5. Click "Transpose" to start processing.



Transpose

LISTENING AND RESTORING

- At the end of the processing, the screen returns to the project and you can listen to the result by playing the audio project.
- The "Transpose ($\pm n$)" button will show in brackets the current transposition value applied to the song.
- To restore the original key: set "0" semitones, select the same tracks and press "Transpose" again. The reset takes a few seconds.

Note

The transposition can be applied selectively by track. Click/service tracks are excluded by default.

TIP

Have a quick listen after each semitone change. The value shown in brackets on the "Transpose ($\pm n$)" button is a quick reference to remember the current key compared to the original one.

REFERENCES AND COMMANDS

- **Main buttons:** "Transpose/Transpose ($\pm n$)",
- **Controls:** "+ / -" for semitone variation; track selection markers (Transpose)

- **Indicators:** current semitone value (0 = original)

OPERATIONAL EXAMPLES

Example A

– Raise the key by +2 semitones

1. Open audio project > "Transpose ($\pm n$)".
2. Select the main mix track (exclude Click/service).
3. Set +2 with "+" > "Transpose".
4. Start Play to check.

TROUBLESHOOTING

- **The Transpose button shows no variation:** check that you have selected at least one valid track and that the semitone value is different from 0.

- **I want to go back to the original but it does not change:** on Transpose set semitones = 0 and re-run.

GLOSSARY

- **Transpose:** change the key of a song in semitones.
- **Semitone ($\pm n$):** unit of measurement of the transposition; 0 indicates the original key.

Advanced audio

In this chapter we examine the novelties of B.BEAT AUDIO management. In summary we have:

1. Equalisation Management, which for the moment is performed by B.Beat Manager. PLEASE NOTE: Equalization is only available on B.BEAT PRO 16.
2. Management of Audio outputs by Families.

EQUALISATION

The B.BEAT Equaliser allows timbre control at the audio track level.

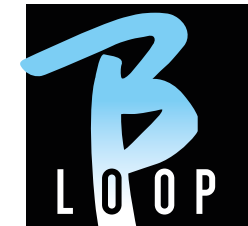
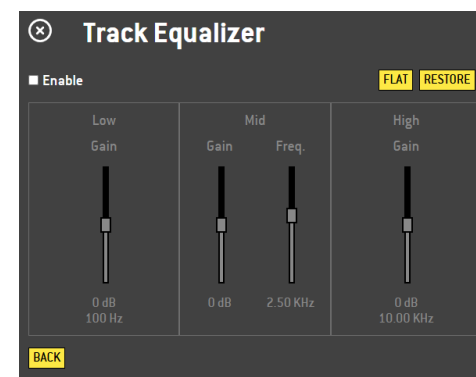
PLEASE NOTE: Equalization is only available on B.BEAT PRO 16.

EQUALIZZATORE DI TRACCIA

Each audio track of the project contains the "Equaliser" key.



Clicking the button opens the dedicated page. Checking the "Enable" box applies the equaliser to the selected track in real time.



AVAILABLE PARAMETERS

The equaliser offers three bands: Low, Medium and High. On the Medium band it is also possible to adjust the band centre frequency, in addition to the gain. On all three bands it is possible to adjust the gain to attenuate or amplify the signals in the desired portion of the spectrum.

QUICK OPERATIONS

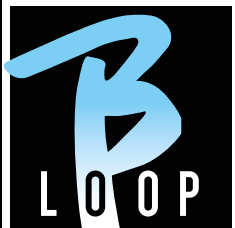
- **Restore:** restores the last valid configuration present before the Equaliser screen opens.
- **Flat:** resets the gain of all bands (all at 0 dB) to start from a neutral curve. Once the desired equalisation is set, simply exit the screen: the effect is applied in real time to the audio track. The equaliser is independently configurable for each track of the project.

Note

The application is instant: you will listen to the audio output with the EQ curve activated directly from B.BEAT.

TIP

Use Flat to start over from a neutral curve and Restore to quickly compare changes to the state before opening.



Advanced audio

OPERATIONAL EXAMPLES

Example A

– Rapid equalisation of a track

1. Open the audio track and click "Equaliser".
2. Check "Enable".
3. Sets the gain of the Low/Medium/High bands as required; on the Medias it also adjusts the centre frequency.
4. If you need to start from basics, use "Flat"; to return to the initial pre-opening state. Use "Restore".

TROUBLESHOOTING

• **I can't see any differences after equalisation:** check that "Enable" is active and that the band gains are not at 0; check the routing of the track to the expected outputs.

GLOSSARY

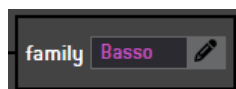
- **Equaliser (EQ):** treatment section that changes the frequency balance of a track (low/medium/high).
- **Enable:** attiva l'applicazione dell'equalizzatore sulla traccia.
- **Restore:** activates the application of the equaliser on the track.
- **Flat:** resets the band gains (neutral curve).

OUT MANAGEMENT BY FAMILIES

The Output Families feature of B.BEAT allows precise control of the routing for each family of tracks. The Family Output speeds up the assignment of audio outputs by defining a default behaviour for tracks belonging to the same family. The result is a more consistent set-up, reduced set-up times and greater execution reliability.

FAMILIES OUTPUT

Family management is available on the B. Beat Manager. Select the Families from the list and click on the "Pencil" icon to enter editing.

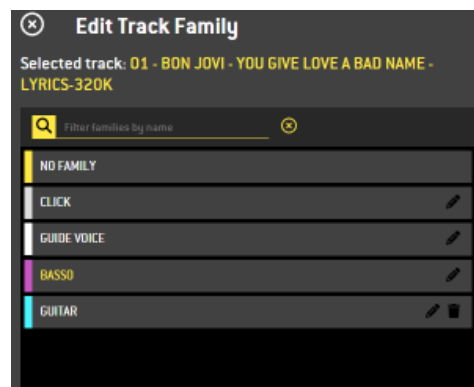


In the screen above we have selected a track that belongs to the Bass family. Families can be assigned and defined freely. To do so click on the icon representing the Pencil.

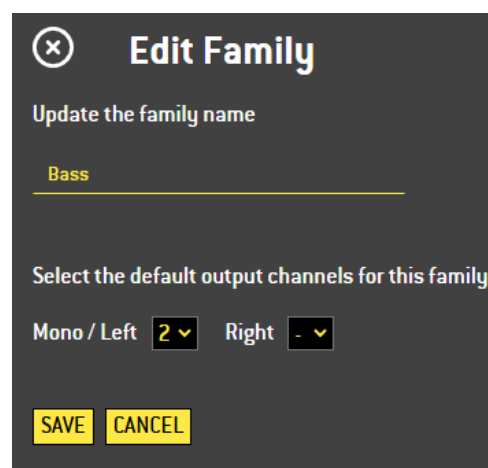
ASSIGNMENT OF DEFAULT OUTPUTS

In the edit screen you can choose the default outputs of the Families.

Advanced audio



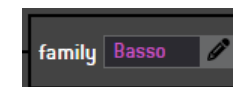
For example, you can select channel pairs (e.g. 1&2), mono configurations (e.g. 1&1), or explicitly address Left/Right based on the nature of the track. The selection defines the outputs that will be used for tracks belonging to the Family: for example, we can define that all tracks belonging to the BASS family always exit on the out 2 channel.



SAVING AND APPLYING TO CURRENT TRACK

PROCEDURE

1. Click on family to open Family editin



2. From the Edit Track Family window:

3. Select the Family and open the edit (Pencil icon).



4. Sets the desired default outputs.

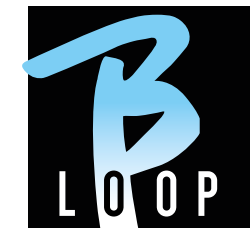
Select the default output channels for this family

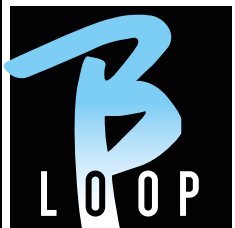
Mono / Left 2 Right -

5. Save the changes. ATTENTION: changes are saved for the current project and for all other projects in the current archive, where tracks are used for the same family.

6. If the outputs have been changed, the system asks for confirmation to apply the new outputs to the currently selected track: confirm with "Yes" to immediately update the routing.

Once the Audio output of a family has been modified, it will appear like this in the Output Editing window:





Advanced audio

EN



NO DEFAULT OUTPUT

It is possible to set “no default output” (indicated with a dash). In this case, Family tracks do not automatically inherit a routing and the output should be manually defined for each track when necessary. This can be performed from the project editing window.

ATTENTION

Changing of the default output of the Families is applied retroactively on all the projects that use the same Families: immediate application takes place upon confirmation for the track in use. Always check the confirmation message when changing the default routing. If a family's outputs are removed by default, the outputs of the tracks related to that family will be kept in the previous state.

OPERATIONAL EXAMPLES

Example A

– Set the Family default outputs

1. Select the Family in the list and open the change (Pencil).
2. Set the default outputs (e.g. 1&2 or 1&1; Left/Right configurations for mono/stereo tracks).
3. Save. If prompted, confirm the application to the active track.

Example B

– Remove the default output

1. Open the Family modification (Pencil).
2. Select the “no default output” option (dash).
3. Save. New Family tracks will not inherit automatic routing.

TROUBLESHOOTING

- **The track does not follow the new Family outputs:** after saving, confirm the application when requested; alternatively, manually set the track output.
- **I cannot change the default output:** the Family may be pre-existing and cannot be modified (e.g. Click).

GLOSSARY

- **Families:** grouping of homogeneous tracks for management and routing purposes.
- **Default outputs:** routing automatically proposed to tracks belonging to a Family.
- **Pencil:** icon to access the **editing mode of a Family**.

System and Options Menu

Some items have been added to the System > Options Menu within B.Beat.

HOTSPOT CHANNELS

It offers the choice of Wi-Fi channel in the 24 GHz (1-11) or 5 GHz (36, 40, 44, 48) band. In the case of intermittent operation of the HotSpot network due to the presence of interference and multiple networks on the same channel, it is possible to change the HotSpot operating channel (using for example channel 6 or 11) or even the 5 GHz operating band. Smart devices (smartphones, tablets) are normally able to manage both networks.

FAN MODE

It is used to configure the fan in Auto automatic mode, i.e. managed by the processor according to requirements, or in Always On continuous mode in case of less favourable environmental conditions.

VIDEO MODE

Used to configure the resolution of the video output. The default Auto mode chooses the optimal video resolution at start-up from the B.Beat, depending on the connected screen. You can also choose from a set of standard resolutions (1920x1080, 1280x768, 1024x768 800x600, 720x576) and the resolutions supported by the connected screen at the time of editing (which are automatically detected by the screen). The set value is permanent until a subse-

quent change (even by restarting the B.Beat not connected to a screen, this resolution is maintained). The B.Beat Pro has **Video 1 Mode and Video 2 Mode** to similarly configure both video outputs.

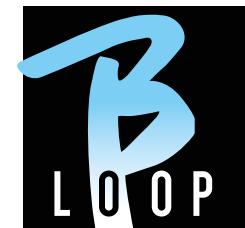
ADDITIONAL FEATURES

GO.8

In the B.Beat manager, within each audio project there is a function that allows automatic generation of the Sync signal for the management of two redundant B.Beat devices through an automatic switcher such as the Go.8. To activate it click:



A screen opens from which it will be possible to choose the target output and the creation of a sinusoidal tone at 1 kHz or at 21 kHz. The 21 kHz signal can be sent together with a standard audio signal and is not audible, avoiding sacrificing an audio output to dedicate it only to the Sync signal. Note: the SERVICE Family has been added in families. This family is part of the fixed ones and is not erasable. The peculiarity of this family is that the volume of the tracks assigned to the SERVICE family is not subject to the control of the output volume (the playback volume is always the maximum). This is useful for signals such as the Sync of a switcher or the SMPTE signal and prevents adjustment of the volume of the backing tracks from affecting the operation of devices dependent on these service signals.



EN



System and Options Menu

REMOTE CONTROL

On the home screen of B.Beat Manager, to the left of the CONNECT key there is a button:



with a remote control icon. Pressing the button will open the Desktop version of the Prompter app (already available for iOS and Android devices) with which you can view texts, scores and control your B.Beat remotely.

This function is useful when you want to control the B.Beat with a Desktop PC in remote mode.

Willkommen bei M-Live B.LOOP



Jedes Konzert ist eine Reise. Jede Note, eine Emotion, die zum Leben erweckt wird.

Mit **B.LOOP** hast du ein Instrument in der Hand, das dich auf dieser Reise begleitet und jede deiner Darbietungen freier, kraftvoller und unvergesslicher macht.

Mit dem Plug-in **B.LOOP** hast du mehr Flexibilität, mehr Kreativität, mehr Kontrolle. Alles, damit du die Musik auf der Bühne ohne Kompromisse erleben kannst.

M-Live B.LOOP enthält alle Funktionen des traditionellen B.Beat.

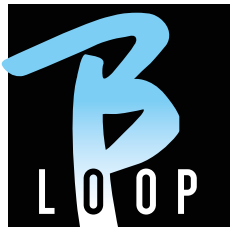
In diesem Upgrade-Dokument finden Sie alle neuen Funktionen, die in **B.LOOP** enthalten sind.

Mit B.LOOP:

- **Folgen Sie Ihrer Inspiration ohne Grenzen:** Dank der Marker können Sie endlich LOOPS auf der Bühne erstellen, Ihre Ideen in Echtzeit umsetzen und sich an das Publikum und den Moment anpassen.
- **Gestalten Sie Ihren Sound präzise:** Spezielle Equalizer für jede Spur*. Außerdem können Sie die Tonhöhe Ihrer Backing-Tracks transponieren und sie an alle stimmlichen oder instrumentalen Anforderungen anpassen.
- **Schaffen Sie ein einzigartiges Multimedia-Erlebnis:** Mit B.LOOP verschmelzen Audio und Video in perfekter Harmonie, mit flüssigen Effekten und anpassbaren Synchronisationen, die jeden Song in eine komplette Show verwandeln.
- **Vertrauen Sie auf absolute Sicherheit auf der Bühne:** .Beat ist mittlerweile der Referenzstandard für seine Vollständigkeit und Zuverlässigkeit. Mit der Version B.LOOP möchten wir Sie noch weiter bringen, indem wir Ihnen die Freiheit geben, zu spielen, ohne an etwas anderes denken zu müssen.

WICHTIGER HINWEIS: Dieses Handbuch bezieht sich nur auf die Teile, die gegenüber der B.Beat-Firmware geändert oder hinzugefügt wurden. Um alle Funktionen von B.Beat kennenzulernen, laden Sie das vollständige Handbuch unter dieser Adresse herunter: <https://www.m-live.com/products-manuals/>

*ACHTUNG: Die Entzerrung ist nur bei B.BEAT PRO 16 verfügbar.



Kauf- und Aktivierungsverfahren für das B.LOOP Plugin

Um das B.Loop Plugin auf dem B.Beat Gerät zu kaufen und zu aktivieren, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

1. Software-Update

Stellen Sie sicher, dass der B.Beat auf die Softwareversion **5.0** oder höher aktualisiert ist. Falls erforderlich, führen Sie das Update vor dem Fortfahren durch.

2. Verbindung mit dem B.Beat Manager

Verbinden Sie den B.Beat mit dem Computer und starten Sie den **B.Beat Manager**.

3. Registrierung oder Login

Im B.Beat Manager können Sie sich über den Bereich **Account** oder über das **Start-Popup** registrieren.

Wenn Sie bereits ein **SongService**-Konto besitzen, melden Sie sich einfach an.

4. Kauf des Plugins

Rufen Sie die **SongService**-Website auf und melden Sie sich mit **denselben Zugangsdaten** an, die Sie im B.Beat Manager verwenden.

Wählen Sie im Hauptmenü „**PLUG-IN**“, anschließend „**B.Loop**“, und schließen Sie den Kauf ab.

5. Synchronisierung des Plugins

Nach dem Kauf kehren Sie zum **B.Beat Manager** zurück und verbinden den B.Beat erneut. Stellen Sie sicher, dass die **Internetverbindung des Computers aktiv ist**.

6. Überprüfung der Aktivierung

Öffnen Sie den Bereich **Account** im B.Beat Manager und prüfen Sie, ob das Plugin aktiv ist. Die Aktivierung wird durch die Anzeige „**B.Loop Plugin**“ bestätigt (siehe Screenshot).

Marker und Loops

Die Verwaltung der Marker ermöglicht es, Abschnitte (Intro, Strophe, Chorus usw.) oder Points of Interest innerhalb des Tracks zu definieren und sie schnell mit dem B.Beat zur Wiedergabe oder zum Erstellen von Loops aufzurufen. Echtzeit-Eingabe während der Songwiedergabe, Viertelnoten-Quantisierung, Taktartwechsel und automatische Abschnittsanalyse ermöglichen eine schnelle, präzise und mit der musikalischen Struktur konsistente Bearbeitung.

Mit B.Beat können Sie Marker und Loops sowohl während Ihrer Übungseinheiten als auch während LIVE-Auftritten optimal nutzen. Wenn Sie zwei B.Beat im Hauptmodus verwenden und die beiden Maschinen spare, folgen sie den Markern in perfekter Synchronität. Sie können Marker auch in Ihrer DAW erstellen; B.BEAT Manager erkennt diese beim Laden.

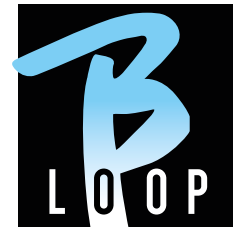
ZUGRIFF AUF DEN BEREICH „MARKER“

Wählen Sie auf der B.Beat-Hauptseite das Projekt aus, das Sie bearbeiten möchten, indem Sie auf den Projektnamen doppelklicken oder auf die Edit-Schaltfläche (Stiftsymbol) klicken.



Wählen Sie auf der Projektseite in B.Beat Manager „Marker“, um den entsprechenden Bereich zu öffnen. Hier gelangen Sie über das „+“-Symbol zum Bereich zum Erstellen und Verwalten von Markern.

