

M-LIVE β BEAT PLUS



BEDIENUNGSANLEITUNG





Willkommen bei M-Live B.BEAT PLUS

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

Mit **B.BEAT PLUS** halten Sie ein Instrument in Händen, das Sie auf dieser Reise begleiten und jede Performance freier, kraftvoller und unvergesslicher machen soll. Mit der PLUS-Version haben Sie mehr Flexibilität, mehr Kreativität, mehr Kontrolle. Alles, damit Sie die Musik auf der Bühne kompromisslos erleben können. M-Live B.BEAT Plus enthält alle Funktionen des traditionellen B.Beat, so dass Sie sich auf die Bedienungsanleitung und die Kurzanleitung beziehen können, die Sie unter dieser Adresse <https://www.m-live.com/en/products-manuals/> finden. In diesem Upgrade-Dokument finden Sie alle neuen Funktionen, die in B.Beat PLUS enthalten sind.

Mit B.BEAT PLUS:

- **Folgen Sie der Inspiration ohne Grenzen:** Dank Markern können Sie endlich auf der Bühne LOOPS erstellen und Ihren Ideen in Echtzeit Form geben, sich an das Publikum und den jeweiligen Moment anpassen.

- **Erwecken Sie ein einzigartiges Multimedia-Erlebnis zum Leben:** Mit B.Beat PLUS verschmelzen Audio und Video in perfekter Harmonie, mit fließenden Effekten und individuell anpassbaren Synchronisationen, die jeden Song in eine komplette Show verwandeln.

- **Modeler-Management für Gitarristen:** Mit B.Beat Plus können Sie die gängigsten Modeler (Fractal Axe, Helix, Quad Cortex, Kemper, Generika) mit quantisierten Presets/Szenen einfach verwalten.

- **Gestalten Sie Ihren Sound präzise:** dedizierter

Equalizer auf jeder Spur, fortschrittliches Routing der Audioeingänge. Darüber hinaus können Sie den Farbton Ihrer backing tracks transponieren und sie an jeden stimmlichen oder instrumentalen Bedarf anpassen.

- **Erschließt neue kreative Perspektiven:** Mit dem Stem Remover können Sie backing tracks aus einer Stereo-Spur löschen. So können Sie Gesang, Schlagzeug, Bass oder andere Instrumente nach Belieben löschen und Ihre Spuren für immer neue und originelle Arrangements neu erfinden.

- **Verlassen Sie sich auf absolute Sicherheit auf der Bühne:** B.Beat ist heute der Maßstab für seine Vollständigkeit und Zuverlässigkeit. Mit der Version PLUS möchten wir Sie noch weiter bringen, indem wir Ihnen wirklich die Freiheit geben, zu spielen, ohne an etwas anderes zu denken.

B.BEAT PLUS ist kompakt, sofort einsatzbereit und kann Ihr musikalisches Universum erweitern, um Ihre Band auf die nächste Stufe zu heben.

B.BEAT PLUS – *Freedom on stage!*

WICHTIGER HINWEIS: Dieses Handbuch bezieht sich nur auf die Teile, die in Bezug auf den B.Beat geändert oder hinzugefügt werden. Um alle Funktionen von B.Beat kennenzulernen Laden Sie das vollständige Handbuch von dieser Adresse herunter:

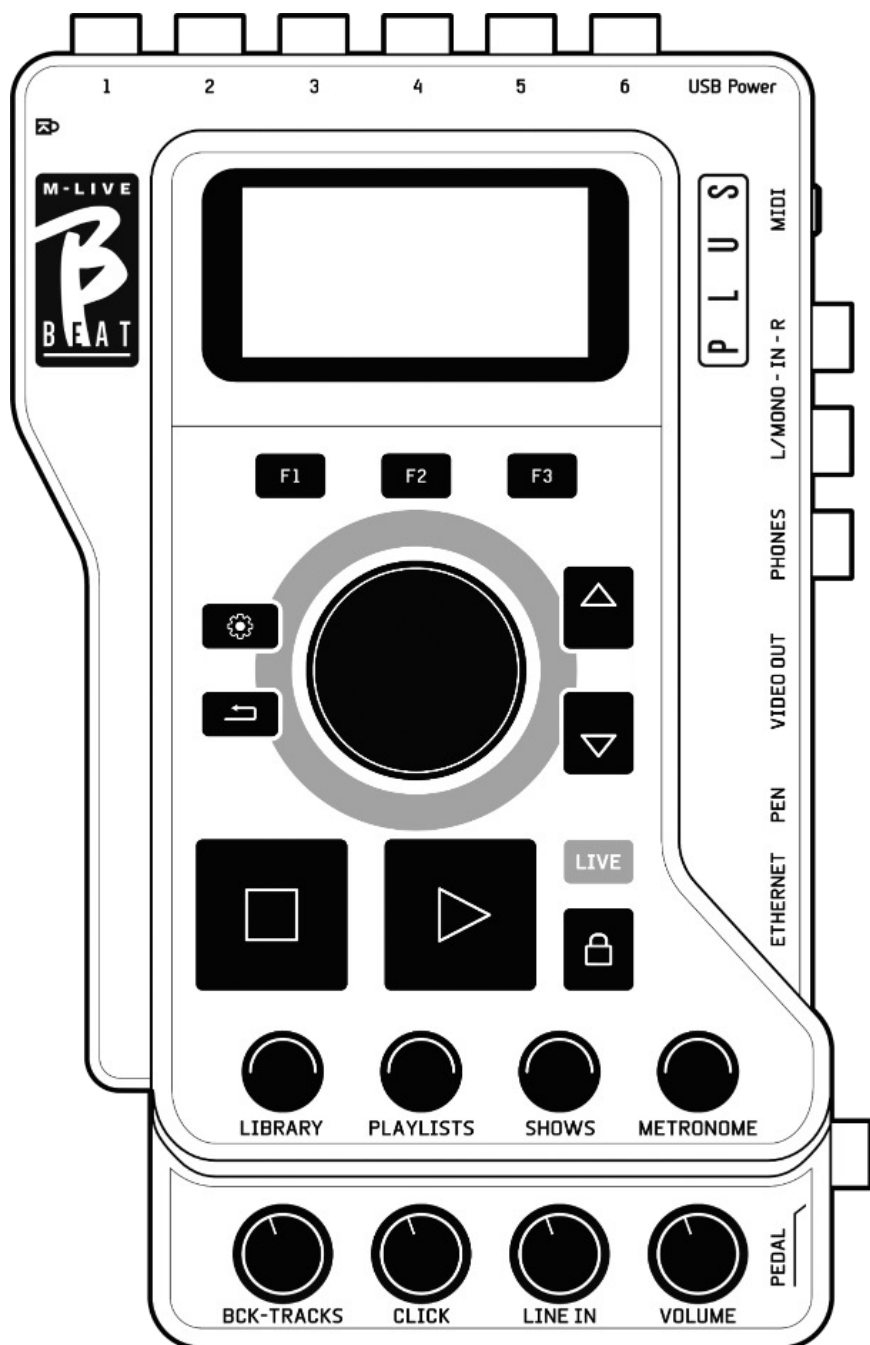
<https://www.m-live.com/en/products-manuals/>