 **Add or edit markers**



MARKER WÄHREND DER WIEDERGABE HINZUFÜGEN

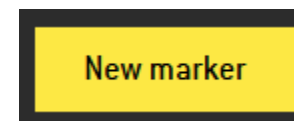
Wir empfehlen die automatische Markergenerierung, die von B.Beat MANAGER über die Schaltfläche **MARKER CREATION** durchgeführt wird. Je vollständiger die aufgenommene Spur ist, desto besser werden die Marker generiert. Um Marker zu erstellen, benötigen Sie einen Clicktrack.

Alternativ können Sie das Lied anhören und Marker genau an der Position des Abspielkopfs einfügen.

Vorgehensweise

1. Die Wiedergabe des Liedes beginnt durch Drücken der **PLAY**-Taste.

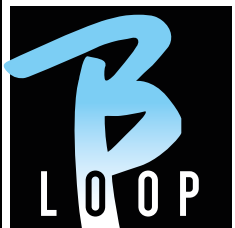
2. Drücken Sie „New Marker“, um einen Marker zur aktuellen Zeit einzugeben (angezeigt durch die weiße vertikale Leiste auf der Timeline).



3. Wiederholen Sie den Vorgang jedes Mal, wenn Sie einen neuen Marker hinzufügen möchten.

Hinweis

Das Listening positioniert den Marker genau auf dem aktuellen Cursor (weißer vertikaler Balken), aber später können Sie die Marker quantifizieren.



Marker und Loops

MARKER BEARBEITEN UND NEU POSITIONIEREN

Änderungen können bei stehender Wiedergabe vorgenommen werden, indem Sie die Marker auf die Timeline ziehen oder von der Bearbeitungstabelle aus eingreifen, die Sie unten sehen.

Marker Name	Position	00:00.05	Loop ☐	Loop Test	Repetition	Duration	
MARKER 1	00:00.03	- +	▶	↺	02	00:05.95	🗑️
MARKER 2	00:05.99	- +	▶	↺	01	00:14.19	🗑️
MARKER 3	00:20.18	- +	▶	↺	00	00:14.65	🗑️
MARKER 4	00:34.84	- +	▶	↺	00	00:10.53	🗑️
MARKER 5	00:45.37	- +	▶	↺	00	00:18.78	🗑️
MARKER 6	01:04.15	- +	▶	↺	00	00:02.22	🗑️

MARKER NAME

Geben Sie den Namen des ausgewählten Markers ein.

POSITION

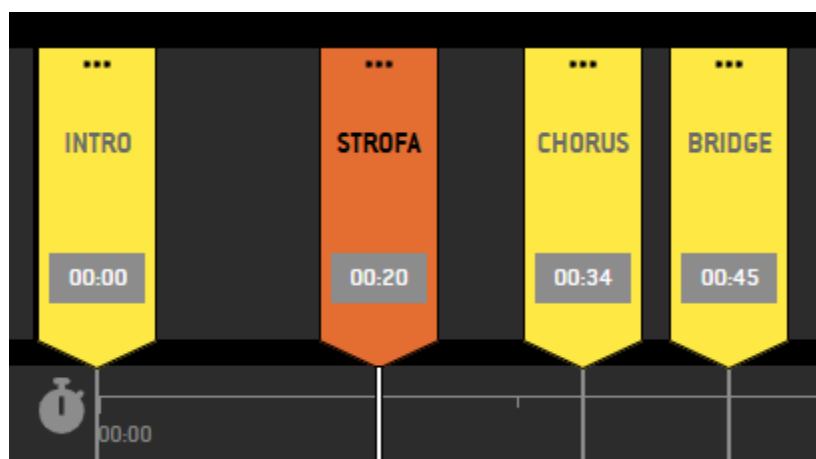
Zeigt die Zeitposition des Markers an

VORGEHENSWEISE – FREIE BEWEGUNG

1. Stoppt das Lied.

2. Ziehen Sie den Marker auf der Timeline vorwärts/rückwärts an die gewünschte Position.

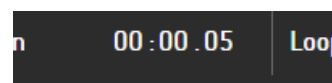
So sieht die TIMELINE mit einigen positionierten Markern aus:



Marker und Loops

VORGEHENSWEISE – SCHRITT FÜR SCHRITT VERSCHIEBEN

1. Geben Sie in der Tabelle den „Schritt“ (in Sekunden) ein, um das Ausmaß der Verschiebung zu definieren.



2. Verwenden Sie die Tasten „+ / -“, um den Marker um die eingestellte Menge zu verschieben.

ZUSÄTZLICHE VORGÄNGE

• **Löschen:** Verwenden Sie das Symbol „Papierkorb“ auf der Zeile des Markers, um ihn zu löschen.

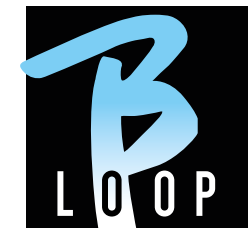
TIPP

Für schnelle und wiederholbare Mikroereinstellungen stellen Sie einen kohärenten Schritt ein (z. B. 0,25–0,50 s) und verwenden Sie „+ / -“ zum Fertigstellen.

WIEDERGABE VON MARKERN UND LOOPS

VERVIELFÄLTIGUNG

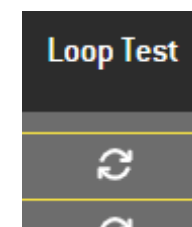
Starten Sie in der entsprechenden Spalte das „Play“ des Markers, der der ausgewählten Zeile entspricht.



LOOP

Aktivieren Sie „Loop“, um den diesem Marker zugeordneten Abschnitt kontinuierlich zu wiederholen.

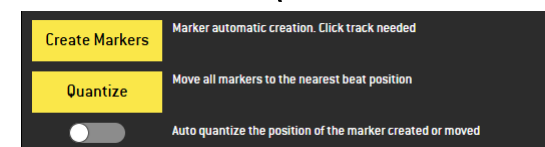
Verwenden Sie das Loop-Testsymbol, um die korrekte Positionierung der Marker zu überprüfen. Die Ausführung des Loop erfolgt nahtlos, wenn die Marker quantisiert positioniert sind und die Aufzeichnung im gleichen Modus quantisiert ist.

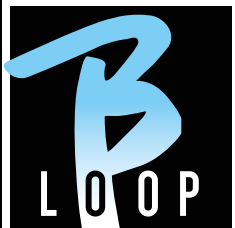


WIEDERHOLUNGEN

Legt die Anzahl der Wiederholungen des Loops aus der dedizierten Spalte fest (für den Marker programmierte Wiederholungen). Die Wiederholungen werden automatisch durchgeführt, während der Song mit B.Beat gespielt wird. HINWEIS: Wenn Sie während des Live die zuvor vom B.Beat Manager eingestellte automatische Loop-Funktion unterbrechen möchten, müssen Sie während des laufenden Markers die PLAY-TASTE des B.Beat drücken. Auf diese Weise wird der Backing Track ohne Wiederholung dieses spezifischen Markers reproduziert.

ZEITEINHEIT UND QUANTISIERUNG





Marker und Loops

MASSEINHEIT

Bei Aktivierung der Funktion AUTO QUANTIZE (Ein-/Ausschalter) wird die in der Markertabelle angezeigte Maßeinheit von Minuten/Sekunden auf VIERTEL (Beats) umgestellt. Dies liegt daran, dass die Quantisierung die Ereignisse in die VIERTEL der Click-Track verschiebt.

VORAUSSETZUNG

Um die "Viertel (Beats)" zu verwenden, stellen Sie sicher, dass im Projekt die "Click-Track" vorhanden ist.

QUANTISIERUNG

Verwenden Sie den Befehl „Quantisieren“, um die bereits platzierten Marker auf den nächsten Beat auszurichten.

Hinweis

Die Quantisierung erfordert eine korrekt ausgerichtete Click-Track. Andernfalls können die Loops nicht perfekt verlaufen.

CREATE MARKER

Dies ist der einfachste Weg, um Marker zu erstellen. Das System startet eine Analyse des Titels und positioniert die Marker an den Schnittpunkten entsprechend der musikalischen Metrik und quantisiert die Ereignisse. Mit dieser Option können Sie die Marker auf einfachste Weise erstellen. Das Ergebnis ist

positiv, wenn die Aufnahme eine ausreichende Anzahl von Instrumental- oder Gesangsteilen enthält.

Achtung

Der Vorgang ersetzt die vorhandenen Marker: Die zuvor eingegebenen Marker werden gelöscht, wenn „CREATE MARKER“ ausgeführt wird.

REFERENZEN UND SCHNELLBEFEHLE

- **Hauptschaltflächen:** "New Marker", "Quantisieren", "CREATE MARKER", "+ / -" (Schrittverschiebung), "Loop On/Off", "Play Marker", "Papierkorb (Löschen)".

- **Tabellenelemente:** Step (s), Play, Loop, Wiederholungen.

- **Indikatoren:** Wiedergabe-Cursor (weißer vertikaler Balken), Track-Timeline.

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Markererstellung während des Hörens

1. Starten Sie die Wiedergabe des Songs mit PLAY.
2. Auszeichnungen "New Marker" zu Beginn der Strophe, des Refrains und der Brücke.
3. Stoppen Sie die Wiedergabe und verwenden Sie die Tabelle, um mit Schritten von 0,50 s zu beenden.
4. „Quantisieren“, um die Beats der Click-track auszurichten.

Marker und Loops

Beispiel B

– Loop-Test des Abschnitts

1. Aktivieren Sie auf der Zeile des Markers „Loop“.
2. Einstellung Wiederholungen = 4.
3. Starten Sie das Play des Markers, um die perfekte Kontinuität zu erleben.

Beispiel C

– Marker automatisch strukturieren

1. Drücken Sie „CREATE MARKER“.
2. Überprüfen Sie die bei Sektionswechseln erzeugten Marker.
3. Ändern Sie die Positionen mit Step oder bei Bedarf per Drag & Drop

FEHLERBEHEBUNG

- **Der Loop wiederholt sich nicht:** Stellen Sie sicher, dass "Loop" auf der Markerzeile aktiviert ist und dass die Anzahl der Wiederholungen eingestellt ist (>0).

- **Die Marker richten sich nicht nach den Beats aus:** Überprüfen Sie das Vorhandensein der Click-track und führen Sie "Quantisieren" erneut aus.

- **Die Schrittverschiebung hat keine Wirkung:** Stellen Sie sicher, dass Sie die richtige Zeile ausgewählt und den Schritt in Sekunden eingestellt haben.

- **Nach „CREATE MARKER“ sind die Marker verschwunden:** Der Befehl ersetzt die vorhandenen Marker; setzt den Vorgang manuell zurück oder bricht ihn ab, falls verfügbar.

BETRIEBSHINWEISE

- Legen Sie die abhörenden Marker ein, um die natürlichen Eingänge der Abschnitte zu erfassen, und beenden Sie dann die Positionierung im Stillstand.

Sie können Marker auch in Ihrer DAW erstellen; B.BEAT Manager erkennt diese beim Laden.

- Verwenden Sie „Quantität“ erst, nachdem Sie die Click-Spur richtig eingestellt haben, um unerwünschte Verschiebungen zu vermeiden.

- Stellen Sie einen kohärenten Schritt (z. B. 0,25–0,50 s) für schnelle und wiederholbare Mikroereinstellungen ein.

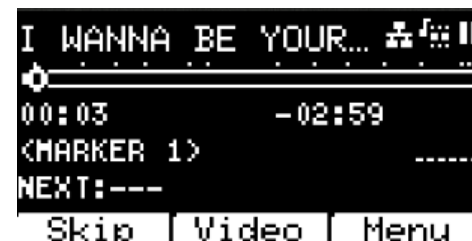
- Verwenden Sie nach Möglichkeit die automatische Funktion CREATE MARKER

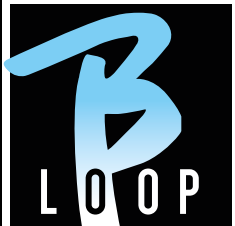
VERWENDUNG DER MARKER MIT B.BEAT

Wenn Sie die Marker in eine Backing Tracks geschrieben haben, können Sie die LOOP-FUNKTION auf B.Beat live nutzen.

Wenn Sie die automatischen Wiederholungen der Marker im Edit Marker-Fenster eingestellt haben, sind die Wiederholungen bereits eingestellt und werden automatisch ausgeführt.

So sieht der Hauptbildschirm des B.BEAT aus, wenn Sie einen Song laden, der MARKER enthält:





Marker und Loops

Die kleinen vertikalen Linien über der Positionsleiste zeigen das Vorhandensein von Markern an interessanten Punkten an.

Weiter unten wird der Name des laufenden Markers geschrieben.

Wenn ein LOOP ausgelöst wird (automatisch oder durch Drücken von PLAY während der Ausführung des Songs), erscheint das Loop-Symbol links neben dem Markennamen, die Anzahl der Wiederholungen.



Wird die PLAY-TASTE >0,5 Sek. gedrückt, wird der Endlosloop ausgelöst. Der Endlosloop wird mit „inf“ bezeichnet. Der aktuelle Marker wird wiederholt, bis wieder PLAY gedrückt wird.

Hier ist eine Zusammenfassung der Optionen der PLAY-TASTE:

1. Druck PLAY. Der Titel wird ausgeführt.
2. Zweiter Druck auf die PLAY-TASTE: Der LOOP für den aktuellen Marker wird aktiviert. Der Loop wird einmal ausgeführt und dann wird der Track zum nächsten Marker fortgesetzt.
3. Wenn Sie der gerade gestartete LOOP abbrechen möchten, drücken Sie einfach erneut auf PLAY, bevor der Song das Ende des laufenden Markers erreicht.
4. Längerer Druck PLAY >0,5 Sekunden: Die ENDLOSLOOP wird aktiviert. Der Marker wird ad libitum wiederholt, bis wir wieder auf PLAY drücken.

5. Doppelter naher Druck (Zeit zwischen den beiden Drücken < 0,7 s) springt vom aktuellen Titel und startet die Wiedergabe des nächsten, falls vorhanden. Dies geschieht, wenn die backing tracks keine Marker haben.

Während der Ausführung des LOOPS blinkt die PLAY-Taste schnell weiß.

Das Vorhandensein von Markern auf dem Display wird durch kleine vertikale Balken in der Song Bar hervorgehoben. Der Name des laufenden Markers wird auf dem Display angezeigt.

Verwaltung Weiterentwicklung des Videos

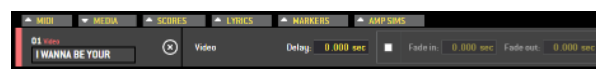
Dieser Abschnitt beschreibt das Verwalten von Medienverblendungen (Videos und Bilder), das Kompensieren der Latenz des Videos im B.Beat Manager in B.BEAT, das Importieren der in einem Video enthaltenen AUDIOSPUR.

Einsatzbereich: Die beschriebenen Funktionen stehen zur Verfügung, wenn im Audioprojekt ein Medium vorhanden ist: Videos oder Bilder.

WO SICH DIE EINSTELLUNGEN BEFINDEN

Innerhalb des B.Beat Manager-Programms:

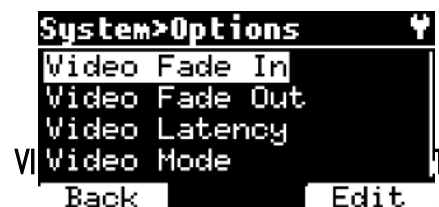
- **Audioprojekt > Tab „Medien“:** Videoverzögerung, Fade In/Fade Out von Medien, Vorschau von Überblendungen.



- **Seite „Konfigurationen“:** Globales Fade In/Out und Latenz des A/V-Systems.

Über B.Beat:

- **System > Option:** In diesem Abschnitt können Sie die Systemeinstellungen konfigurieren, die sich auf alle geladenen Medien auswirken, unabhängig von einem Projekt. Die Einstellungen sind von diesem Bildschirm aus zu erreichen:

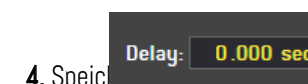


Das **Delay** legt fest, um wie viel die Wiedergabe des Videos im Vergleich zur Wiedergabe der Audiospuren des Projekts verzögert werden soll.

- **Einheit:** Sekunden und Millisekunden.
- **Umfang:** Lokale Einstellung, nur gültig für das aktuelle Projekt.

VORGEHENSWEISE – VIDEOVERZÖGERUNG EINSTELLEN

1. Öffnen Sie ein Audioprojekt in B.Beat Manager.
2. Wählen Sie unten links die Registerkarte Medien.
3. Geben Sie in den erweiterten Videoeinstellungen die in Sekunden und/oder **Millisekunden** ausgedrückte Delay ein.

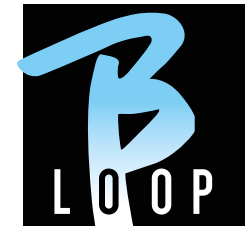


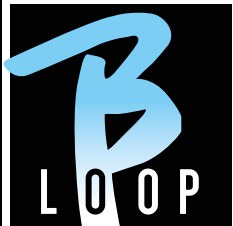
Beispiel: Bei einer Verzögerung von 5 s wartet das Video 5 Sekunden, bevor es im Vergleich zum Audiostream abgespielt wird.

FADE IN / FADE OUT MEDIA (PRO PROJEKT)

Ermöglicht das Anwenden von Überblendungen auf das Projektmedium am Anfang und am Ende des Titels.

- **Aktivierung:** Aktiviert das entsprechende



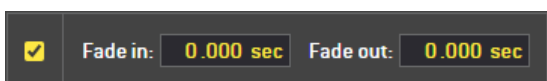


Verwaltung Weiterentwicklung des Videos

Häkchen in den Projekteinstellungen. Wenn Sie die Fade In / Fade Out-Einstellungen für das Projekt aktivieren, werden die globalen Einstellungen überschrieben.

- **Fade In:** Einblendzeit von Schwarz (oder vom Hintergrundbild, falls eingestellt) am Anfang des Videos.
- **Fade Out:** Überblendzeit auf Schwarz (oder vom Hintergrundbild, falls eingestellt) am Ende des Videos.
- **Einheit:** in Sekunden und Millisekunden einstellbare Werte.
- **Vorschau:** Es gibt eine Vorschau, die anzeigt, ob der Farbverlauf am Eingang oder am Ausgang konfiguriert wurde oder nicht.

Die Einstellungen erfolgen über das MEDIEN-FENSTER im B.Beat Manager:



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen auf der linken Seite und wenden Sie die gewünschten Werte an.

Beispiel: Wenn Sie einen **Fade Out von 20 s einstellen**, wird das Video in den letzten 20 Sekunden nach Schwarz (oder aus dem Hintergrundbild, falls eingestellt) verschwinden.

Globale Einstellungen: Fade In/Out

Die Einstellungen für **Fade In/Out** sind auch **global** auf der Seite **Einstellungen** oder auf der

Seite System > Option auf dem B.Beat verfügbar.

- **Umfang:** Sie gelten für alle auf B.BEAT ausgeführten Videos.
- **Priorität:** Lokale Einstellungen (im Projekt konfiguriert) haben Vorrang vor globalen Einstellungen.
- **Verhalten:**
 - Wenn das lokale Häkchen deaktiviert ist, globale Fades werden angewendet.
 - Wenn das lokale Häkchen aktiviert ist und die Werte nicht null, für dieses Video kommt es nicht keine Fade aufgetragen.

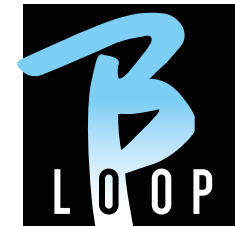
Latenzkompensation der Videoanlage (Global)

Die **Latenzkompensation des Videosystems ermöglicht** es, die Audiowiedergabe von B.BEAT zu verzögern, um Latenzunterschiede zwischen der Videowiedergabekette und der Audiowiedergabekette (z. B. durch nachgeschaltete Kettengeräte) auszugleichen.

- **Wo:** Seite **Konfigurationen**.
- **Einheit:** Millisekunden.
- **Umfang:** global, gilt für alle die Spuren **aller Projekte**.

Beispiel: Bei einer Systemlatenz von **500 ms** werden die Audiospuren im Vergleich zum Videoausgang um 500 Millisekunden verzögert, um die Audio- und Videoströme auszurichten.

Verwaltung Weiterentwicklung des Videos



Importieren der Audiospur aus einem Video

Um die in einer Videodatei enthaltene Audiospur zu importieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie ein **neues Projekt**, benennen Sie es und wählen Sie die erforderlichen **Audio-, Video-, MIDI-Tracks** und **Noten** aus.
2. Klicken Sie im Fenster **Projekterstellung** auf den Abschnitt **Medien**.
3. Aktivieren Sie die Option **Audiospuren aus Video importieren**.

B.Beat Manager analysiert die Videodatei und importiert die Spuren automatisch in das neu erstellte Projekt, wenn es eine Audiospur enthält, indem es sie vom Video-Teil trennt.

Referenzen und Befehle

- **Medien** (Tab im Audioprojekt): Delay, Fade In/Out, Vorschau überblendungen.
- **Konfigurationen:** Globale Fade In/Out, Latenzkompensation.

Hinweis

- Die beschriebenen Einstellungen sind **nur dann** betriebsbereit, wenn das Audioprojekt enthält ein zugehöriges **Medium**.
- **Globale** Einstellungen gelten wenn die lokalen Einstellungen des

Projekts nicht aktiviert sind.

Glossar

Delay (Video): Verzögerung der Videowiedergabe im Vergleich zu Audio, für ein einzelnes Projekt eingestellt.

Fade In / Fade Out (mittel): Verblässen von/nach Schwarz (oder vom Hintergrundbild, wenn eingestellt) jeweils am Anfang und am Ende des Videos; pro Projekt und global verfügbar.

Systemlatenz: Globale Verzögerung, die auf das Audio angewendet wird, um es an der Videokette auszurichten

Transpose

ANFORDERUNGEN

- Audioprojekt im B.Beat Manager geöffnet.
- **Transpose** erfordert mindestens eine Audiospur des Songs.
- **Stem Remover** arbeitet mit einer Audiospur (Stereomix). Die Spuren "Click" oder "Service" sind automatisch ausgeschlossen.

ZUGRIFF AUF FUNKTIONEN

- **Transpose:** Schaltfläche „Transponieren/Transpose ($\pm n$)“ in der oberen Leiste des Projekts. Der Wert in Klammern gibt die aktuell angewendeten Halbtöne an.

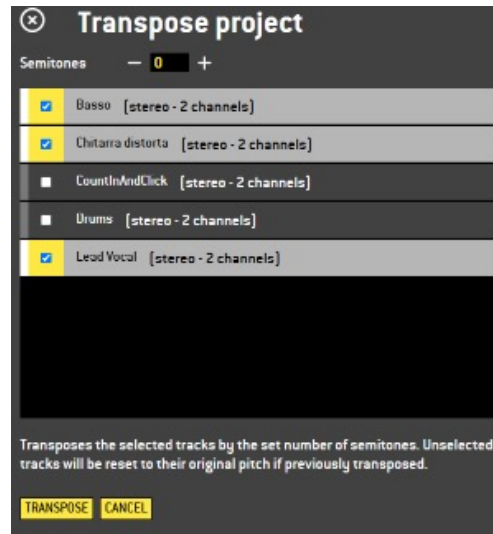


TRANSPOSE (TRANSPPOSITION IN HALBTÖNEN)

Die Transposition ändert den Ton des Titels um eine eingestellte Anzahl von Halbtönen. Mit „Click“ oder „Service“ gekennzeichnete Spuren sind automatisch ausgeschlossen.

Vorgehensweise

1. Klicken Sie auf „Transpose ($\pm n$)“.
2. Überprüfen Sie auf dem entsprechenden Bildschirm oben den Wert der aktuellen Halbtöne (0 zeigt an, dass keine Transposition angewendet wurde).



3. Markieren/deaktivieren Sie die Spuren, auf die die Transposition angewendet werden soll.

4. Stellen Sie die Anzahl der Halbtöne mit „+ / -“ ein (z. B. +2, um zwei Halbtöne anzuheben).

5. Klicken Sie auf „Transponieren“, um die Verarbeitung zu starten.

HÖREN UND WIEDERHERSTELLEN

• Nach Abschluss der Bearbeitung kehrt der Bildschirm zum Projekt zurück und Sie können das Ergebnis hören, indem Sie das Audioprojekt abspielen.

• Die Schaltfläche „Transponieren ($\pm n$)“ zeigt in Klammern den aktuellen Transponierwert an, der auf den Titel angewendet wird.

• Um den ursprünglichen Farbtöne wiederherzustellen: Stellen Sie „0“ Halbtöne ein, wählen Sie die gleichen Spuren aus und drücken Sie erneut auf „Transponieren“. Die Wiederherstel-

Transpose

lung dauert einige Sekunden.

Hinweis

Die Transposition kann pro Spur selektiv angewendet werden. Click-/Service-Spuren sind standardmäßig ausgeschlossen.

TIPP

Führen Sie nach jeder Änderung des Halbtons ein kurzes Abhören durch. Der Wert, der in Klammern auf der Schaltfläche „Transponieren ($\pm n$)“ angezeigt wird, ist eine schnelle Referenz, um sich an den aktuellen Farbtöne im Vergleich zum Original zu erinnern.

REFERENZEN UND BEFEHLE

- **Hauptschaltflächen:** „Transpose/Transpose ($\pm n$)“,
- **Kontrollen:** „+ / -“ für Halbtönevariation; Markierungen zur Auswahl von Spuren (Transpose)
- **Indikatoren:** aktueller Halbtönewert (0 = Original)

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Erhöhen Sie den Farbtöne um +2 Halbtöne

1. Audio-Projekt öffnen > „Transpose ($\pm n$)“.
2. Wählen Sie den Master-Mix-Track aus

(Click/Service ausschließen).

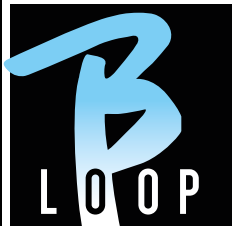
3. Stellen Sie +2 mit „+“ > „Transponieren“ ein.
4. Starten Sie Play, um zu überprüfen.

FEHLERBEHEBUNG

- **Die Schaltfläche Transpose zeigt keine Änderungen an:** Stellen Sie sicher, dass Sie mindestens eine gültige Spur ausgewählt haben und dass der Halbtönewert von 0 abweicht.
- **Ich möchte zum Original zurückkehren, aber es ändert sich nichts:** Setzen Sie auf Transpose Halbtöne = 0 und führen Sie es erneut aus.

GLOSSAR

- **Transpose:** Änderung des Farbtöne eines Liedes in Halbtönen.
- **Halbtöne ($\pm n$):** Maßeinheit der Transposition; 0 gibt den Originalton an.



Audio Weiterentwicklung

In diesem Kapitel schauen wir uns die Neuerungen des B.BEAT AUDIO Managements an. Zusammenfassend haben wir:

1. Equalizer-Management, das derzeit von B.Beat Manager durchgeführt wird. ACHTUNG: Die Entzerrung ist nur bei B.BEAT PRO 16 verfügb
2. Verwaltung der Audioausgänge für Familien.

EQUALIZER

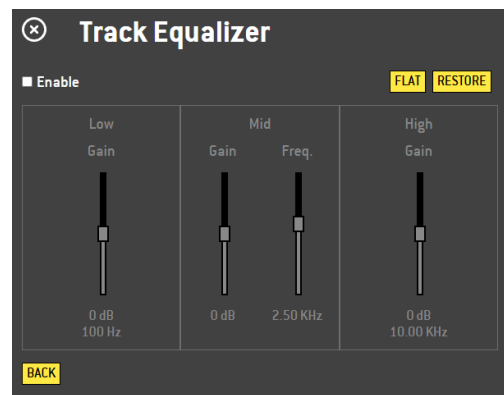
Der B.BEAT Equalizer ermöglicht eine Klangsteuerung auf Audiotrack-Ebene. ACHTUNG: Die Entzerrung ist nur bei B.BEAT PRO 16 verfügbar.

SPUR-EQUALIZER

Jede Audiospur im Projekt verfügt über eine „Equalizer“-Schaltfläche.



Durch Klicken auf die Schaltfläche wird die entsprechende Seite geöffnet. Durch Ankreuzen des Kästchens "Enable" wird der Equalizer in Echtzeit auf die ausgewählte Spur angewendet.



VERFÜGBARE PARAMETER

Der Equalizer bietet drei Bänder: Niedrig, Mittel und Hoch. Auf dem Mittelungsband können Sie neben der Verstärkung auch die Mittelfrequenz einstellen. Auf allen drei Bändern können Sie die Verstärkung einstellen, um die Signale im gewünschten Frequenzbereich zu dämpfen oder zu verstärken.

SCHNELLE OPERATIONEN

- **Restore:** Stellt die letzte gültige Konfiguration wieder her, die vor dem Öffnen des Bildschirms Equalizer vorhanden war.
- **Flat:** setzt die Verstärkung aller Bänder (alle bei 0 dB) zurück, um von einer neutralen Kurve zu beginnen.

Sobald Sie den gewünschten Equalizer eingestellt haben, verlassen Sie einfach den Bildschirm: Der Effekt wird in Echtzeit auf die Audiospur angewendet. Der Equalizer ist für jede Spur des Projekts unabhängig konfigurierbar.

Hinweis

Die Anwendung ist sofort verfügbar: Sie hören die Audioausgabe mit aktivierter EQ-Kurve direkt von B.BEAT.

TIPP

Verwenden Sie Flat, um von einer neutralen Kurve zu beginnen, und Restore, um Änderungen schnell mit dem Zustand vor dem Öffnen zu vergleichen.

Audio Weiterentwicklung

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A – Schnelles Ausgleichen einer Spur

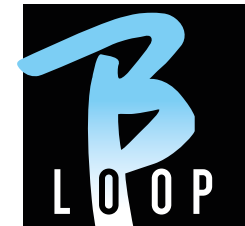
1. Öffnen Sie die Audiospur und klicken Sie auf „Equalizer“.
2. Markieren Sie "Enable".
3. Stellen Sie den Gain der Bänder Niedrig/Mittel/Hoch nach Bedarf ein; bei den Mittelwerten regelt er auch die Mittenfrequenz.
4. Wenn Sie bei Null anfangen müssen, verwenden Sie "Flat"; um in den Anfangszustand vor dem Öffnen zurückzukehren, verwenden Sie "Restore".

FEHLERBEHEBUNG

- **Ich höre keine Unterschiede nach der Entzerrung:** Überprüfen Sie, ob „Enable“ aktiviert ist und die Verstärkungen der Bänder nicht auf 0 liegen. Überprüfen Sie das Routing der Spur zu den erwarteten Ausgängen.

Glossar

- **Equalizer (EQ):** behandlungsabschnitt, der das Gleichgewicht der Frequenzen einer Spur (niedrig/mittel/hoch) verändert.
- **Enable:** Aktiviert die Anwendung des Equalizers auf der Spur.
- **Restore:** Setzt den Zustand vor dem Öffnen des EQ-Bildschirms zurück.
- **Flat:** Setzt die Verstärkungen der Bänder zurück (neutrale Kurve).

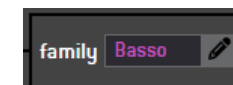


OUT-VERWALTUNG FÜR FAMILIEN

Die Familienausgabe-Funktion von B.BEAT ermöglicht eine punktuelle Routing-Kontrolle für jede Track-Familie. Die Familienausgabe beschleunigt die Zuordnung von Audioausgängen, indem ein Standardverhalten für Tracks derselben Familie definiert wird. Das Ergebnis ist ein konsistenteres Setup, kürzere Rüstzeiten und eine höhere Zuverlässigkeit bei der Ausführung.

AUSGANG FAMILIEN

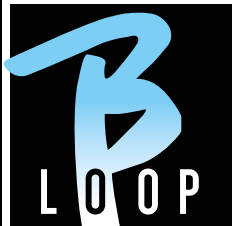
Die Familienverwaltung ist im B.Beat Manager verfügbar. Wählen Sie die Familien aus der Liste aus und klicken Sie auf das Symbol „Bleistift“, um zur Bearbeitung zu gelangen.



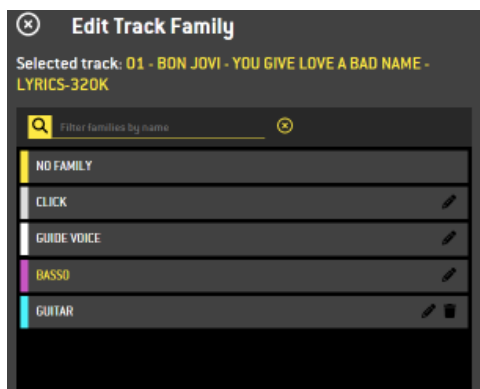
Auf dem Bildschirm oben haben wir eine Spur ausgewählt, die zur Familie Basso gehört. Die Familien können frei zugewiesen und definiert werden, indem Sie auf das Symbol klicken, das den Bleistift darstellt.

STANDARDMÄSSIGE ZUORDNUNG DER AUSGÄNGE

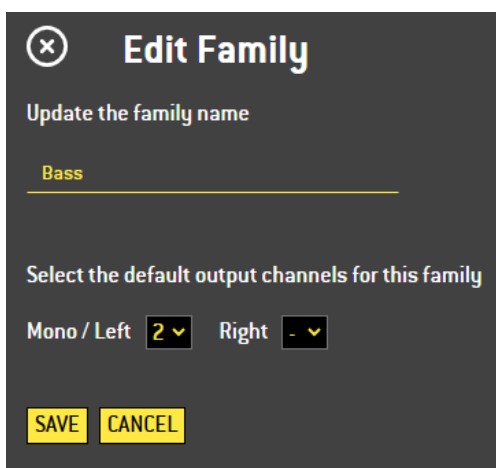
Auf dem Bearbeitungsbildschirm können Sie die Standardausgänge der Familien auswählen.



Audio Weiterentwicklung



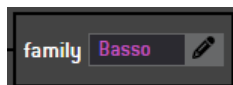
Beispielsweise können Kanalpaare (z. B. 1&2), Mono-Konfigurationen (z. B. 1&1) ausgewählt oder je nach Art der Spur explizit Left/Right adressiert werden. Die Auswahl definiert die Ausgänge, die für die zur Familie gehörenden Tracks verwendet werden: Zum Beispiel können wir definieren, dass alle Tracks, die zur Familie BASS gehören, immer auf Kanal Out 2 erscheinen.



SPEICHERN UND ANWENDEN AUF DEN AKTUELLEN TRACK

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf Family, um die Familienbearbeitung zu öffnen



2. Aus dem Edit Track Family-Fenster:

3. Wählen Sie die Familie aus und öffnen Sie die Änderung (Stiftsymbol).



4. Legen Sie die gewünschten Standardausgänge fest.

Select the default output channels for this family

Mono / Left 2 Right -

5. Änderungen speichern. ACHTUNG: Die Änderungen werden für das laufende Projekt und für alle anderen Projekte des aktuellen Archivs gespeichert, wenn Spuren für dieselbe Familie verwendet werden.

6. Wenn die Ausgänge geändert wurden, bittet das System um Bestätigung, um die neuen Ausgänge auf die aktuell ausgewählte Spur anzuwenden: Bestätigen Sie mit "Ja", um das Routing sofort zu aktualisieren.

Sobald Sie den Audio-Ausgang einer Familie geändert haben, wird er im Ausgabe-Edi-

Audio Weiterentwicklung

ting-Fenster wie folgt angezeigt:



KEINE STANDARDAUSGABE

Es ist möglich, „kein Standardausgang“ einzustellen (durch einen Bindestrich gekennzeichnet). In diesem Fall erben die Spuren der Familien nicht automatisch ein Routing und die Ausgabe muss bei Bedarf manuell für jede Spur definiert werden. Dies kann über das Bearbeitungsfenster des Projekts erfolgen.