Technische Eigenschaften

Internes Audiodateiformat	PCM (unkomprimiert) 48 kHz 24 Bit
Kompatible Audioformate beim Import (die in das interne Format konvertiert werden)	WAV 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 Bit MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps - MP3 VBR OGG fixed bit rate [64 - 320] kbps - AAC STEMS - MTA M-Live
Internes Videoformat	H-264 HD / Full HD (1280 x 720 / 1920 x 1080)
Kompatible Videoformate beim Import	MP4,MOV
Kompatible Bildformate	JPG, PNG
Digitale Verarbeitung Internes Audio	8 Kanäle D/A 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Typisches S/N-Verhältnis = 112 dB Unabhängiger 3-Band-Equalizer für jede Audiospur (bis zu 16).
Display	24" OLED, 128x64, monochrom
Gain Ausgang	bis +10 dBu
Jack Audio-Ausgang	6 Audioausgänge Klinke 6,5 mm mono, symmetrisch
Jack Kopfhörer Ausgang	1 Ausgang Stereo Jack 6,5 mm
Jack Audio-Eingang	2 Line Mono L/R Eingänge, Only-Left/Stereo Routingmöglichkeiten an den Ausgängen 1-6
Interner Speicher	256 GB
Netzwerkschnittstelle	Ethernet-Buchse RJ45 10/100/1000 Mbit/s
MIDI-Port	Mini Jack 3,5 mm Kabel Typ-B
Pedal	Fußschalter N/O oder N/C
Stromversorgung	Type - C 5.1VDC, 3A, Verbrauch 1700mA. Autonomie mit einem 10000mAh/24A PowerBank Akku ca. 6 Stunden.
Video	Videoausgang Typ A. Maximale Auflösung 1920x1080
USB-Anschluss USB	USB 2.0 Type A für Memory Stick, Wireless  USB-Schnittstelle – USB-Midi-Gerät
Externes Netzteil	AC/DC Adapter Mod. TAP15-050S300E1 INPUT 100-240VAC Freq 50-60Hz AUSGANG 5.1VDC - 3A



Vorderansicht M-Live B.BEAT PLUS



INHALTSVERZEICHNIS



02 EINFÜHRUNG

06 MARKER UND LOOPS

12 VERWALTUNG MODELER AMP SIMS

20 FORTGESCHRITTENES VIDEOMANAGEMENT

23 TRANSPOSE UND STEM REMOVER

27 HOCHENTWICKELTES AUDIO

32 E.BEAT

37 SYSTEM UND OPTION

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**

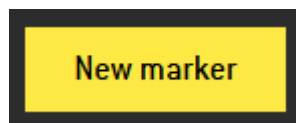
MARKER WÄHREND DER WIEDERGABE HINZUFÜGEN

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.

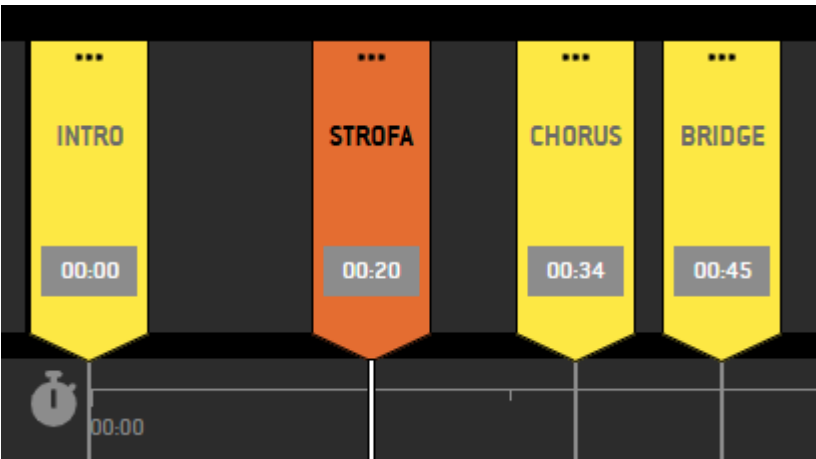
POSITION

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.

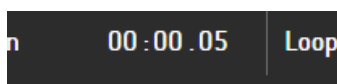
So sieht die TIMELINE mit einigen positionierten Markern aus:



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

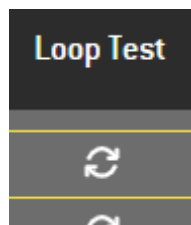
Starten Sie in der entsprechenden Spalte das „Play“ des Markers, der der ausgewählten Zeile entspricht.



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.

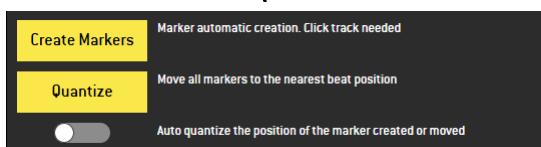


WIEDERHOLUNGEN

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.Beats gespielt wird.

HINWEIS: Wenn Sie während des Live die zuvor vom B.Beats Manager eingestellte automatische Loop-Funktion unterbrechen möchten, müssen Sie während des laufenden Markers die PLAY-TASTE des B.Beats 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 Schrittvorschiebung 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.