Achtung

Die Änderung der Standardausgabe der Familien wird rückwirkend auf alle Projekte angewendet, die die gleichen Familien verwenden: Die sofortige Anwendung erfolgt nach Bestätigung für die verwendete Spur. Überprüfen Sie immer die Bestätigungsmeldung, wenn Sie das Standard-Routing ändern. Wenn für eine Familie die Standardausgänge entfernt werden, bleiben die Ausgänge der zu dieser Familie gehörenden Spuren im vorherigen Zustand erhalten.

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Stellen Sie die Standardausgänge einer Familie ein

1. Wähle die Familie in der Liste aus und öffne die Änderung (Bleistift).
2. Stellen Sie die Standardausgänge ein (z.

B. 1&2 oder 1 & 1; Left/Right-Konfigurationen für Mono-/Stereospuren).
3. Speichern. Bestätigen Sie ggf. die Anwendung auf die aktive Spur.

Beispiel B

– Default-Ausgang entfernen

1. Öffnen Sie die Familienänderung (Bleistift).
2. Wählen Sie die Option „kein Standardausgang“ (Gedankenstrich).
3. Speichern. Die neuen Spuren der Familien erben kein automatisches Routing.

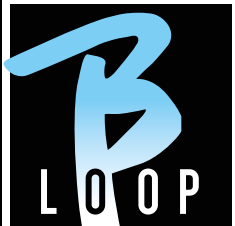
FEHLERBEHEBUNG

• **Die Spur folgt nicht den neuen Ausgaben der Familien:** Nach dem Speichern bestätigen Sie die Anwendung, wenn Sie dazu aufgefordert werden; alternativ stellen Sie die Ausgabe der Spur manuell ein.

• **Ich kann die Standardausgabe nicht ändern:** Die Familien sind möglicherweise bereits vorhanden und können nicht geändert werden (z. B. Click).

Glossar

- **Familien:** Gruppierung homogener Spuren zu Verwaltungs- und Routingzwecken.
- **Standardausgänge:** Routing, das automatisch für Spuren vorgeschlagen wird, die zu einer Familie gehören.
- **Bleistift:** Symbol für den Zugriff auf den Bearbeitungsmodus einer Familie



Menü System und Optionen

Es wurden einige Einträge zum Menü System > Optionen in B.Beat hinzugefügt.

HOTSPOT CHANNELS

Ermöglicht die Wahl des WLAN-Kanals im 2,4-GHz-Band (1-11) oder 5-GHz-Band (36, 40, 44, 48). Bei intermittierendem Betrieb des Hotspot-Netzwerks aufgrund von Interferenzen und mehreren Netzwerken auf demselben Kanal kann der Betriebskanal des Hotspots (z. B. mit Kanal 6 oder 11) oder sogar das 5-GHz-Band geändert werden. Smart Devices (Smartphones, Tablets) sind in der Regel in der Lage, beide Netzwerke zu verwalten.

FAN MODE

Ermöglicht die Konfiguration des Lüfters im automatischen Auto-Modus, d. h. je nach Bedarf vom Prozessor gesteuert, oder im kontinuierlichen Always On-Modus bei ungünstigen Umgebungsbedingungen.

VIDEO MODE

Hier können Sie die Auflösung des Videoausgangs konfigurieren. Der Standardmodus Auto wählt die optimale Videoauflösung beim Start von B.Beat, basierend auf dem angeschlossenen Bildschirm. Darüber hinaus können Sie zwischen einer Reihe von Standardauflösungen (1920x1080, 1280x768, 1024x768, 800x600, 720x576) und den Auflösungen wählen, die von dem zum Zeitpunkt der Bearbeitung angeschlossenen Bildschirm unterstützt werden (die automatisch vom Bildschirm erkannt werden).

Der eingestellte Wert ist bis zu einer späteren Änderung dauerhaft (auch wenn der B.Beat nicht mit einem Bildschirm verbunden ist, wird diese Auflösung beibehalten).

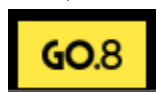
Im B.Beat Pro stehen **Video 1 Mode** und **Video 2 Mode** zur Verfügung, um beide Videoausgänge analog zu konfigurieren.

ZUSATZFUNKTIONEN

GO.8

Im B.Beat Manager gibt es innerhalb jedes Audioprojekts eine Funktion, die die automatische Erzeugung des Sync-Signals für die Verwaltung von zwei redundanten B.Beat-Geräten über einen automatischen Schalter wie den Go.8 ermöglicht.

Um sie zu aktivieren, klicken Sie auf:



Es öffnet sich ein Bildschirm, aus dem Sie den Zielausgang auswählen und einen sinusförmigen Ton bei 1 kHz oder 21 kHz erzeugen können. Das 21-kHz-Signal kann zusammen mit einem Standard-Audiosignal gesendet werden und ist nicht hörbar, wodurch vermieden wird, einen Audioausgang zu opfern, um ihn nur dem Sync-Signal zu widmen.

Hinweis: In den Familien wurde der Family SERVICE hinzugefügt. Diese Familie gehört zu den festen und ist nicht löschbar.

Die Besonderheit dieser Familie ist, dass die Lautstärke der der Service-Familie zugewiesenen Tracks nicht der Kontrolle der Ausgangslautstärke unterliegt (die Wiedergabelaut

Menü System und Optionen

stärke ist immer maximal). Dies ist nützlich für Signale wie das Sync eines Switches oder das SMPTE-Signal und verhindert, dass die Einstellung der Lautstärke der backing tracks den Betrieb von Geräten beeinträchtigt, die von diesen Service-Signalen abhängig sind.

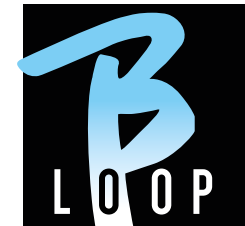
FERNBEDIENUNG

Auf dem Startbildschirm von B.Beat Manager befindet sich links neben der Schaltfläche VERBINDEN eine Schaltfläche:



mit dem Symbol einer Fernbedienung. Durch Drücken der Taste wird die Desktop-Version der Prompter-App geöffnet (bereits für iOS- und Android-Geräte verfügbar), mit der Sie Texte und Noten anzeigen und Ihren B.Beat aus der Ferne steuern können.

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie den B.Beat mit einem Desktop-PC im Remote-Modus steuern möchten.





Bienvenue dans M-Live B.LOOP

Chaque concert est un voyage. Chaque note est une émotion qui prend vie.

Avec **B.LOOP**, vous disposez d'un outil conçu pour vous accompagner dans ce voyage et rendre chacune de vos performances plus libres, plus puissantes et inoubliables.

Avec le **Plug IN B.LOOP**, vous bénéficiez d'une plus grande flexibilité, d'une plus grande créativité et d'un meilleur contrôle. Tout cela pour vous permettre de vivre la musique sur scène sans compromis.

M-Live B.LOOP inclut toutes les fonctionnalités du B.Beat traditionnel; Dans ce document de mise à niveau, vous trouverez toutes les nouvelles fonctionnalités incluses dans **B.LOOP**.

Avec B.LOOP:

- **Suivez votre inspiration sans limites:** grâce aux marqueurs, vous pouvez enfin effectuer des LOOP sur scène, donner forme à vos idées en temps réel, vous adapter au public et au moment présent.
- **Modelez votre son avec précision:** égalisation dédiée sur chaque piste*. De plus, vous pouvez transposer la tonalité de vos pistes d'accompagnement.
- **Faites confiance à une sécurité totale sur scène:** B.Beat est désormais la référence en matière de complétude et de fiabilité. Avec la version B.LOOP, nous voulons vous faire aller encore plus loin en vous donnant la liberté de jouer sans penser à autre chose.
- **Donnez vie à une expérience multimédia unique:** avec B.LOOP, l'audio et la vidéo se fondent en parfaite harmonie, avec des effets fluides et des synchronisations personnalisables qui transforment chaque morceau en un spectacle complet.

REMARQUE IMPORTANTE : ce manuel concerne uniquement les parties qui ont été modifiées ou ajoutées par rapport au firmware B.Beat. Pour connaître toutes les fonctions de B.Beat, téléchargez le manuel complet à l'adresse suivante. <https://www.m-live.com/products-manuals/>

*L'égaliseur est disponible sur B.Beat PR016..

Achat et activation du plugin B.LOOP



Procédure d'achat et d'activation du plugin B.Loop

Pour acheter et activer le plugin B.Loop sur l'appareil B.Beat, suivre la procédure ci-dessous :

1. Mise à jour du logiciel

Vérifier que le B.Beat est mis à jour à la version logicielle **5.0** ou ultérieure. Si nécessaire, effectuer la mise à jour avant de continuer.

2. Connexion au B.Beat via le Manager

Connecter le B.Beat à l'ordinateur et lancer le **B.Beat Manager**.

3. Inscription ou connexion

Dans le B.Beat Manager, depuis la section **Compte** ou depuis la **fenêtre contextuelle au démarrage**, créer un nouveau compte.

Si vous possédez déjà un compte **SongService**, connectez-vous simplement.

4. Achat du plugin

Accéder au site **SongService** en utilisant **les mêmes identifiants** que dans le B.Beat Manager. Depuis le menu principal, sélectionner « **PLUG-IN** », puis « **B.Loop** », et procéder à l'achat.

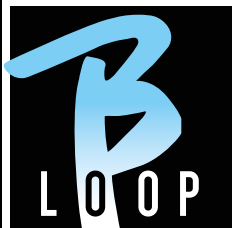
5. Synchronisation du plugin

Une fois l'achat effectué, retourner dans le **B.Beat Manager** et connecter le B.Beat, en veillant à ce que la **connexion Internet de l'ordinateur soit active**.

6. Vérification de l'activation

Accéder à la section **Compte** du B.Beat Manager et vérifier que le plugin est actif.

L'activation est confirmée par l'apparition de la mention « **Plugin B.Loop** » (voir capture d'écran).



Marker et Loop

La gestion des Markers permet de définir les sections (intro, strophe, chorus, etc.) ou les points d'intérêt à l'intérieur du morceau et de les rappeler rapidement avec le B.Beat pour la reproduction ou pour créer des loops. L'insertion en temps réel pendant la lecture de la chanson, la quantification à la grille des quarts, le changement de l'unité de mesure du temps et l'analyse automatique des sections rendent l'édition rapide, précise et cohérente avec la structure musicale.

Avec le B.Beat, vous pouvez tirer le meilleur parti des Marker et des Loops pendant vos sessions d'essai ou pendant les CONCERTS. Si vous utilisez deux B.Beat en mode main et spare, les deux machines suivront les markers en synchronisme parfait.

Vous pouvez également écrire les markers avec votre DAW, le B.BEAT Manager les reconnaît au chargement.

ACCÈS À LA SECTION MARKER

Dans la page principale de B.Beat, sélectionnez le projet que vous souhaitez modifier en double-cliquant sur le nom ou en appuyant sur la touche edit (représentée par un crayon).



Depuis la page du projet dans B.Beat Manager, sélectionnez « Marker » pour ouvrir la section dédiée. De là, utilisez l'icône « + » pour accéder à la zone de création et de gestion des markers.

 Add or edit markers

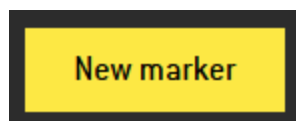
AJOUTER UN MARKER PENDANT LA LECTURE

Il est recommandé d'utiliser l'écriture automatique des markers, qui est effectuée par B.Beat MANAGER à l'aide de la touche MARKER CREATION. Plus la piste enregistrée est complète, mieux les markers seront générés. Pour générer des markers, il est nécessaire d'avoir une piste de click.

Alternativement, vous pouvez écouter la chanson et insérer des markers exactement à l'endroit où se trouve le curseur de lecture.

Procédure

1. Démarrer la lecture du morceau en appuyant sur PLAY.
2. Appuyez sur « New Marker » pour insérer un marker à l'heure actuelle (indiqué par la barre verticale blanche sur la timeline).

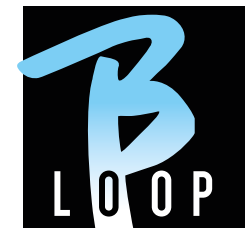


3. Répétez l'opération chaque fois que vous souhaitez ajouter un nouveau marker.

Remarque

L'insertion en écoute positionne le marker exactement sur le curseur actuel (barre verticale blanche), mais vous pourrez ensuite quantifier les markers.

Marker et Loop



MODIFIER ET REPOSITIONNER LES MARKERS

Les modifications peuvent être effectuées à l'arrêt, en faisant glisser les markers sur la timeline ou en intervenant dans le tableau d'édition que vous voyez ci-dessous.

Marker Name	Position	00:00.05	Loop 	Loop Test	Repetition	Duration	
MARKER 1	00:00.03	- +			02	00:05.95	
MARKER 2	00:05.99	- +			01	00:14.19	
MARKER 3	00:20.18	- +			00	00:14.65	
MARKER 4	00:34.84	- +			00	00:10.53	
MARKER 5	00:45.37	- +			00	00:18.78	
MARKER 6	01:04.15	- +			00	00:02.22	

MARKER NAME

Saisissez le nom du marker sélectionné.

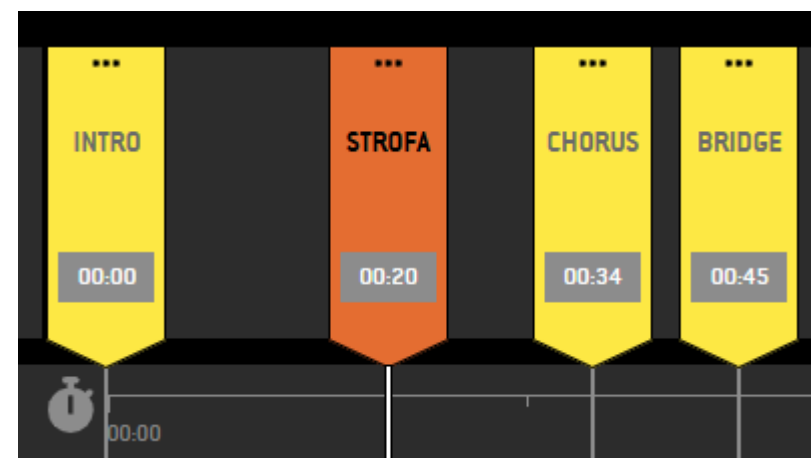
POSITION

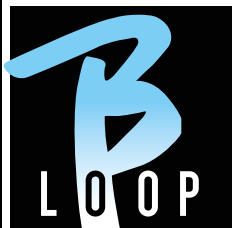
Indique la position dans le temps du marker

PROCÉDURE – DÉPLACEMENT LIBRE

1. Arrête la chanson.
2. Faites glisser le marker d'avant en arrière sur la timeline jusqu'à la position souhaitée.

Voici à quoi ressemble la TIMELINE avec quelques markers positionnés :

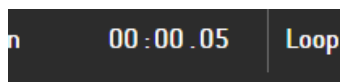




Marker et Loop

PROCÉDURE – DÉPLACEMENT PAR STEPS

1. Dans le tableau, définissez le « Step » (en secondes) pour définir l'ampleur du déplacement.



2. Utilisez les boutons « + / - » pour déplacer le marker de la quantité définie.

OPÉRATIONS SUPPLÉMENTAIRES

• **Suppression** : utilisez l'icône « Corbeille » sur la ligne du marker pour le supprimer.

ASTUCE

Pour des micro-réglages rapides et reproductibles, définissez une étape cohérente (par exemple 0,25–0,50 s) et utilisez « + / - » pour finir.

REPRODUCTION PAR MARKER ET LOOP

REPRODUCTION

Dans la colonne dédiée, lancez le « Play » du marker correspondant à la ligne sélectionnée.

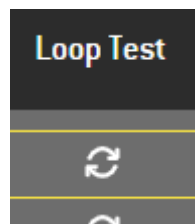


LOOP

Activez « Loop » pour répéter continuelle-

ment la section associée à ce marker

Utilisez l'icône de test de loop pour vérifier le positionnement correct des markers. L'exécution de Loop se fait sans interruption si les markers sont positionnés de manière quantifiée et si l'enregistrement est quantifié de la même manière.

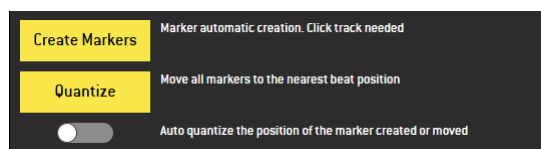


RÉPÉTITIONS

Définissez le nombre de répétitions de loop dans la colonne dédiée (répétitions programmées pour le marker). Les répétitions seront effectuées automatiquement lors de l'exécution de la Song avec B.Beat.

REMARQUE : si vous souhaitez interrompre la fonction de Loop automatique précédemment définie par le B.Beat Manager pendant le Live, vous devez appuyer sur la touche PLAY du B.Beat pendant le marker en cours. De cette façon, le Backing Track sera joué sans la répétition de ce marker spécifique.

UNITÉ DE TEMPS ET QUANTIFICATION



Marker et Loop

UNITÉ DE MESURE

Lorsque la fonction AUTO QUANTIZE (sélecteur marche/arrêt) est activée, l'unité de mesure affichée dans le tableau des markers passe de Minutes/secondes à QUARTS (beats). C'est parce que la quantification déplace les événements sur les QUARTS relatifs à la piste de click.

PRÉREQUIS

Pour utiliser les « Quarts (Beats) », assurez-vous que la « Piste Click » est présente dans le projet.

QUANTIFICATION

Utilisez la commande « Quantize » pour aligner les markers déjà positionnés sur le rythme le plus proche.

Remarque

La quantification nécessite une piste Click correctement alignée. Dans le cas contraire, les Loop peuvent avoir lieu de manière imparfaite.

CREATE MARKER

C'est le moyen le plus simple de créer des markers. Le système lance une analyse du morceau, et positionne les markers dans les points de changement de section en fonction de la métrique musicale et en quantifiant les événements. Cette option vous permet

de créer des markers de la manière la plus simple. Le résultat sera positif si l'enregistrement contient un nombre suffisant de parties instrumentales ou vocales.

Attention

L'opération remplace les markers existants : les markers précédemment saisis sont supprimés lors de l'exécution de « CREATE MARKER ».

RÉFÉRENCES ET COMMANDES RAPIDES

• **Boutons principaux** : « New Marker », « Quantize », « CREATE MARKER », « + / - » (step by step), « Loop On/Off », « Play Marker », « Corbeille (Supprimer) ».

• **Éléments de tableau** : Step (s), Play, Loop, Répétitions.

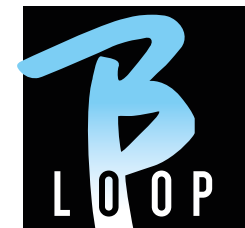
• **Indicateurs** : curseur de lecture (barre verticale blanche), timeline du morceau.

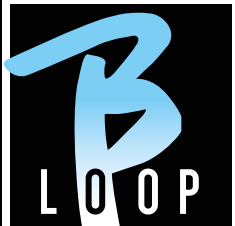
EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Création de markers lors de l'écoute

1. Démarrer la lecture de la chanson avec PLAY.
2. Appuyez sur « New Marker » au début de la strophe, du refrain et du pont.
3. Arrêtez la lecture et utilisez le tableau pour terminer avec un step de 0,50 s.
4. « Quantize » pour aligner les beats de la piste Click.





Marker et Loop

Exemple B

– Test en loop de la section

1. Sur la ligne du marker, activez « Loop ».
2. Fixer Répétitions = 4.
3. Lancez le Play du marker pour tester la continuité parfaite.

Exemple C

– Structurer les markers de manière automatique

1. Appuyez sur « CREATE MARKER ».
2. Vérifiez les markers générés lors des changements de section.
3. Modifiez les positions par step ou par glisser-déposer, si nécessaire

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **Le loop ne se répète pas** : vérifiez que « Loop » est activé sur la ligne du marker et que le nombre de répétitions est défini (>0).
- **Les markers ne s'alignent pas sur les beats**: vérifiez la présence de la piste Click et relancez « Quantize ».
- **Le déplacement par step n'a pas d'effet** : assurez-vous d'avoir sélectionné la ligne correcte et réglé le step en quelques secondes.
- **Après « CREATE MARKER », les markers ont disparu** : la commande remplace les markers existants ; réinitialise manuellement ou annule l'opération si disponible.

NOTES OPÉRATIONNELLES

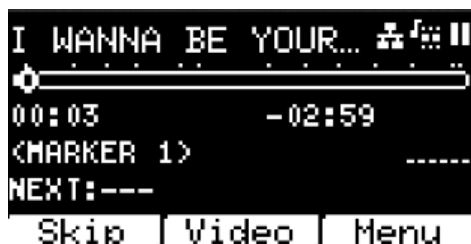
- Insérez les markers d'écoute pour capturer

les entrées naturelles des sections, puis finissez le positionnement à l'arrêt.

- Vous pouvez également écrire les markers avec votre DAW, le B.Beat Manager les reconnaît au chargement.
- Utilisez « Quantize » uniquement après avoir configuré correctement la piste Click pour éviter les déplacements indésirables.
- Définissez une step cohérent (par exemple 0,25–0,50 s) pour des micro-réglages rapides et reproductibles.
- Si possible, utilisez la fonction automatique CREATE MARKER

UTILISATION DES MARKERS AVEC B. BEAT

Lorsque vous avez écrit les markers dans un Backing Tracks, vous pouvez utiliser en direct la fonction LOOP présente sur B.Beat. Si vous avez configuré les répétitions automatiques des markers dans la fenêtre d'Edit Marker, les répétitions seront déjà configurées et seront effectuées automatiquement. Voici à quoi ressemble l'écran principal du B. BEAT lors du chargement d'une chanson qui comprend un MARKER :



Marker et Loop

Les petites lignes verticales au-dessus de la barre de position indiquent la présence de markers dans les points d'intérêt.

Le nom du marker en cours d'exécution sera écrit plus bas. Lorsque LOOP est déclenché (automatiquement ou en appuyant sur PLAY pendant l'exécution de la chanson), le symbole LOOP apparaît à gauche du nom Marker, le nombre de répétitions.



Si la touche PLAY est enfoncée pendant >0,5 s, le LOOP infini est déclenché. Le loop infini est indiqué par « inf. ». Le marker en cours sera répété jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur PLAY.

Voici un résumé des options de la touche PLAY :

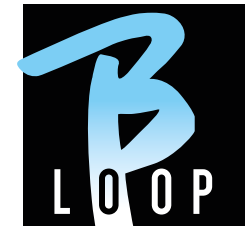
1. Pression PLAY. Le morceau entre en cours d'exécution.
2. Deuxième pression sur la touche PLAY : le LOOP pour le marker en cours est activé. Le Loop sera exécuté une fois, puis le morceau continuera jusqu'au marker suivant.
3. Si vous souhaitez annuler le LOOP qui vient de démarrer, il vous suffit d'appuyer à nouveau sur PLAY avant que la chanson n'arrive à la fin du marker en cours.
4. Pression prolongée PLAY >0,5 seconde : le LOOP infini est activé. Le marker sera répété

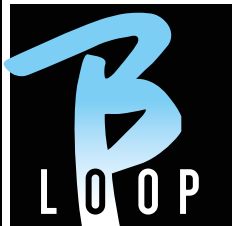
ad libitum, jusqu'à ce que nous appuyions à nouveau sur PLAY.

5. Double pression rapprochée (temps entre les deux pressions < 0,7 s) saute du morceau en cours et met en lecture le suivant, le cas échéant. Cela se produit si le backing tracks n'a pas de markers.

Pendant l'exécution de LOOP, la touche Play clignote rapidement en blanc.

La présence des markers sur l'écran est mise en évidence par de petites barres verticales dans la barre de son. Le nom du marker en cours d'exécution est affiché sur l'écran.





Gestion évolué de la vidéo

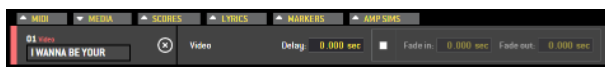
Cette section décrit la gestion des fondus enchaînés des médias (vidéo et images), compenser la latence de la vidéo dans B. Beat Manager sur B.BEAT, importer la piste AUDIO contenue dans une Vidéo.

Domaine d'utilisation : les fonctions décrites sont disponibles si **un média est présent dans le projet audio : Vidéos ou images.**

OÙ SE TROUVENT LES PARAMÈTRES

Dans le cadre du programme B.Beat Manager :

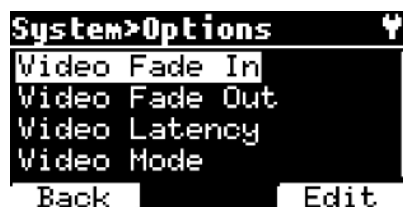
- **Projet audio > Tab « Media » :** Delay video, Fade In/Fade Out des médias, aperçu des fondus enchaînés.



- **Page « Configurations » :** Fade In/Out globaux et latence du système A/V.

Sur B.Beat :

- **System > Option :** dans cette section, vous pouvez configurer les paramètres du système, qui auront un effet sur tous les médias chargés, sans distinction entre un projet et un autre. Les paramètres sont accessibles à partir de cet écran :



DÉLAI VIDÉO (PAR PROJET)

Le **délai** définit à quel point il faut retarder la lecture de la vidéo par rapport à la lecture des pistes audio du projet.

- **Unité :** secondes et millisecondes.
- **Portée :** réglage local, valable uniquement pour le projet en cours.

PROCÉDURE – DÉFINIR LE DÉLAI VIDÉO

1. Ouvrir un projet audio dans B.Beat Manager.
2. En bas à gauche, sélectionnez l'onglet Médias.
3. Dans le panneau des paramètres avancés de la vidéo, entrez le délai exprimé en secondes et/ou en **millisecondes**.

Delay: 0.000 sec

4. Enregistrer le projet.

Exemple : avec un délai réglé sur 5 s, la vidéo attendra 5 secondes avant d'être lue par rapport au flux audio.

FADE IN / FADE OUT MEDIA (PAR PROJET)

Permet d'appliquer des fondus enchaînés au média de projet au démarrage et à la fin du morceau.

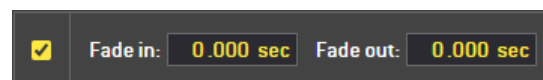
- **Activation :** activez la case à cocher dédiée dans les paramètres du projet.

Gestion évolué de la vidéo

Si vous activez les paramètres Fade In / Fade Out pour le projet, les paramètres globaux sont écrasés.

- **Fade In :** temps de fondu enchaîné du noir (ou de l'image d'arrière-plan si définie) au début de la vidéo.
- **Fade Out :** temps de fondu au noir (ou à partir de l'image d'arrière-plan si elle est définie) à la fin de la vidéo.
- **Unité :** valeurs réglables en secondes et millisecondes.
- **Aperçu :** un aperçu est disponible qui indique si le fondu d'entrée ou de sortie a été configuré ou non.

Les réglages sont effectués à partir de la fenêtre MOYENNE sur le B.Beat Manager :



Cocher la case à gauche et appliquer les valeurs souhaitées.

Exemple : en définissant un **Fade out de 20 secondes**, la vidéo s'estompe vers le noir (ou à partir de l'image d'arrière-plan si elle est définie) au cours des 20 dernières secondes.

PARAMÈTRES GLOBAUX : FADE IN/OUT

Les paramètres **Fade In/Out** sont également disponibles **globalement** sur la page

Configurations ou sur la page System > Option sur le B.Beat.

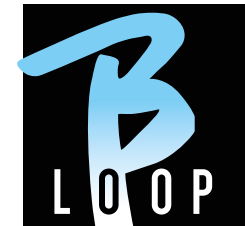
- **Portée :** elles s'appliquent à toutes les vidéos réalisées sur B.BEAT .
- **Priorité :** les paramètres locaux (configurés sur le projet) ont priorité sur les paramètres globaux.
- **Comportement :**
 - Si la case locale est désactivée, les Fade globaux sont appliqués.
 - Si la coche locale est active et les valeurs sont zéro, pour cette vidéo n'est appliqué aucun Fade.

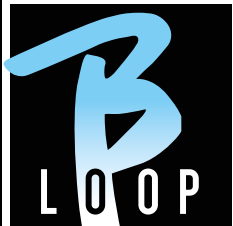
COMPENSATION DE LA LATENCE DE L'INSTALLATION VIDÉO (GLOBALE)

La compensation de la **latence de l'installation vidéo** permet de retarder la lecture de l'audio de B.BEAT pour compenser les différences de latence entre la chaîne de lecture vidéo et celle de l'audio (par exemple dues à des dispositifs en chaîne en aval).

- **Où :** page **Configurations**.
- **Unité :** millisecondes.
- **Portée :** globale, s'applique à toutes les pistes de **tous les projets**.

Exemple : avec une latence système réglée à **500 ms**, les pistes audio seront retardées de 500 millisecondes par rapport à la sortie vidéo afin d'aligner les flux audio et vidéo.





Gestion évolué de la vidéo

IMPORTATION DE LA PISTE AUDIO À PARTIR D'UNE VIDÉO

Pour importer la piste audio contenue dans un fichier vidéo, procédez comme suit :

1. Créer un **nouveau projet**, en lui attribuant un nom et en sélectionnant les pistes **Audio**, **Vidéo**, **MIDI** et les **partitions** nécessaires.

2. Dans la fenêtre **Création de projet**, cliquez sur la section **Médias**.

3. Activer l'option **Importer des pistes audio de la vidéo**.

B.Beat Manager analysera le fichier vidéo et, s'il contient une piste audio, importera automatiquement les pistes dans le projet nouvellement créé en les séparant de la partie vidéo.

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

- **Média** (onglet dans le projet audio) : Délai Fade In/Out, Aperçu fondus enchaînés.
- **Configurations** : Fade In/Out globaux, Compensation de la latence.

Remarques

- Les réglages décrits sont opérationnels **uniquement** si le projet audio contient un **média** associé.

- Les paramètres **globaux** s'appliquent lorsque les paramètres locaux du projet ne sont pas activées.

Glossaire

Délai (vidéo) : Retard de lecture de la vidéo par rapport à l'audio, défini pour un seul projet.

Fade In / Fade Out (moyenne) : Dissolution du/vers le noir (ou de l'image d'arrière-plan si définie) respectivement au début et à la fin de la vidéo ; disponible par projet et globalement.

Latence du système : Retard global appliqué à l'audio pour l'aligner sur la chaîne vidéo

Transpose

EXIGENCES

- Projet audio ouvert dans B.Beat Manager.
- **Transpose** nécessite la présence d'au moins une piste audio du morceau.
- **STEM Remover** fonctionne avec une piste audio (mixage stéréo). Les pistes « Click » ou de service sont automatiquement exclues.

ACCÈS AUX FONCTIONS

- **Transpose** : bouton « Transposer/Transposer ($\pm n$) » dans la barre supérieure du projet. La valeur entre parenthèses indique les demi-tons actuellement appliqués.

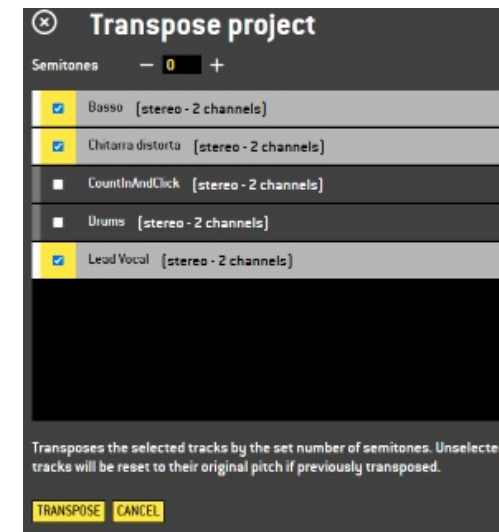
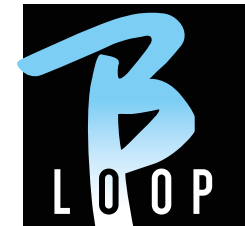


TRANSPOSE (TRANSPPOSITION EN DEMI-TONS)

La transposition modifie la tonalité du morceau d'un nombre de demi-tons défini. Les pistes marquées comme « Click » ou de service sont automatiquement exclues.

Procédure

1. Cliquez sur « Transpose ($\pm n$) ».
2. Sur l'écran dédié, vérifiez en haut la valeur des demi-tons courants (0 indique aucune transposition appliquée).



3. Sélectionnez/désélectionnez les pistes sur lesquelles appliquer la transposition.

4. Définissez le nombre de demi-tons avec « + / - » (par exemple +2 pour soulever deux demi-tons).

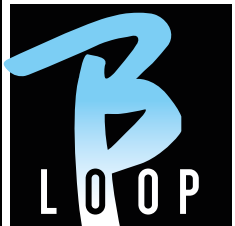
5. Cliquez sur « Transposer » pour commencer le traitement.

ÉCOUTE ET RESTAURATION

• À la fin du traitement, l'écran retourne au projet et il sera possible d'écouter le résultat en reproduisant le projet audio.

• Le bouton « Transposer ($\pm n$) » affichera entre parenthèses la valeur actuelle de transposition appliquée au morceau.

• Pour restaurer la tonalité d'origine : définissez « 0 » demi-tons, sélectionnez les mêmes pistes et appuyez à nouveau sur « Transposer ». La restauration prend quelques secondes.



Transpose

Remarque

La transposition peut être appliquée sélectivement par piste. Les pistes Click/service sont exclues par défaut.

ASTUCE

Écoutez brièvement après chaque changement de demi-ton. La valeur indiquée entre parenthèses sur le bouton « Transposer ($\pm n$) » est une référence rapide pour rappeler la tonalité actuelle par rapport à l'original.

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

- **Boutons principaux** : « Transpose/Transpose ($\pm n$) »,
- **Contrôles** : « + / - » pour la variation des demi-tons ; coches de sélection des pistes (Transpose)
- **Indicateurs** : valeur des demi-tons courants (0 = original)

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Augmenter la tonalité de +2 demi-tons

1. Ouvrir le projet audio > « Transpose ($\pm n$) ».
2. Sélectionner la piste de mixage principale (exclure Click/service).
3. Définir +2 avec « + » > « Transposer ».
4. Lancer Play pour vérifier.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **Le bouton Transpose ne montre aucune variation** : vérifiez que vous avez sélectionné au moins une piste valide et que la valeur des demi-tons est différente de 0.
- **Je veux revenir à l'original mais cela ne change pas** : sur Transpose, définissez des demi-tons = 0 et recommencez.

GLOSSAIRE

- **Transpose** : modification de la tonalité d'un morceau en demi-tons.
- **Demi-ton ($\pm n$)** : unité de mesure de la transposition ; 0 indique la tonalité d'origine.

Audio évolué

Dans ce chapitre, nous examinons les nouveautés de la gestion AUDIO de B.BEAT. En résumé, nous avons :

1. Gestion de l'égalisation, qui pour le moment est assurée par B.Beat Manager. ATTENTION: l'égalisation n'est disponible que sur le B.BEAT PRO 16.
2. Gestion des sorties audio pour les familles.

ÉGALISATION

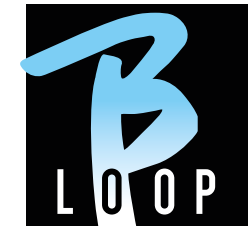
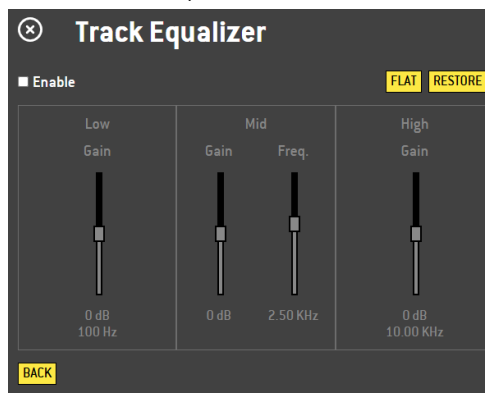
L'égaliseur de B.BEAT permet de contrôler le timbre au niveau de la piste audio. ATTENTION: l'égalisation n'est disponible que sur le B.BEAT PRO 16.