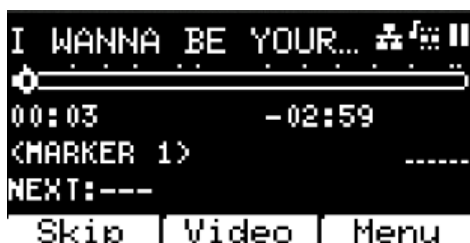
- Verwenden Sie nach Möglichkeit die automatische Funktion CREATE MARKER

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 Positionsliste 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 modeller ampsims

Der neue Abschnitt AMP SIMS führt eine Umgebung ein, die der Verwaltung und Programmierung von MIDI-Nachrichten auf der Projekt-Timeline gewidmet ist, um die Änderung der Voreinstellungen und Szenen der Modeler für Gitarre und andere externe Instrumente zu steuern.

Die neuen Funktionen ermöglichen:

- Einstellungen der angeschlossenen Modeler auf B.Beat speichern
- Einfügen und Synchronisieren von Preset-Änderungsmeldungen an bestimmten Stellen des Songs
- Filtern Sie die Anzeige nach Modeler, wenn wir mehr digitale Modeler in der Band haben
- Export und Import von Presets verwalten

Die digitalen Modeler, die bereits im B.Beat Manager vorkonfiguriert sind, sind:

- Kemper (Head, Stage, Rack)
- Line6 Helix (Floor, LT, Rack, Stomp, Stomp XL)
- Fractal Audio Systems (FXIII, FM3, FM9, Turbo)
- Neural DSP Quad Cortex

Wenn sich Ihr Modeler nicht im Manager befindet, können Sie die Einstellungen für einen generischen Modeler verwenden.

Dank der bereits enthaltenen Konfigurationen ist das Auffinden der Presets sofort möglich: Fügen Sie einfach Ihr Gerät aus dem Menü im Abschnitt amp sims hinzu, geben Sie die auf

dem Display Ihres Modeler angezeigte Nummer ein und bringen Sie es zusammen mit der gewünschten Szene oder dem gewünschten Snapshot in das Preset-Erstellungsmenü zurück. Danach fügen Sie es an der bevorzugten Stelle zur Zeitleiste hinzu.

Das bedeutet, dass Sie die Programm- und Steuerungsänderungen Ihres Digital Modeler nicht mehr auswendig lernen müssen. In wenigen einfachen Schritten sind wir bereit, unsere Show zu erstellen.

Darüber hinaus ist es möglich, einen in allen Songs eines Archivs verwendeten Effekt zu ändern oder zu ersetzen, ohne für jeden Song in den Edit-Modus zu wechseln.

BEISPIEL: Wenn Sie in verschiedenen Songs den Wechsel auf Bank 0, Preset 5 eingestellt haben und auf Ihrem Modeler diesen Ton auf Bank 2, Preset 10 verschoben haben, müssen Sie nicht jeden Song manuell bearbeiten. Mit B.Beat Manager können Sie in einem Schritt alle Aufrufe der alten Voreinstellung durch die neue ersetzen und das gesamte Archiv wird automatisch aktualisiert.

ANFORDERUNGEN UND KOMPATIBILITÄT

- In B.Beat Manager hochgeladenes Projekt mit Click-Track (erforderlich für Quantisierungs- und Beat-Cockpit-Funktionen).
- Aktive MIDI-Verbindung zu den zu steuernden externen Modeler.

• Kompatible Modeler:

- Fraktal - FM/Axe-Familie
- Line6 - Helix-Familie

Verwaltung modeller ampsims

- Kemper - Profiler-Familie
- Browser-Modus
- Kemper - Profiler-Familie -
Performance Modus
- Neural DSP - Cortex Familie
- Generic (für jeden Modeler)

Hinweis

Um Quantisierung und Andocken an den Beat zu verwenden, ist das Vorhandensein einer Click-Spur erforderlich, die korrekt auf das Projekt ausgerichtet ist.

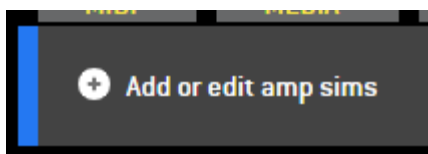
ZUGRIFF AUF DIE AMPSIMS-FUNKTION

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie ein Projekt im B.Beat Manager. Doppelklick auf den Projekttitel.
2. Wählen Sie den AMPSims-Befehl auf dem Projektbildschirm, um das Bedienfeld zu öffnen.



3. Verwenden Sie „Hinzufügen“ oder „Bearbeiten“, um zum Bearbeitungsbildschirm zu gelangen, auf dem Timelines, Modeler/Presets und Nachrichtenlisten verfügbar sind.

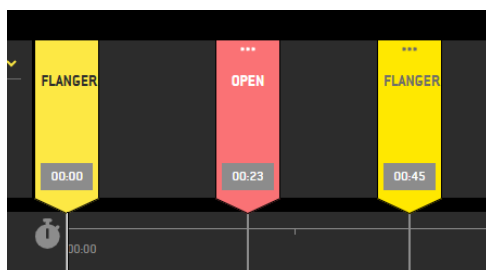


SCHNITTSTELLE UND ARBEITSBEREICHE

TIMELINE

Die Timeline (unten) ermöglicht es Ihnen, die Preset-Änderungsmeldungen an den gewünschten Stellen des Titels anzuzeigen und zu platzieren. Die Meldungen werden als Marker dargestellt und können mit der Maus oder über Feinverschiebungsbefehle verschoben werden.

So sieht die Timeline aus, wenn wir einige Presets platziert haben:



Wenn Sie eine Voreinstellung fein verschieben möchten, verwenden Sie die + / - Pfeile im rechten Fenster des Amp Sims-Editors

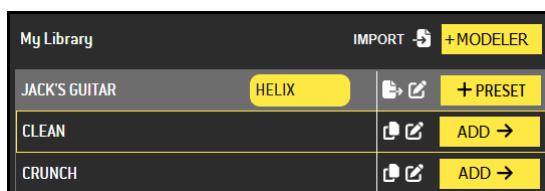


MODELER UND PRESETS

Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich das Modeler-Panel, in dem die im aktuellen Archiv konfigurierten Geräte aufgelistet sind. Durch Auswahl eines Modelers können die entsprechenden Voreinstellungen erstellt und verwaltet werden. Jede Voreinstellung enthält die Parameter, die zum

Verwaltung modeller ampsims

Senden der MIDI-Nachricht für die Änderung der Voreinstellung erforderlich sind. Indem wir also ein PRESET auf der Timeline (Add) an einer bestimmten Stelle platzieren, können wir eine Preset-Änderung auf unserem Modeler starten. B.Beat Manager wählt die richtigen Befehle aus, die an den als Gerät ausgewählten MIDI-Modeler gesendet werden sollen.