ÉGALISEUR DE PISTE

Dans chaque piste audio du projet est présent le bouton « Égaliseur ».



En cliquant sur le bouton, la page dédiée s'ouvre. En cochant la case « Enable », l'égaliseur est appliqué à la piste sélectionnée en temps réel.



PARAMÈTRES DISPONIBLES

L'égaliseur offre trois bandes : Basses, Moyennes et Hautes. Sur la bande des Moyennes, il est également possible de régler la fréquence du centre de la bande, en plus du gain. Sur les trois bandes, il est possible d'ajuster le gain pour atténuer ou amplifier les signaux dans la portion de spectre souhaitée.

OPÉRATIONS RAPIDES

- **Restore** : restaure la dernière configuration valide présente avant l'ouverture de l'écran Égaliseur.
- **Flat** : réinitialise le gain de toutes les bandes (toutes à 0 dB) pour repartir d'une courbe neutre.

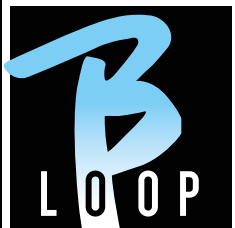
Une fois l'égalisation souhaitée réglée, il suffit de quitter l'écran : l'effet est appliqué en temps réel à la piste audio. L'égaliseur est configurable indépendamment pour chaque piste du projet.

Remarque

L'application est instantanée : vous entendrez la sortie audio avec la courbe EQ active directement depuis B.BEAT.

ASTUCE

Utilisez Flat pour repartir d'une courbe neutre et Restore pour comparer rapide



Audio évolué

ment les modifications à l'état antérieur à l'ouverture.

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Égalisation rapide d'une piste

1. Ouvrez la piste audio et cliquez sur « Égaliseur ».
2. Cochez la case « Enable ».
3. Réglez le gain des bandes Basses/Moyennes/Hautes selon les besoins ; sur les Moyennes, réglez également la fréquence du centre.
4. Si vous devez repartir à zéro, utilisez « Flat » ; pour revenir à l'état initial avant l'ouverture, utilisez « Restore ».

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

• **Je ne ressens aucune différence après égalisation** : vérifiez que « Enable » est actif et que les gains des bandes ne sont pas à 0 ; vérifiez le routage de la piste vers les sorties attendues.

Glossaire

- **Égaliseur (EQ)** : section de traitement qui modifie l'équilibre des fréquences d'une piste (basses/moyennes/hautes).
- **Enable** : active l'application de l'égaliseur sur la piste.

• **Restore** : restaure l'état antérieur à l'ouverture de l'écran EQ.

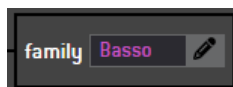
• **Flat** : réinitialise les gains des bandes (courbe neutre).

GESTION DES SORTIES POUR LES FAMILLES

La fonctionnalité Sortie Familles de B.BEAT permet un contrôle ponctuel du routage pour chaque famille de pistes. La sortie Familles accélère l'attribution des sorties audio en définissant un comportement prédéfini pour les pistes appartenant à la même famille. Le résultat est une configuration plus cohérente, des temps de préparation réduits et une plus grande fiabilité d'exécution.

SORTIE FAMILLES

La gestion des Familles est disponible sur le B.Beat Manager. Sélectionnez les familles dans la liste et cliquez sur l'icône « Crayon » pour entrer dans la modification.



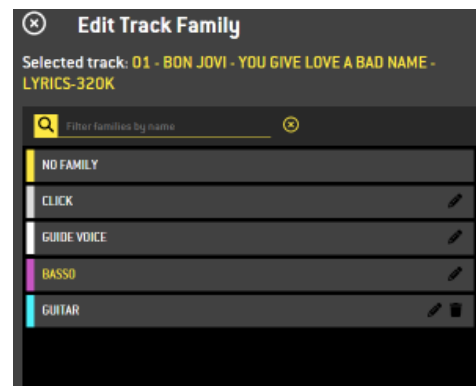
Sur l'écran ci-dessus, nous avons sélectionné une piste appartenant à la famille Bass. Les familles peuvent être attribuées et définies librement, pour ce faire, cliquez sur l'icône représentant le crayon.

AFFECTATION DES SORTIES PAR DÉFAUT

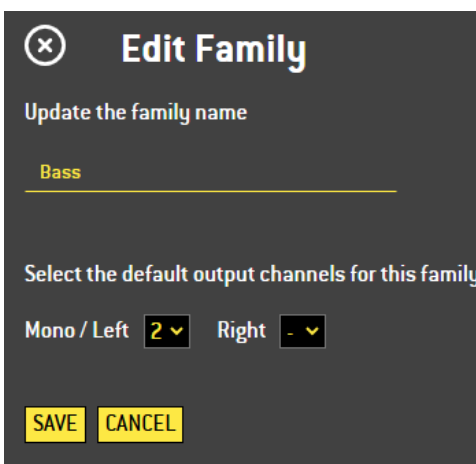
Sur l'écran de modification, vous pouvez

Audio évolué

choisir les sorties par défaut des Familles.



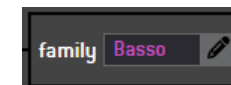
Par exemple, vous pouvez sélectionner des paires de canaux (par exemple 1&2), des configurations mono (par exemple 1&1) ou cibler explicitement Left/Right en fonction de la nature de la piste. La sélection définit les sorties qui seront utilisées pour les pistes appartenant à la Famille : par exemple, nous pouvons définir que toutes les pistes appartenant à la famille BASS sortent toujours sur le canal out 2.



ENREGISTREMENT ET APPLICATION À LA PISTE ACTUELLE

PROCÉDURE

1. Cliquez sur family pour ouvrir l'édition de la famille



2. Depuis la fenêtre Edit Track Family :

3. Sélectionnez la Famille et ouvrez la modification (icône Crayon).



4. Définir les sorties par défaut souhaitées.

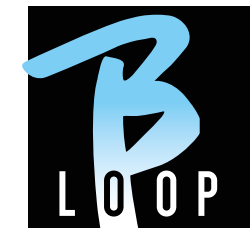
Select the default output channels for this family

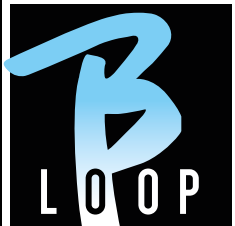
Mono / Left 2 Right -

5. Enregistrer les modifications. ATTENTION : les modifications sont enregistrées pour le projet en cours et pour tous les autres projets de l'archive actuelle, où des pistes sont utilisées pour la même famille.

6. Si les sorties ont été modifiées, le système demande confirmation pour appliquer les nouvelles sorties à la piste actuellement sélectionnée : confirmez avec « Oui » pour mettre à jour immédiatement le routage.

Une fois que la sortie audio d'une famille a été modifiée, elle apparaîtra dans la fe





Audio évolué

nêtre d'édition des sorties :



AUCUNE SORTIE PAR DÉFAUT

Il est possible de définir « aucune sortie par défaut » (indiquée par un tiret). Dans ce cas, les pistes des Familles n'héritent pas automatiquement d'un routage et la sortie devra être définie manuellement pour chaque piste si nécessaire. Cela peut être fait à partir de la fenêtre d'édition du projet.

Attention

La modification de la sortie par défaut des Familles est appliquée rétroactivement sur tous les projets utilisant les mêmes Familles : l'application immédiate a lieu après confirmation de la piste en cours d'utilisation. Vérifiez toujours le message de confirmation lorsque vous modifiez le routage par défaut. Si les sorties par défaut sont supprimées pour une famille, les sorties des pistes relatives à cette famille seront conservées dans l'état précédent.

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Régler les sorties par défaut d'une Famille

1. Sélectionnez la Famille dans la liste et ouvrez la modification (Crayon).
2. Fixez les sorties par défaut (ex.

- 1&2 ou 1&1; configurations Left/Right pour pistes mono/stéréo).
3. Enregistrez. Si nécessaire, confirmez l'application à la piste active.

Exemple B

– Supprimez la sortie par défaut

1. Ouvrez la modification de la famille (crayon).
2. Sélectionnez l'option « aucune sortie par défaut » (tiret).
3. Enregistrez. Les nouvelles pistes de la Famille n'hériteront pas d'un routage automatique.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **La piste ne suit pas les nouvelles sorties des familles** : après l'enregistrement, confirmez l'application lorsque cela est demandé ; sinon, définissez manuellement la sortie de la piste.
- **Je ne peux pas modifier la sortie par défaut** : la famille pourrait être préexistante et non modifiable (par exemple, Click).

Glossaire

- **Familles** : regroupement de pistes homogènes à des fins de gestion et de routage.
- **Sorties par défaut** : routage proposé automatiquement aux pistes appartenant à une Famille.
- **Crayon** : icône pour accéder au mode de modification d'une Famille

Menu Système et options

Certaines entrées ont été ajoutées au Menu System > Options dans B.Beat.

HOTSPOT CHANNELS

Permet le choix du canal Wi-Fi dans la bande 24 GHz (de 1-11) ou 5 GHz (36, 40, 44, 48). En cas de fonctionnement intermittent du réseau HotSpot dû à une présence d'interférences et de multiples réseaux sur le même canal, il est possible de changer le canal de fonctionnement du HotSpot (en utilisant par exemple le canal 6 ou 11) ou encore la bande de fonctionnement à 5 GHz. Les smart devices (smartphones, tablettes) sont normalement capables de gérer les deux réseaux.

FAN MODE

Permet de configurer le ventilateur en mode automatique Auto, c'est-à-dire géré par le processeur en fonction des besoins, ou en mode continu Always On en cas de conditions environnementales moins favorables.

VIDEO MODE

Permet de configurer la résolution de la sortie vidéo. Le mode Auto par défaut choisit la résolution vidéo optimale au démarrage à partir du B.Beat, en fonction de l'écran connecté. Vous pouvez également choisir entre un ensemble de résolutions standard (1 920x1 080, 1 280x768, 1 024x768, 800x600, 720x576) et les résolutions prises en charge par l'écran

connecté au moment de l'édition (qui sont automatiquement détectées par l'écran). La valeur définie est permanente jusqu'à une modification ultérieure (même en redémarrant le B.Beat non connecté à un écran, cette résolution est maintenue).

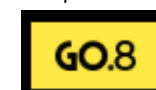
Dans le B.Beat Pro, il y a **Vidéo 1 Mode** et **Vidéo 2 Mode** pour configurer de manière analogue les deux sorties vidéo.

FONCTIONNALITÉS SUPPLÉMENTAIRES

GO.8

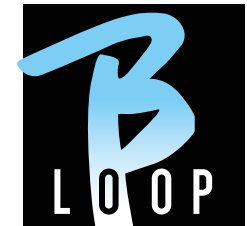
Dans le B.Beat manager, dans chaque projet audio, il y a une fonction qui permet la génération automatique du signal Sync pour la gestion de deux dispositifs B.Beat redondants via un commutateur automatique comme le Go.8.

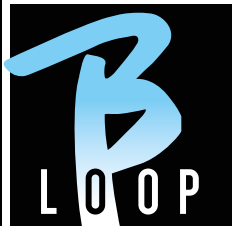
Pour l'activer cliquer :



Un écran s'ouvre à partir duquel il sera possible de choisir la sortie cible et la création d'une tonalité sinusoïdale à 1 kHz ou à 21 kHz. Le signal à 21 kHz peut être envoyé avec un signal audio standard et n'est pas audible, en évitant de sacrifier une sortie audio pour la consacrer uniquement au signal de Sync.

Remarque : dans les familles, la Famille SERVICE a été ajoutée. Cette famille fait partie de celles fixes et n'est pas annulable. La particularité de cette famille est que le volume des pistes assignées à la famille





Menu Système et options

SERVICE n'est pas soumis au contrôle du volume de sortie (le volume de lecture est toujours le maximum). Ceci est utile pour des signaux tels que le Sync d'un commutateur ou le signal SMPTE, et empêche le réglage du volume des backing tracks d'affecter le fonctionnement des appareils dépendant de ces signaux de service.

REMOTE CONTROL

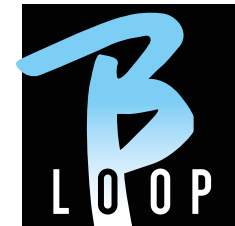
Sur l'écran d'accueil de B.Beat Manager, à gauche de la touche SE CONNECTER, il y a un bouton :



avec l'icône d'une télécommande. En appuyant sur le bouton, la version de bureau de l'application Prompter (déjà disponible pour les appareils iOS et Android) s'ouvre avec laquelle vous pouvez afficher des textes, des partitions et contrôler votre B.Beat à distance.

Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez contrôler le B.Beat avec un ordinateur de bureau en mode distant.

Bienvenido a B.LOOP



Cada concierto es un viaje. Cada nota, una emoción que cobra vida.

Con **B.LOOP** tienes en tus manos una herramienta creada para acompañarte en este viaje y hacer que cada una de tus actuaciones sea más libre, potente e inolvidable.

Con el **Plug IN B.LOOP** tienes más flexibilidad, más creatividad, más control. Todo para que puedas vivir la música en el escenario sin concesiones.

M-Live B.LOOP incluye todas las funciones del B.Beat tradicional.

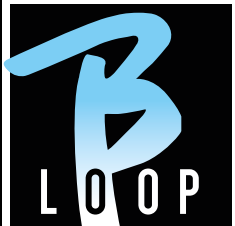
En este documento de actualización encontrarás todas las nuevas funciones que se incluyen en **B.LOOP**.

Con B.LOOP:

- **Sigue tu inspiración sin límites:** gracias a los marcadores, por fin puedes realizar LOOP en el escenario, dando forma a tus ideas en tiempo real, adaptándote al público y al momento.
- **Da forma a tu sonido con precisión:** ecualización dedicada en cada pista*. Además, puedes transponer el tono de tus pistas de acompañamiento, adaptándolas a cada necesidad vocal o instrumental.
- **DDa vida a una experiencia multimedia única:** con B.LOOP, el audio y el vídeo se fusionan en perfecta armonía, con efectos fluidos y sincronizaciones personalizables que transforman cada canción en un espectáculo completo.
- **Confía en una seguridad total en el escenario:** B.Beat es ahora el estándar de referencia por su completitud y fiabilidad. Con la versión B.LOOP queremos llevarte aún más lejos, haciéndote realmente libre para tocar sin pensar en nada más.

NOTA IMPORTANTE: este manual solo se refiere a las partes que se han modificado o añadido con respecto al firmware de B.Beat. Para conocer todas las funciones de B.Beat, descarga el manual completo en esta dirección: <https://www.m-live.com/products-manuals/>

*El ecualizador está disponible en B.Beat PR016.



Compra y activación del plugin B.LOOP

Procedimiento de compra y activación del plugin B.Loop

Para comprar y activar el plugin B.Loop en el dispositivo B.Beat, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Actualización del software

Asegúrese de que el B.Beat esté actualizado a la versión de software **5.0** o posterior. Si no es así, realice la actualización antes de continuar.

2. Conexión al B.Beat mediante el Manager

Conecte el B.Beat al ordenador e inicie el **B.Beat Manager**.

3. Registro o inicio de sesión

Desde la sección **Cuenta** del B.Beat Manager o desde la **ventana emergente de inicio**, realice el registro de una nueva cuenta.

Si ya dispone de una cuenta **SongService**, simplemente inicie sesión.

4. Compra del plugin

Acceda al sitio web de **SongService** utilizando **las mismas credenciales** que en el B.Beat Manager.

Desde el menú principal, seleccione **"PLUG-IN"**, luego **"B.Loop"**, y proceda con la compra.

5. Sincronización del plugin

Una vez completada la compra, vuelva al **B.Beat Manager** y conecte el B.Beat, asegurándose de que la **conexión a Internet del ordenador esté activa**.

6. Verificación de la activación

Acceda a la sección **Cuenta** del B.Beat Manager y verifique que el plugin esté activo.

La activación se confirma con la aparición del texto **"Plugin B.Loop"** (ver captura de pantalla).

Marker y Loop

La gestión de los Marker permite definir las secciones (intro, estrofa, coro, etc.) o los puntos de interés dentro de la canción y recuperarlos rápidamente con el B.Beat para la reproducción o para crear loop. La inserción en tiempo real durante la reproducción de la canción, la cuantización en la cuadrícula de cuartos, el cambio de la unidad de medida del tiempo y el análisis automático de las secciones hacen que la edición sea rápida, precisa y coherente con la estructura musical. Con el B.Beat podrás aprovechar al máximo los marker y loop durante tus sesiones de prueba o durante las sesiones EN DIRECTO. Si utilizas dos B.Beat en modo main y spare, las dos máquinas seguirán los marker en perfecta sincronización. También puedes escribir los Marker con tu DAW, el B.BEAT Manager los reconoce al cargarlos.

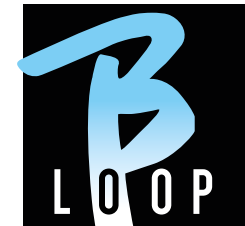
ACCESO A LA SECCIÓN MARKER

Desde la página principal de B.Beat selecciona el proyecto que quieres editar haciendo doble clic en el nombre, o pulsando la tecla edit (representada con un lápiz).



Desde la página del proyecto en B.Beat Manager, selecciona "Marker" para abrir la sección dedicada. Desde aquí, utiliza el icono "+" para acceder al área de creación y gestión de marker.

 Add or edit markers



AÑADIR MARKER DURANTE LA REPRODUCCIÓN

Se recomienda utilizar la escritura automática de los marker, que es realizada por B.Beat MANAGER mediante el botón **MARKER CREATION**. Cuanto más completa esté la pista registrada, mejor se generarán los marker.

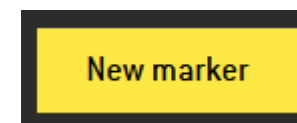
Para generar los marker es necesario tener una pista click.