HINWEIS: Für jedes B.Beat-Archiv können Sie Ihre Geräte mit ihren Voreinstellungen haben. Diese können über die unten beschriebene EXPORTFUNKTION aus einem Archiv in ein anderes exportiert werden.

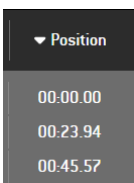
Die Export-Schaltfläche befindet sich in der linken Spalte neben dem Namen des Modeler. Die Import-Taste befindet sich oben in der Bibliothek.



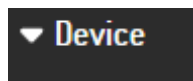
PRESET-LISTE

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich die PRESET-Liste, die alle im Audioprojekt verwendeten Presets mit der entsprechenden Zeitposition anzeigt. Diese stellen die Nachrichten dar, die an den Modeler gesendet werden, der mit dem MIDI-Ausgang von B.Beat verbunden ist. Sortierung nach Zeit oder nach Modeler ist vorhanden.

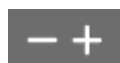
So sortieren Sie die Liste wetterabhängig drücken Sie:



Um die Liste nach Modeler zu sortieren, drücken Sie:



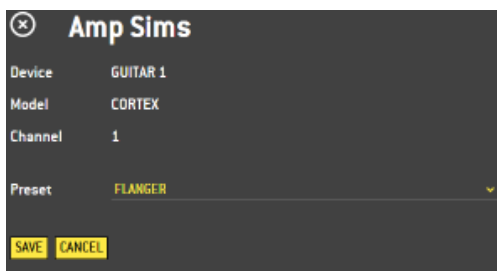
Um einen Preset-Wechsel fein zu verschieben, verwenden Sie +/- auf der rechten Seite:



Um die Voreinstellung zu ändern, drücken Sie:



Es öffnet sich das Fenster zum Bearbeiten der Voreinstellung, in dem Sie die entsprechende Voreinstellung auswählen können:



Mit der Taste  löschen Sie die Voreinstellung.

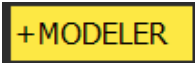
Achtung: Die Voreinstellung wird nur im aktuellen Audio-Projekt gelöscht. Wenn Sie die Voreinstellung global löschen möchten, müssen Sie die Löschung auf Geräteebene in der linken Spalte von Amp Sims verwenden. Wir werden später sehen, wie es gemacht wird.

Verwaltung modeler ampsims

MODELER-VERWALTUNG

EINEN MODELER AUSWÄHLEN UND HINZUFÜGEN

1. Wählen Sie „Modeler hinzufügen (+)“.



2. Sie können Ihrem Modeler im entsprechenden Feld einen Namen geben.

3. Wählen Sie das Modell des verknüpften Modellierers aus dem Menü im Feld Modell.

4. MIDI-Kanal zuweisen (1 bis 16)

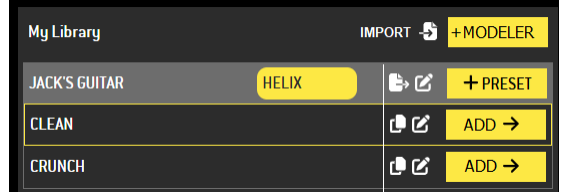
5. Bestätigen, um den Modeler zu erstellen: Er wird zur Liste hinzugefügt und zum Erstellen und Einfügen von Presets in die Timeline zur Verfügung gestellt.

6. Wenn Sie das Gerät ändern möchten, können Sie dies tun, indem Sie die Taste drücken:



Achtung: Der ausgewählte Modeler kann nach seiner Auswahl nicht mehr geändert werden. Um das Modell zu ändern, müssen Sie das Gerät löschen und ein neues Gerät erstellen, indem Sie den richtigen Modeler auswählen.

Sobald die Modeler ausgewählt sind, erscheint das Bibliotheksfenster auf diese Weise, in diesem Fall wurde nur ein Modeler erstellt, aber wir können bis zu 16 verwalten:



Achtung

Weisen Sie jedem Modeler einen anderen MIDI-Kanal zu. Um Fehlfunktionen zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass nicht mehrere Modeler denselben MIDI-Kanal verwenden.

ENTFERNEN SIE EINEN MODELER

Es ist möglich, einen Modeler innerhalb eines B.Beat-Archivs zu entfernen, aber dieser Vorgang löscht alle Presets, die wir im selben Archiv eingerichtet haben. Es handelt sich also um einen Vorgang, der mit äußerster Vorsicht durchgeführt werden muss, da er nicht rückgängig gemacht werden kann. Falls ein Fehler aufgetreten ist, müssen wir alle Voreinstellungen und Programmänderungen in allen im aktuellen Archiv vorhandenen Backing Tracks rekonstruieren. So entfernen Sie einen Modeler:

1. Gehen Sie in Edit ein, indem Sie Folgendes drücken:



2. Löschen Sie den Modeler durch Antippen innerhalb des Modeler Edit-Fensters. Alle möglicherweise mit diesem Modeler verknüpften Voreinstellungen werden ebenfalls entfernt.



Achtung

Das Entfernen eines Modeler, der mit Nachrichten in der Timeline verknüpft ist, führt dazu, dass die entsprechenden Ereignisse in allen Audioprojekten verloren gehen. Die Änderung ist nicht rückwirkend. Stellen Sie sicher, dass der Modeler nicht verwendet wird, bevor Sie fortfahren.

Verwaltung modeller ampsims

PRESET-VERWALTUNG

VOREINSTELLUNG ERSTELLEN

1. Wählen Sie den gewünschten Modeler/Modeler.



2. Klicken Sie auf „Neue Voreinstellung (+)“.

3. Füllen Sie die vom Modeler angeforderten Felder aus, diese Daten werden auf dem Display des Modeler angezeigt. Sie müssen die Zahlen, die Sie auf dem Display sehen, in PRESET wiedergeben.

Device	BASS
Model	FRACTAL
Channel	2
Name	ENTER A NAME TO IDENTIFY THIS PRESET
Preset	1
Scene	1
MIDI	

Beispiel:

In diesem Fall haben wir die Voreinstellung 1 und die auf unserem FRAKTAL eingestellte Szene 1 gewählt.

4. Diese Daten werden verwendet, um die MIDI-Nachricht an den Modeler zu senden, um das gewünschte Preset aufzurufen. Diese Informationen werden automatisch vom B.Beat Manager verarbeitet.

5. Geben Sie einen beschreibenden Namen ein (z. B. „Clean“, „Crunch“).

6. Speichert das Preset.

ÄNDERN UND DUPLIZIEREN EINES PRESET

Auf der rechten Seite des Preset finden Sie einige Tasten:

- **Änderung:** 

öffnen Sie Preset, aktualisieren Sie die Parameter und speichern Sie sie.

- **Duplizieren:** 

erstellt eine Kopie des Presets
Wenn Sie die ÄNDERUNG eingeben, können Sie einige Parameter von PRESET wie den Namen und die Referenznummern ändern.

ACHTUNG: Änderungen am Preset wirken sich auf alle Audioprojekte des aktuellen B.Beat-Archivs aus. Das heißt, wenn Sie einen Effekt auf einem Song auf Preset-Ebene ändern, sind diese Änderungen nicht auf das aktuelle Audio-Projekt beschränkt, sondern wirken sich auf das gesamte hochgeladene B.Beat-Archiv aus. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie beispielsweise ein Preset durch ein neues, leistungsstärkeres Preset ersetzen möchten und dies für alle Songs in diesem Repertoire tun möchten.

Sie können das Preset auch durch Drücken löschen



ACHTUNG: Wenn Sie ein PRESET aus der Liste löschen, werden alle Programmänderungen, die sich auf dieses Preset beziehen, aus allen

Verwaltung modeler ampsims

Songs des aktuellen B.Beat-Archivs gelöscht. Dieser Vorgang ist nicht reversibel. Im Falle eines Fehlers müssen Sie alle Presets innerhalb aller Backing Tracks neu schreiben.

VORSCHAU DER MIDI-NACHRICHT



Sie können eine Vorschau der resultierenden MIDI-Nachricht gemäß den eingestellten Parametern anzeigen, um die Richtigkeit vor dem Einfügen in die Timeline zu überprüfen.

EXPORT UND IMPORT DER MODELER

Wir haben bereits gesehen, dass sich die Modeler und Presets auf ein bestimmtes B.beat-Archiv beziehen, das aktuelle und in den Speicher geladen ist. Sie können Modeler und Presets auch in andere Archive Ihres gesamten Repertoires exportieren und freigeben. Fahren Sie mit der EXPORT-TASTE fort. 

- **Exportieren:** Speichert den ausgewählten Modeler und seine Voreinstellungen zur Sicherung oder Freigabe in einer Datei.
- **Import:** Laden der Presets eines zuvor exportierten Modeler.

Tipp

Exportieren Sie die Presets nach wichtigen Bearbeitungssitzungen, um ein sofortiges Backup zu erstellen.

EINFÜGEN VON PRESET-NACHRICHTEN IN DIE TIMELINE

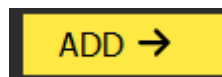
EINFÜGEN DES SONG POSITION POINTERS IN DEN CURSOR

Vorgehensweise

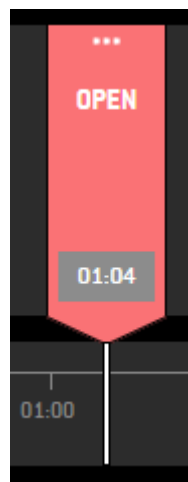
1. Platzieren Sie den timeline-Schieberegler an der gewünschten Stelle. 

2. Wählen Sie in der linken Spalte den Modeler und das aufzurufende Preset aus.

3. Durch Drücken der Taste „Verwenden“ wird eine Nachricht am aktuellen Punkt erstellt, die in der Timeline und in der Liste sichtbar ist.



4. Die Voreinstellung erscheint an der ausgewählten Stelle auf der Timeline:



Verwaltung modeler ampsims

ECHTZEIT-EINGABE

Drücken Sie Play, um das Lied abzuspielen:



Achtung, verwenden Sie den B.BEAT, um das Musikstück zu hören.

Verwenden Sie während der Wiedergabe des Titels den Eingabebefehl, um die Nachrichten in Echtzeit am Hörpunkt zu erstellen.

Das Preset kann mit der Add-Taste in der Preset-Zeile oder mit der Add-Taste unten links eingegeben werden.

Sie können die Position nachträglich mit den Verschiebe- oder Quantisierungswerkzeugen veredeln.

ORGANISATION UND FEINEINSTELLUNG

FILTER FÜR MODELER

Wenden Sie diesen Filter an, um Nachrichten, die sich auf einen einzelnen Modeler beziehen, isoliert anzuzeigen und zu bearbeiten, wodurch die visuelle Überlappung in der timeline reduziert wird. Im B.Beat Manager können Sie bis zu 16 Modeler gleichzeitig verwalten, einen für jeden verfügbaren MIDI-Kanal.

QUANTISIERUNG UND SYNCHRONISATION

Verwenden Sie den Quantisierungsbefehl, um die Nachrichten auf den nächsten Beat des Click-Tracks auszurichten. Falls verfügbar, aktivieren Sie die automatische Ankopplung an den Beat während der Eingabe- oder Verschiebephase.

PRÄZISE VERSCHIEBUNGEN

Verwenden Sie für Mikroereinstellungen die Tasten „+“ und „-“, um Verschiebungen mit Schritt für Schritt oder mit einem Schritt in Millisekunden durchzuführen, der je nach Bedarf des Titels konfiguriert werden kann.

SCHNITTSTELLENELEMENTE (KURZREFERENZ)

- **Modeler-Panel:** Liste der konfigurierten Modeler und Befehle „+ Modeler“, „+ Preset“.
- **Preset-Panel:** spezifische Felder für die vom Modeler angeforderten MIDI-Parameter, Nachrichtenvorschau.
- **Timeline:** Einfügen, Verschieben, Löschen von Nachrichten.
- **Nachrichtenliste:** Sortieren nach Zeit oder nach Modeler, Auswählen und Bearbeiten.
- **Werkzeuge:** Filter für Modeler, Quantisierung, Andocken an den Beat, Feinverschiebung (Beat/ms).