Alternativamente, es posible escuchar la canción e introducir marker exactamente en el punto donde se encuentra el cursor de reproducción.

Procedimiento

1. Iniciar la reproducción de la canción pulsando **PLAY**.

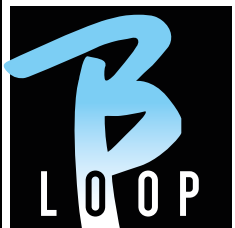
2. Pulsa "New Marker" para introducir un marker en el momento actual (indicado por la barra vertical blanca en la línea de tiempo).



3. Repite la operación cada vez que quieras añadir un nuevo marker.

Nota

La inserción en escucha coloca el marker exactamente sobre el cursor actual (barra vertical blanca), pero posteriormente podrás cuantificar los marker.



Marker y Loop

MODIFIQUE Y REPOSICIONE LOS MARKER

Los cambios se pueden realizar con la reproducción parada, arrastrando los marker a la línea de tiempo o interviniendo desde la tabla de edición que ves a continuación.

Marker Name	Position	00:00.05	Loop ☐	Loop Test	Repetition	Duration	
MARKER 1	00:00.03	— +	▶	↺	02	00:05.95	🗑️
MARKER 2	00:05.99	— +	▶	↺	01	00:14.19	🗑️
MARKER 3	00:20.18	— +	▶	↺	00	00:14.65	🗑️
MARKER 4	00:34.84	— +	▶	↺	00	00:10.53	🗑️
MARKER 5	00:45.37	— +	▶	↺	00	00:18.78	🗑️
MARKER 6	01:04.15	— +	▶	↺	00	00:02.22	🗑️

MARKER NAME

Escribe el nombre del marker seleccionado.

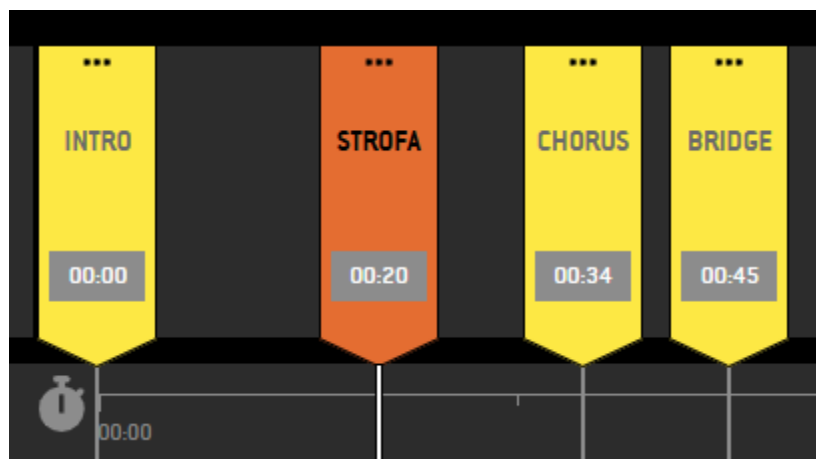
POSITION

Indica la posición en el tiempo del marker

PROCEDIMIENTO – DESPLAZAMIENTO LIBRE

1. Estopa la canción.
2. Arrastra el marker hacia adelante/hacia atrás en la línea de tiempo hasta la posición deseada.

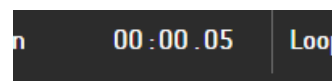
Así es como se ve la TIMELINE con algunos marker colocados:



Marker y Loop

PROCEDIMIENTO – DESPLAZAMIENTO POR STEP

1. Desde la tabla, configura el "Step" (en segundos) para definir la magnitud del desplazamiento.



2. Utiliza los botones "+ / -" para mover el marker de la cantidad establecida.

OPERACIONES ADICIONALES

- **Eliminación:** utiliza el icono "Papelera" en la línea del marker para eliminarlo.

SUGERENCIA

Para microajustes rápidos y repetibles, establece un paso coherente (por ejemplo, 0,25–0,50 s) y utiliza "+ / -" para terminar.

REPRODUCCIÓN DESDE MARKER Y LOOP

REPRODUCCIÓN

Desde la columna dedicada, inicia el "Play" del marker correspondiente a la línea seleccionada.

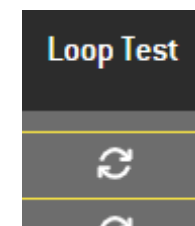


LOOP

Habilita "Loop" para repetir continuamente la sección asociada a ese marker.

te la sección asociada a ese marker.

Utiliza el icono de prueba del loop para comprobar la correcta colocación de los marker. La ejecución del Loop se realiza sin problemas si los marker se colocan de manera cuantificada y si la grabación se cuantifica en la misma modalidad.

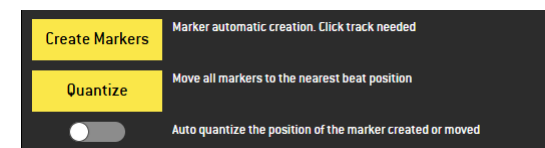


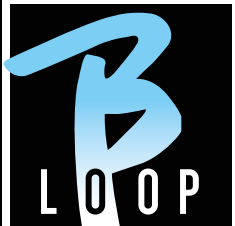
REPETICIONES

Establece el número de repeticiones del loop desde la columna dedicada (repeticiones programadas para el marker). Las repeticiones se realizarán de forma automática durante la ejecución de la Song con B.Beat.

NOTA: si durante el Live se desea interrumpir la función de Loop automático previamente configurada por el B.Beat Manager, es necesario pulsar el botón PLAY del B.Beat durante el marker en curso. De esta manera, el Backing Track se reproducirá sin la repetición de ese marker específico.

UNIDAD DE TIEMPO Y CUANTIFICACIÓN





Marker y Loop

UNIDAD DE MEDIDA

Cuando se activa la función AUTO QUANTIZE (selector on/off) la unidad de medida mostrada en la tabla de marker pasa de Minutos/segundos a CUARTOS (beats). Esto se debe a que la cuantización desplaza los eventos a los CUARTOS relacionados con la pista click.

REQUISITO PREVIO

Para utilizar los "Cuartos (Beats)", asegúrate de que en el proyecto esté presente el "Pista Click".

CUANTIZACIÓN

Utiliza el comando "Cuantizar" para alinear los marker ya colocados con el beat más cercano.

Nota

La cuantización requiere una pista Click correctamente alineada. De lo contrario, los loop pueden ocurrir de manera no perfecta.

CREATE MARKER

Esta es la forma más sencilla de crear marker. El sistema inicia un análisis de la canción y coloca los marker en los puntos de cambio de sección de acuerdo con la métrica musical y cuantificando los eventos. Esta opción permite crear marker de la for-

ma más sencilla. El resultado será positivo si la grabación contiene un número suficiente de partes instrumentales o vocales.

Atención

La operación sustituye a los marker existentes: los marker introducidos anteriormente se eliminan cuando se realiza "CREATE MARKER".

REFERENCIAS Y MANDOS RÁPIDOS

• **Botones principales:** "New Marker", "Quantizza", "CREATE MARKER", "+ / -" (desplazamiento por pasos), "Loop On/Off", "Play Marker", "Papelera (Eliminar)".

• **Elementos de tabla:** Step (s), Play, Loop, Repeticiones.

• **Indicadores:** cursor de reproducción (barra vertical blanca), línea de tiempo de la canción.

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Creación de marker durante la escucha

1. Inicia la reproducción de la canción con PLAY.
2. Pulsa "New Marker" al principio del verso, estribillo y puente.
3. Detiene la reproducción y utiliza la tabla para terminar con pasos de 0,50 s.
4. "Cuantificar" para alinear con los beats de la pista Click.

Marker y Loop

Ejemplo B

– Prueba en loop de la sección

1. En la línea del marker, activa "Loop".
2. Configurar repeticiones = 4.
3. Inicia el Play del marker para probar la perfecta continuidad.

Ejemplo C

– Estructurar marker de forma automática

1. Pulsa "CREATE MARKER".
2. Comprueba los marker generados en los cambios de sección.
3. Modifica las posiciones con pasos o arrastrando, si es necesario

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

• **El loop no se repite:** comprueba que "Loop" esté habilitado en la línea del marker y que el número de repeticiones esté configurado (>0).

• **Los marker no se alinean con los beats:** comprueba la presencia de la pista Click y vuelve a ejecutar "Cuantizar".

• **El desplazamiento por pasos no tiene efecto:** asegúrese de haber seleccionado la línea correcta y configurado el paso en segundos.

• **Después de "CREATE MARKER" han desaparecido los marker:** el comando sustituye a los marker preexistentes; restablece manualmente o cancela la operación si está disponible.

NOTAS OPERATIVAS

• Introduce los marker de escucha para capturar las entradas naturales de las secciones y, a continuación, refina el posicionamiento desde parado.

• También puedes escribir marker con tu DAW, el B.Beat Manager los reconoce al cargar.

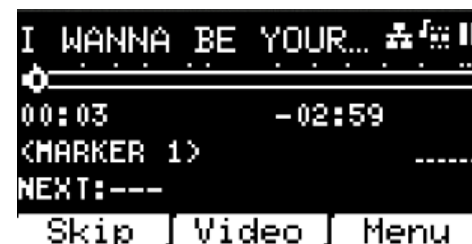
• Utilice "Cuantificar" solo después de configurar correctamente la pista Click para evitar desplazamientos no deseados.

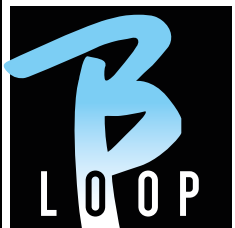
• Establece un paso coherente (por ejemplo, 0,25–0,50 s) para microajustes rápidos y repetibles.

• Si es posible, utiliza la función automática CREATE MARKER

USO DE MARKER CON B.BEAT

Cuando hayas escrito los marker dentro de una Backing Tracks podrás utilizar en directo la función de loop presente en B.Beat. Si has configurado las repeticiones automáticas de los marker desde la ventana de Edit Marker, las repeticiones ya se configurarán y se realizarán automáticamente. Así es como aparece la pantalla principal del B.BEAT cuando se carga una canción que incluye MAKER:





Marker y Loop

Las pequeñas líneas verticales sobre la position bar indican la presencia de marker en los puntos de interés.

Más abajo se escribirá el nombre del marker que se está ejecutando.

Cuando se activa el LOOP (en automático o pulsando PLAY durante la ejecución de la canción) aparece el símbolo de LOOP a la izquierda del nombre Marker, el número de repeticiones.



Si se pulsa el botón PLAY durante >0,5 seg., se activa el Loop infinito. El loop infinito se indica con "inf.". El marker en curso se repetirá hasta que se vuelva a pulsar PLAY.

Aquí hay un resumen de las opciones del botón PLAY:

1. Presión PLAY. La canción entra en ejecución.
2. Segunda pulsación del botón PLAY: se activa el LOOP para el marker en curso. El Loop se ejecutará una vez y luego la canción continúa con el siguiente marker.
3. Si se desea cancelar el LOOP que se acaba de iniciar, basta con pulsar de nuevo PLAY antes de que la canción llegue al final del Marker en curso.
4. Presión prolongada PLAY >0,5 segundos: se activa el LOOP infinito. El marker

se repetirá ad libitum, hasta que volvamos a pulsar PLAY.

5. Doble presión cercana (tiempo entre las dos presiones < 0,7 s) salta de la pista actual y pone en reproducción la siguiente, si está presente. Esto sucede si el backing tracks no tiene marker.

Durante la ejecución del LOOP, el botón Play parpadea rápidamente en color blanco.

La presencia de los marker en la pantalla se destaca con pequeñas barras verticales en el Song Bar. El nombre del marker en ejecución se muestra en la pantalla.

Gestión avanzada del vídeo

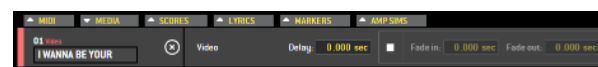
Esta sección describe la gestión de los desvanecimientos de los medios (vídeos e imágenes), compensar la latencia del vídeo en B.Beat Manager en B.BEAT, importar la pista de AUDIO contenida en un vídeo.

Ámbito de uso: las funciones descritas están disponibles si en el proyecto de audio hay **un medio: Vídeos o Imágenes**.

DÓNDE SE ENCUENTRAN LOS AJUSTES

Dentro del programa B.Beat Manager:

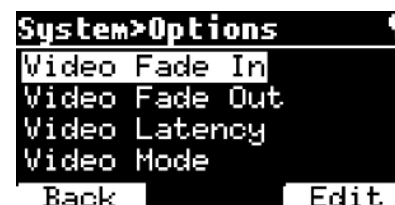
- **Proyecto de audio > Tab "Media":** Vídeo de retardo, Fade In/Fade Out de los medios, vista previa de fundidos.



- **Página "Configuraciones":** Fade In/Out globales y Latencia de sistema A/V.

En B.Beat:

- **System > Option:** en esta sección es posible configurar los ajustes del sistema, que afectarán a todos los medios cargados, sin distinción entre un proyecto y otro. Se puede acceder a los ajustes desde esta pantalla:



VÍDEO DE RETARDO (POR PROYECTO)

El **retardo** define cuánto retrasar la reproducción del vídeo en comparación con la reproducción de las pistas de audio del proyecto.

- **Unidad:** segundos y milisegundos.
- **Ámbito:** configuración local, válida solo para el proyecto actual.

PROCEDIMIENTO – CONFIGURAR EL RETARDO DE VÍDEO

1. Abrir un proyecto de audio en B.Beat Manager.
2. En la parte inferior izquierda, selecciona la pestaña Media.
3. En el panel de configuración avanzada del vídeo, introduce el Delay expresado en segundos y/o **milisegundos**.

Delay: 0.000 sec

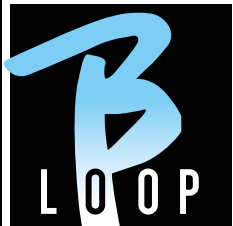
4. Guarda el proyecto.

Ejemplo: con un retardo establecido en 5 s, el vídeo esperará 5 segundos antes de reproducirse con respecto al flujo de audio.

FADE IN / FADE OUT MEDIA (POR PROYECTO)

Permite aplicar fundidos al medio del proyecto al inicio y al final de la canción.

- **Activación:** activa la marca de verificación



Gestión avanzada del vídeo

ción dedicada en la configuración del proyecto. Si se activan los ajustes de Fade In / Fade Out para el proyecto, los ajustes globales se sobrescriben.

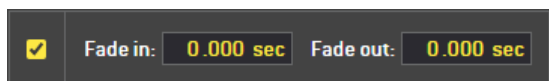
- **Fade In:** tiempo de desvanecimiento de negro (o de imagen de fondo si está configurada) al principio del vídeo.

- **Fade Out:** tiempo de desvanecimiento a negro (o de imagen de fondo si está configurada) al final del vídeo.

- **Unidades:** valores configurables en segundos y milisegundos.

- **Vista previa:** hay una vista previa disponible que indica si se ha configurado o no el degradado de entrada o salida.

Los ajustes se realizan desde la ventana MEDIA en el B.Beat Manager:



Marque la casilla de verificación a la izquierda y aplique los valores deseados.

Ejemplo: configurando un **Fade Out de 20 s**, el vídeo se difuminará hacia el negro (o desde la imagen de fondo si está configurada) en los últimos 20 segundos.

AJUSTES GLOBALES: FADE IN/OUT

Los ajustes de **Fade In/Out** también están disponibles a nivel **global** en la página **Con-**

figuraciones o desde la página System > Option en el B.Beat.

- **Ámbito:** se aplican a todos los vídeos realizados en B.BEAT.

- **Prioridad:** los ajustes locales (configurados en el proyecto) tienen prioridad sobre los globales.

- **Comportamiento:**

- Si la marca local está desactivada, se aplican los Fade globales.
- Si la marca local está activa y los valores son cero, para ese vídeo no viene aplicado ningún Fade.

COMPENSACIÓN DE LA LATENCIA DEL SISTEMA DE VÍDEO (GLOBAL)

La compensación de la **latencia del sistema de vídeo** permite retrasar la reproducción del audio de B.BEAT para compensar las diferencias de latencia entre la cadena de reproducción del vídeo y la del audio (por ejemplo, debidas a dispositivos en cadena aguas abajo).

- **Dónde:** página **Configuraciones**.
- **Unidad:** milisegundos.
- **Ámbito:** global, se aplica a todas las huellas de **todos los proyectos**.

Ejemplo: con una latencia del sistema establecida en **500 ms**, las pistas de audio se retrasarán 500 milisegundos con respecto a la salida de vídeo para alinear los flujos de audio y vídeo.

Gestión avanzada del vídeo

IMPORTACIÓN DE LA PISTA DE AUDIO DE UN VÍDEO

Para importar la pista de audio contenida en un archivo de vídeo, proceda de la siguiente manera:

1. Crear un **nuevo proyecto**, asignando un nombre y seleccionando las pistas de **Audio, Vídeo, MIDI y Partituras** necesarias.

2. En la ventana de **Creación de proyecto**, haga clic en la sección **Medios**.

3. Active la opción **Importar pistas de audio del vídeo**.

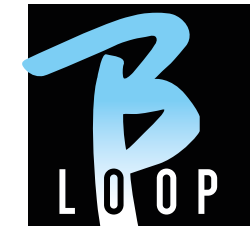
B.Beat Manager analizará el archivo de vídeo y, si contiene una pista de audio, importará automáticamente las pistas al proyecto recién creado separándolas de la parte de vídeo.

REFERENCIAS Y MANDOS

- **Medios** (pestaña en el proyecto de audio):
Delay, Fade In/Out, Vista previa desvanecimientos.
- **Configuraciones:** Fade In/Out globales, Compensación de latencia.

Notas

- Los ajustes descritos son operativas **solo** si el proyecto de audio contiene un **medio** asociado.



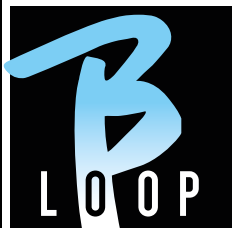
- Los ajustes **globales** se aplican cuando la configuración local del proyecto no están habilitadas.