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Erstellen Sie zwei Presets und programmieren Sie die Änderungen

1. Erstellen Sie den Modeler und zwei Presets (z. B. "Clean" und "Crunch").
2. Geben Sie am Anfang eine Nachricht für die anfängliche Voreinstellung ein.
3. Geben Sie eine zweite Nachricht in den Refrain für das Preset "Crunch" ein.

Verwaltung modeller ampsims

4. Quantisierung anwenden für nachrichten am Beat ausrichten.
5. Überprüfung in der Wiedergabe und, ob beenden Sie bei Bedarf mit Verschiebungen in ms.

Beispiel B

– Editing mit Modeler-Filter

1. Aktiviert den Filter für einen einzelnen Modeler.
2. Nachrichten überprüfen und korrigieren ohne visuelle Beeinträchtigung durch andere Geräte.
3. Deaktivieren Sie den Filter und überprüfen Sie die Gesamtkohärenz in der timeline.

FEHLERBEHEBUNG

- **Quantisierung stimmt nicht richtig überein:** Überprüfen Sie das Vorhandensein und die Ausrichtung der Click-Spur.
- **Der Modeler ändert keine Presets:** Er steuert die Verkabelung/MIDI-Konnektivität und die Preset-Parameter.
- **Import/Export fehlgeschlagen:** Überprüfung des Pfades, des verfügbaren Speichers, der Berechtigungen und der Integrität der Dateien.
- **Ungenaue Echtzeiteingabe:** Verwenden Sie anschließend Beats oder Millisekunden.

Betriebshinweise

- Weisen Sie den Presets klare Namen zu, um den Abruf während der Bearbeitung und Auslieferung zu erleichtern.
- Filtern Sie nach Modeler, wenn die Timeline sehr dicht mit Nachrichten ist.
- Erstellen Sie ein Backup, indem Sie die Voreinstellungen Ihrer Geräte am Ende der Arbeitssitzungen exportieren.

Glossar

- **AMPSims:** Programmierumgebung für die Änderung der Presets auf der Projekt-Timeline.
- **Modeler:** MIDI-gesteuerte Außeneinheit.
- **Preset:** Konfiguration eines gespeicherten Modeler, der mit einer Preset-Änderungsmeldung aufgerufen werden kann.
- **Nachricht:** Timeline-Ereignis, das die Änderung der Voreinstellung an den Modeler an der angegebenen Stelle sendet.
- **Quantisierung:** Ausrichtung der Nachrichten an den Beats der Click-track.
- **Modeler-Filter:** Zeigt nur Nachrichten an, die sich auf ein einzelnes Gerät beziehen

Verwaltung Weiterentwicklung des Videos

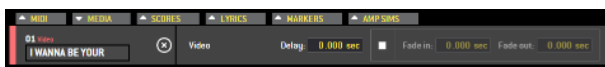
Dieser Abschnitt beschreibt das Verwalten von Medienverblendungen (Videos und Bilder), das Kompensieren der Latenz des Videos im B.Beat Manager in B.BEAT PLUS, das Importieren der in einem Video enthaltenen AUDIOSPUR.

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:

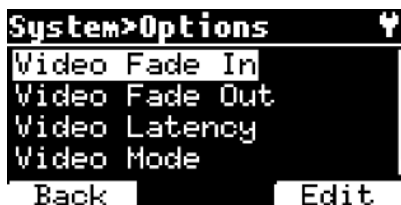
- **Audioprojekt > Tab „Medien“:** Videoverzögerung, Fade In/Fade Out von Medien, Vorschau von Überblendungen.



- **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:



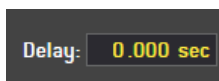
VIDEOVERZÖGERUNG (PRO PROJEKT)

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.



4. Speichere das Projekt.

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 MEDIENFENSTER 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 PLUS 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 sind, für dieses Video kommt es nicht zu einer Fade.

Latenzkompensation der Videoanlage (Global)

Die **Latenzkompensation des Videosystems ermöglicht** es, die Audiowiedergabe von B.BEAT PLUS 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 und STEM Remover

Mit den Transpose- und Stem Remover-Funktionen von B.BEAT PLUS können Sie den Ton eines Songs schnell anpassen und eine oder mehrere Komponenten (Gesang, Schlagzeug, Bass, andere Instrumente) direkt im B.Beat Manager aus dem Mix entfernen. Das Verfahren ist für den praktischen Gebrauch konzipiert: Sie arbeiten am Audioprojekt, wenden die Änderungen an und hören das Ergebnis sofort, mit der Möglichkeit, es jederzeit auf die Originalversion zurückzusetzen.

ANFORDERUNGEN

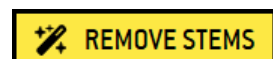
- Audioprojekt im B.Beat Manager geöffnet.
- **Transpose** erfordert mindestens eine Audiospur des Songs.
- **Stem Remover** arbeitet mit einer Audiospur (Stereomix). Die Spuren "Click" oder "Service" sind automatisch ausgeschlossen.

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.



- **Stem Remover:** Schaltfläche „Stem entfernen“, die den Bildschirm zur Auswahl der Kategorien öffnet, die aus dem Mix entfernt werden sollen.

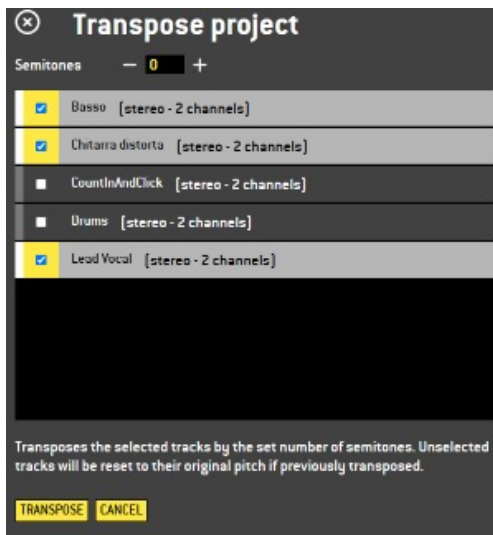


TRANPOSE (TRANSPPOSITION IN HALBTÖNEN)

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.

Transpose und STEM Remover

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 Farbton wiederherzustellen: Stellen Sie "0" Halbtöne ein, wählen Sie die gleichen Spuren aus und drücken Sie erneut auf "Transponieren". Die Wiederherstellung 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 Farbton im Vergleich zum Original zu erinnern.

REFERENZEN UND BEFEHLE

- **Hauptschaltflächen:** „Transpose/Transposition ($\pm n$)“,

- **Kontrollen:** "+ / -" für Halbtonvariation; Markierungen zur Auswahl von Spuren (Transpose)

- **Indikatoren:** aktueller Halbtonwert (0 = Original)

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Erhöhen Sie den Farbton 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 Halbton = 0 und führen Sie es erneut aus.

GLOSSAR

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

Transpose und STEM Remover

STEM REMOVER (ENTFERNUNG VON AUDIOKOMPONENTEN AUS DEM MIX)

BEGRIFFE UND UMFANG

- Ermöglicht es Ihnen, eine oder zwei Audiokomponenten aus dem Song-Mix zu entfernen. Die in der aktuellen Version verfügbaren Kategorien sind: Stimme, Schlagzeug, Bass, Andere Instrumente.
- Die Funktion funktioniert bei Projekten, die eine einzelne Spur enthalten („Click“ - oder „Service“ -Spuren sind vom Verfahren ausgeschlossen)

AUSWAHL VON KOMPONENTEN UND ANWENDUNG

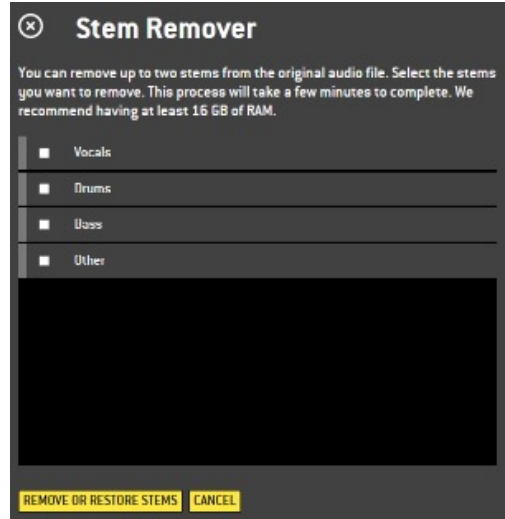
VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf „Remove Stems“.



2. Wählen Sie auf dem entsprechenden Bildschirm eine oder zwei Kategorien aus: Stimme, Schlagzeug, Bass, Andere Instrumente.
3. Drücken Sie „Entfernen“, um die Verarbeitung zu starten.
4. Spielen Sie am Ende der Berechnung den Titel ab, um das Ergebnis ohne die ausgewählten Komponenten zu hören.

Hier der Screenshot:



NACHTRÄGLICHE ÄNDERUNGEN UND WIEDERHERSTELLUNG

- Um die Auswahl zu ändern: Öffnen Sie erneut „Stem entfernen“, ändern Sie die Auswahl und klicken Sie erneut auf „Stem entfernen oder wiederherstellen“.
- Limit: Sie können maximal zwei Komponenten gleichzeitig entfernen.
- Um zum Original-Audio zurückzukehren: Deaktivieren Sie alle Kategorien und klicken Sie auf „Stem entfernen oder wiederherstellen“.

Achtung

Die Funktion ist für Tracks mit einer einzigen Stereospur aktiviert. Der Titel kann die Tracks "Click" und "Service" enthalten, diese werden jedoch von der Stem Remover-Funktion nicht berücksichtigt.



Transpose und STEM Remover

REFERENZEN UND BEFEHLE

- Hauptschaltflächen: „Stem entfernen“, „Stem entfernen oder wiederherstellen“.
- Kontrollen: Markierungen für die Kategorien-
auswahl (Stem Remover).

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Stimme aus Titel entfernen

1. „Stem entfernen“ > wählen Sie „Eintrag“.
2. „Entfernen“.
3. Play, um das Ergebnis zu hören.

Beispiel B

– Von entferntem Eintrag zu entferntem Akku wechseln

1. „Stempel entfernen“ >
deaktivieren Sie „Stimme“ und wählen
Sie „Batterie“.
2. „Stem entfernen oder wiederherstellen“.
3. Play, um die neue zu überprüfen
konfiguration.

FEHLERBEHEBUNG

- **Die Stem Remover-Funktion wendet keine Änderungen an:** Stellen Sie sicher, dass Sie nicht mehr als zwei Kategorien gleichzeitig ausgewählt haben; stellen Sie sicher, dass das Projekt „Single Track“ (Single Stereo Track) ist.

- **Ich möchte zum Original zurückkehren, aber es ändert sich nicht:** Deaktivieren Sie unter Stem Remover alle Kategorien und klicken Sie auf „Stem entfernen oder wiederherstellen“.

Glossar

- **Stem Remover:** Funktion, die bestimmte Komponenten von einer Stereospur entfernt.
- **MINT-Kategorien:** Stimme, Schlagzeug, Bass, Andere Instrumente (maximal zwei gleichzeitig wählbar).

Audio

Weiterentwicklung

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

1. Equalizer-Management, das derzeit von B.Beat Manager durchgeführt wird.
2. Verwaltung der Audioausgänge für Familien.
3. Routing In – Out für L-R Eingänge

EQUALIZER

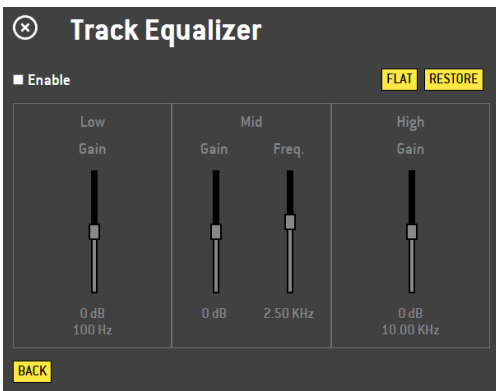
Der B.BEAT PLUS Equalizer ermöglicht eine Klangsteuerung auf Audiotrack-Ebene.