Glosario

Delay (vídeo): Retraso de la reproducción del vídeo con respecto al audio, configurado para cada proyecto.

Fade In / Fade Out (media): Desvanecimiento de/a negro (o de imagen de fondo si está configurada) respectivamente al principio y al final del vídeo; disponible por proyecto y a nivel global.

Latencia del sistema: Retardo global aplicado al audio para alinearlo con la cadena de vídeo



Transpose

REQUISITOS

- Proyecto de audio abierto en B.Beat Manager.
- **Transpose** requiere la presencia de al menos una pista de audio de la canción.

ACCESO A LAS FUNCIONES

- **Transpose:** botón "Transponer/Transponer ($\pm n$)" en la barra superior del proyecto. El valor entre paréntesis indica los semitonos actualmente aplicados.

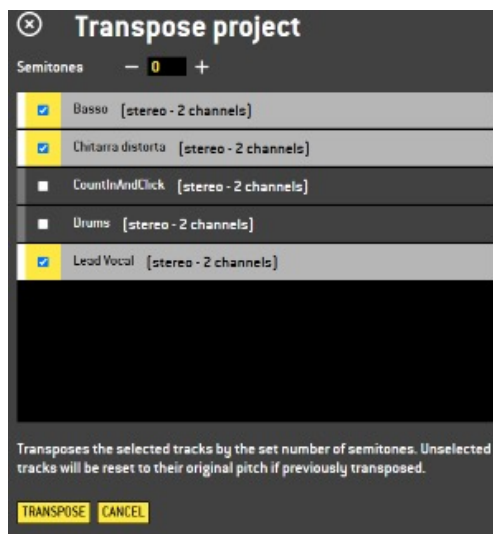
TRANSPOSE (0)

TRANSPOSE (TRANSPOSICIÓN EN SEMITONOS)

La transposición modifica el tono de la canción en un número de semitonos establecido. Las pistas marcadas como "Click" o de servicio se excluyen automáticamente.

Procedimiento

1. Haga clic en "Transpose ($\pm n$)".
2. En la pantalla dedicada, comprueba en la parte superior el valor de los semitonos actuales (0 indica ninguna transposición aplicada).



3. Selecciona/deselecciona las pistas sobre las que aplicar la transposición.
4. Establece el número de semitonos con "+ / -" (por ejemplo, +2 para aumentar dos semitonos).
5. Haga clic en "Transponer" para iniciar el procesamiento.

ESCUCHAR Y RESTAURAR

- Una vez finalizada la elaboración, la pantalla vuelve al proyecto y será posible escuchar el resultado reproduciendo el proyecto de audio.
- El botón "Transponer ($\pm n$)" mostrará entre paréntesis el valor actual de transposición aplicado a la canción.
- Para restaurar el tono original: estable-

Transpose

ce "0" semitonos, selecciona las mismas pistas y vuelve a pulsar "Transponer". El restablecimiento tarda unos segundos.

Nota

La transposición se puede aplicar selectivamente por pista. Las pistas de clic/servicio están excluidas por defecto.

SUGERENCIA

Realiza una breve escucha después de cada cambio de semitono. El valor que se muestra entre paréntesis en el botón "Transponer ($\pm n$)" es una referencia rápida para recordar el tono actual con respecto al original.

REFERENCIAS Y MANDOS

- **Botones principales:** "Transpose/Transponer ($\pm n$)",
- **Controles:** "+ / -" para variación semitonos; ticks de selección de pistas (Transpose)
- **Indicadores:** valor de semitonos actuales (0 = original)

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A
– Elevar el tono +2 semitonos

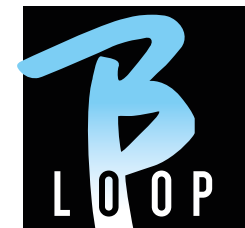
1. Abrir el proyecto de audio > "Transpose ($\pm n$)".
2. Selecciona la pista de mezcla principal (excluye Click/servicio).
3. Establece +2 con "+" > "Transponer".
4. Inicia Play para verificar.

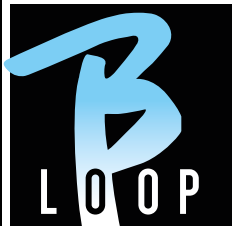
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **El botón Transpose no muestra variaciones:** comprueba que has seleccionado al menos una pista válida y que el valor de semitonos es diferente de 0.
- **Quiero volver al original pero no cambia:** en Transpose establece semitonos = 0 y vuelve a ejecutar.

GLOSARIO

- **Transpose:** modificación de la tonalidad de una pieza en semitonos.
- **Semitono ($\pm n$):** unidad de medida de la transposición; 0 indica el tono original.





Audio evolucionado

En este capítulo examinamos las novedades de la gestión de AUDIO de B.Beat. En resumen, tenemos:

1. Gestión de la Ecualización, que por el momento se lleva a cabo por B.Beat Manager. ATENCIÓN: la ecualización solo está disponible en B.BEAT PRO 16.

2. Gestión de salidas de audio para familias.

ECUALIZACIÓN

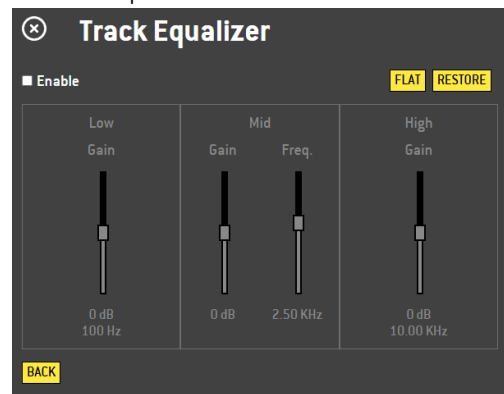
El ecualizador de B.BEAT permite un control del timbre a nivel de pista de audio. ATENCIÓN: la ecualización solo está disponible en B.BEAT PRO 16.

ECUALIZADOR DE TRAZAS



En cada pista de audio del proyecto está presente el tecla "Ecualizador".

Al hacer clic en el botón se abre la página dedicada. Al marcar la casilla "Enable" se aplica el ecualizador a la pista seleccionada en tiempo real.



PARÁMETROS DISPONIBLES

El ecualizador ofrece tres bandas: Bajas, Medias y Altas. En la banda de medias también es posible ajustar la frecuencia de centro de banda, además de la ganancia. En las tres bandas es posible ajustar la ganancia para atenuar o amplificar las señales en la porción deseada del espectro.

OPERACIONES RÁPIDAS

• **Restore:** restablece la última configuración válida presente antes de la apertura de la pantalla Ecualizador.

• **Flat:** pone a cero la ganancia de todas las bandas (todas a 0 dB) para volver a empezar desde una curva neutra.

Una vez configurada la ecualización deseada, basta con salir de la pantalla: el efecto se aplica en tiempo real a la pista de audio. El ecualizador se puede configurar independientemente para cada pista del proyecto.

Nota

La aplicación es instantánea: escucharás la salida de audio con la curva EQ activa directamente desde B.BEAT.

SUGERENCIA

Utiliza Flat para comenzar desde una curva neutra y Restore para comparar rápida

Audio evolucionado

mente los cambios con el estado anterior a la apertura.

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Ecualización rápida de una pista

1. Abre la pista de audio y haz clic en "Ecualizador".
2. Marca "Enable".
3. Establece el gain de las bandas bajas/medias/altas según sea necesario; en las medias también regula la frecuencia de centro.
4. Si es necesario volver a empezar desde cero, utiliza "Flat"; para volver al estado inicial previo a la apertura, utiliza "Restore".

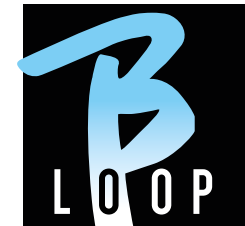
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

• **No siento diferencias después de la ecualización:** comprueba que "Enable" esté activo y que las ganancias de las bandas no estén a 0; comprueba el enrutamiento de la pista hacia las salidas esperadas.

Glosario

• **Ecualizador (EQ):** sección de tratamiento que modifica el equilibrio de frecuencias de una pista (bajas/medias/altas).

• **Enable:** activa la aplicación del ecualizador en la pista.



• **Restore:** restablece el estado anterior a la apertura de la pantalla EQ.

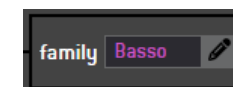
• **Flat:** pone a cero las ganancias de las bandas (curva neutra).

GESTIÓN OUT PARA FAMILIAS

La función Salida Familias de B.BEAT permite un control puntual del enrutamiento para cada familia de pistas. La salida Familias acelera la asignación de las salidas de audio definiendo un comportamiento predefinido para las pistas pertenecientes a la misma familia. El resultado es una configuración más coherente, tiempos de preparación reducidos y una mayor fiabilidad en ejecución.

SALIDA FAMILIAS

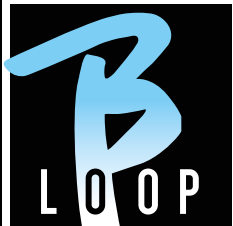
La gestión de las familias está disponible en el B.Beat Manager. Selecciona la Familia de la lista y haz clic en el icono "Lápiz" para entrar en edición.



En la pantalla de arriba hemos seleccionado una pista que pertenece a la familia Basso. Las familias se pueden asignar y definir libremente, para ello haz clic en el icono que representa el Lápiz.

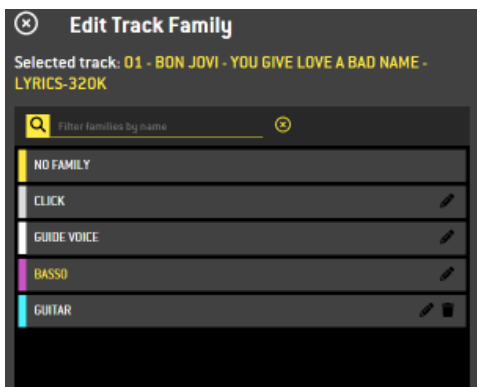
ASIGNACIÓN DE LAS SALIDAS POR DEFECTO

En la pantalla de edición es posible elegir

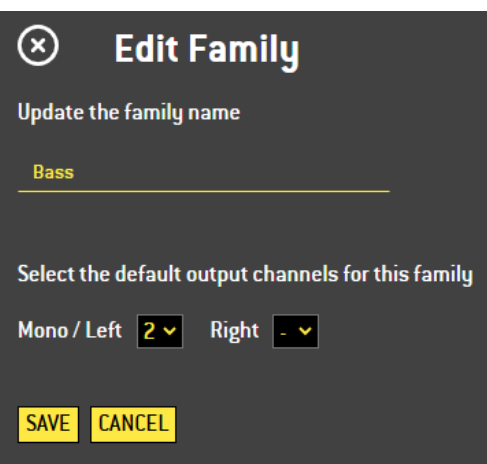


Audio evolucionado

las salidas por defecto de las Familias.



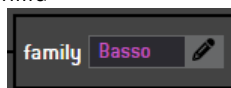
Por ejemplo, se pueden seleccionar pares de canales (por ejemplo, 1&2), configuraciones mono (por ejemplo, 1&1) o dirigir explícitamente Left/Right en función de la naturaleza de la pista. La selección define las salidas que se utilizarán para las pistas pertenecientes a la Familia: por ejemplo, podemos definir que todas las pistas que pertenecen a la familia BAJA salgan siempre en el canal out 2.



GUARDADO Y APLICACIÓN A LA PISTA ACTUAL

PROCEDIMIENTO

1. Haz clic en family para abrir la edición de la Familia



2. Desde la ventana de Edit Track Family:

3. Selecciona la Familia y abre el cambio (icono Lápiz).



4. Establece las salidas predeterminadas deseadas.

Select the default output channels for this family

Mono / Left 2 Right -

5. Guarda los cambios. ATENCIÓN: los cambios se guardan para el proyecto en curso y para todos los demás proyectos del archivo actual, donde se utilizan pistas para la misma familia.

6. Si se han cambiado las salidas, el sistema solicita confirmación para aplicar las nuevas salidas a la pista seleccionada actualmente: confirma con "Sí" para actualizar inmediatamente el enrutamiento.

Una vez que se ha modificado la salida

Audio evolucionado

Audio de una familia aparecerá así en la ventana de Edición de las salidas:



NO HAY SALIDA PREDETERMINADA

Es posible configurar "ninguna salida predeterminada" (indicada con un guión). En este caso, las huellas de las Familias no heredan automáticamente un enrutamiento y la salida deberá definirse manualmente para cada pista cuando sea necesario. Esto se puede hacer desde la ventana de edición del proyecto.

Atención

La modificación de la salida por defecto de las Familias se aplica retroactivamente en todos los proyectos que utilizan las mismas Familias: la aplicación inmediata se realiza previa confirmación del rastro en uso. Comprueba siempre el mensaje de confirmación cuando modifiques el enrutamiento por defecto. Si se eliminan las salidas predeterminadas de una familia, las salidas de las pistas relacionadas con esa familia se mantendrán en el estado anterior.

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Configurar las salidas predeterminadas de una Familia

1. Selecciona la Familia en la lista y abre el cambio (Lápiz).

2. Configura las salidas por defecto (por ejemplo, 1&2 o 1 &1; configuraciones Left/Right para pistas mono/estéreo).
3. Guardar. Si se le solicita, confirme la aplicación a la pista activa.

Ejemplo B

– Eliminar la salida predeterminada

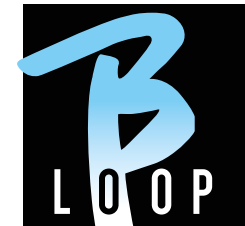
1. Abra la modificación de la Familia (Lápiz).
2. Seleccione la opción "sin salida predeterminada" (guión).
3. Guardar. Las nuevas pistas de Familias no heredarán un enrutamiento automático.

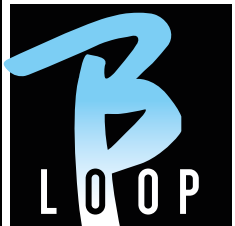
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **La pista no sigue las nuevas salidas de las Familias:** después de guardar, confirma la aplicación cuando se le solicite; alternatively, configura manualmente la salida de la pista.
- **No puedo modificar la salida por defecto:** la Familia podría ser preexistente y no modificable (por ejemplo, Click).

Glosario

- **Familias:** agrupación de trazas homogéneas con fines de gestión y enrutamiento.
- **Salidas por defecto:** enrutamiento propuesto automáticamente a las pistas pertenecientes a una Familia.
- **Lápiz:** icono para acceder al modo de edición de una Familia





Menú Sistema y opciones

Se han añadido algunas entradas al Menú System > Opciones dentro de B.Beat.

HOTSPOT CHANNELS

Permite elegir el canal Wi-Fi en la banda de 24 GHz (1-11) o 5 GHz (36, 40, 44, 48). En caso de funcionamiento intermitente de la red HotSpot debido a la presencia de interferencias y múltiples redes en el mismo canal, es posible cambiar el canal de funcionamiento del HotSpot (utilizando, por ejemplo, el canal 6 u 11) o incluso la banda de funcionamiento de 5 GHz. Los dispositivos inteligentes (smartphones, tablets) suelen ser capaces de gestionar ambas redes.

FAN MODE

Permite configurar el ventilador en modo automático Auto, es decir, gestionado por el procesador según sea necesario, o en modo continuo Always On en caso de condiciones ambientales menos favorables.

VIDEO MODE

Permite configurar la resolución de la salida de vídeo. El modo predeterminado Auto elige la resolución de vídeo óptima al iniciarse desde el B.Beat, en función de la pantalla conectada. Además, es posible elegir entre un conjunto de resoluciones estándar (1920x1080, 1280x768, 1024x768 800x600, 720x576) y las resoluciones soportadas por la pantalla conectada en el momento de la edición (que

son detectadas automáticamente por la pantalla). El valor establecido es permanente hasta un cambio posterior (incluso reiniciando el B.Beat no conectado a una pantalla, esta resolución se mantiene).

En el B.Beat Pro hay **Video 1 Mode y Video 2 Mode** para configurar ambas salidas de vídeo de forma similar.

FUNCIONES ADICIONALES

GO.8

En el B.Beat manager, dentro de cada proyecto de audio hay una función que permite la generación automática de la señal de Sync para la gestión de dos dispositivos B.Beat redundantes a través de un conmutador automático como el Go.8.

Para activarla, haga clic en:



Se abre una pantalla desde la que será posible elegir la salida de destino y la creación de un tono sinusoidal a 1 kHz o 21 kHz. La señal de 21 kHz se puede enviar junto con una señal de audio estándar y no es audible, evitando sacrificar una salida de audio para dedicarla únicamente a la señal de sincronización.

Nota: en las familias se ha añadido la Familia SERVICE. Esta familia forma parte de las fijas y no se puede borrar.

La particularidad de esta familia es que el volumen de las pistas asignadas a la

Menú Sistema y opciones

familia SERVICE no está sujeto al control del volumen de salida (el volumen de reproducción es siempre el máximo). Esto es útil para señales como la sincronización de un conmutador o la señal SMPTE, y evita que el ajuste del volumen de los backing tracks afecte al funcionamiento de dispositivos dependientes de estas señales de servicio.

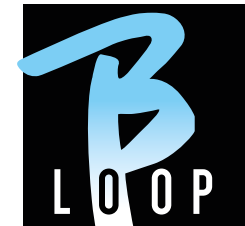
CONTROL REMOTO

En la pantalla de inicio de B.Beat Manager, a la izquierda del botón CONECTAR hay un botón:



con el icono de un mando a distancia. Al pulsar el botón, se abrirá la versión de escritorio de la aplicación Prompter (ya disponible para dispositivos iOS y Android) con la que podrás ver textos, partituras y controlar tu B.Beat de forma remota.

Esta función es útil cuando se desea controlar el B.Beat con un PC de escritorio de forma remota.







M-Live Srl

Via Luciona 1872/B, 47842 San Giovanni in Marignano (RN)

Tel: (+39) 0541 827066 Fax: (+39) 0541 827067

m-live.com - songservice.it