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

Audio Weiterentwicklung

gen schnell mit dem Zustand vor dem Öffnen zu vergleichen.

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.

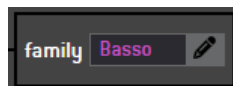
• **Flat:** Setzt die Verstärkungen der Bänder zurück (neutrale Kurve).

OUT-VERWALTUNG FÜR FAMILIEN

Die Familienausgabe-Funktion von B.BEAT PLUS 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.

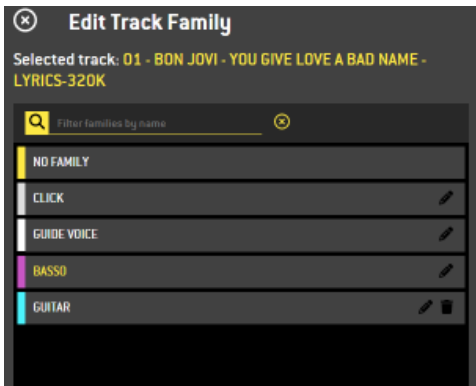
STANDARDMÄSSIGE ZUORDNUNG DER AUSGÄNGE

Auf dem Bearbeitungsbildschirm können Sie

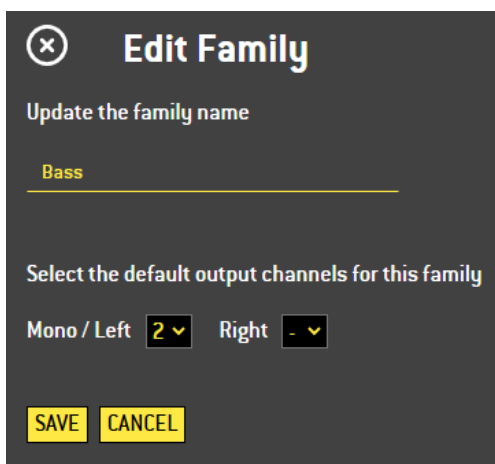
Audio

Weiterentwicklung

die Standardausgänge der Familien auswählen.



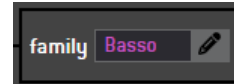
Beispielsweise können Kanalpaare (z. B. 1&2), Mono-Konfigurationen (z. B. 1&1) ausgewählt oder je nach Art der Spur explizit Left/Right adressiert werden. Die Auswahl definiert die Ausgänge, die für die zur Familie gehörenden Tracks verwendet werden: Zum Beispiel können wir definieren, dass alle Tracks,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

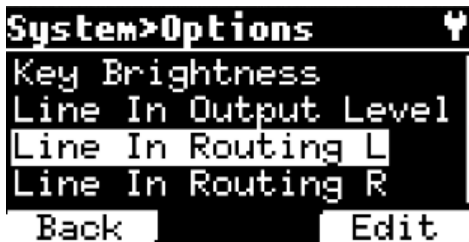
Glossar

- **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

Audio Weiterentwicklung

ROUTING IN – OUT FÜR DIE EINGÄNGE L - R

Mit B.Beat PLUS können Sie eingehende Audiokanäle auf fortschrittliche Weise verwalten. Verbinden Sie zwei eingehende Audiokanäle mit dem B.Beat und leiten Sie sie zu den Ausgängen Ihrer Wahl. Sie können das Audiosignal an einen oder zwei der sechs verfügbaren Ausgänge senden. Eingangskanäle können auch an den Kopfhörerausgang des B.BEAT PLUS gesendet werden. Um das IN-OUT-Routing zu konfigurieren, gehen SIE zu System>Option und schütteln Sie das Fenster, bis:



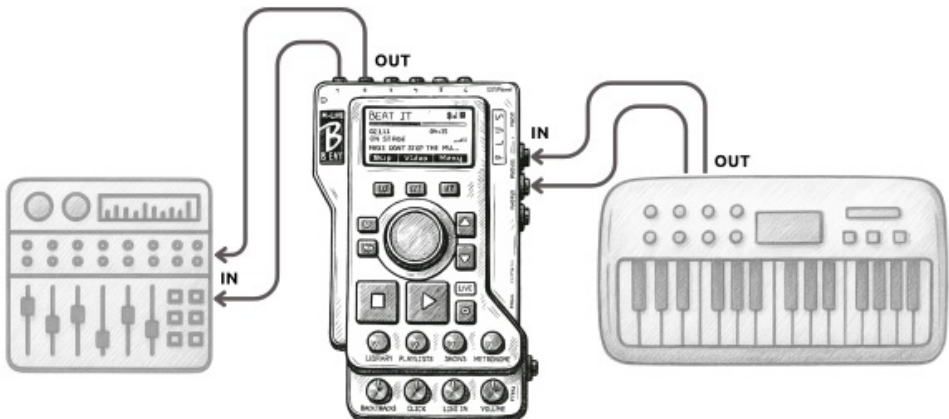
Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Eingangsleitung auszuwählen, die Sie zu einem der Ausgänge leiten möchten:



Wählen Sie auf diesem Bildschirm aus, ob Sie den Eingang L zu einem der Ausgänge des B.BEAT kanalisieren möchten. Machen Sie dasselbe für den R-Kanal.

LINE IN OUTPUT LEVEL

Ermöglicht die Einstellung der Lautstärke des Line In-Eingangs an den OUT-AUSGÄNGEN 1-6
Verbindungsschema zur Verwendung des In-Out-Routings





E-BEAT

E.Beat ist der B.Beat-Emulator, auf den B.Beat Manager zugreift und mit dem Sie an Projekten, Playlists und Shows arbeiten können, ohne das physische Laufwerk an den Computer anzuschließen. Der physische B.Beat wird durch einen Pen Drive ersetzt, der dann verwendet wird, um Daten und Änderungen direkt auf den physischen B.BEAT zu übertragen. Mit E.Beat können Sie das Repertoire auf PC/Mac vorbereiten, bearbeiten und organisieren und dann schnell einen physischen B.Beat über den PEN DRIVE aktualisieren. Dieser Ablauf verkürzt die Vorbereitungszeit, ermöglicht es, überall zu arbeiten und sorgt für Kohärenz zwischen dem, was programmiert wurde und dem, was auf der Bühne ausgeführt wird. E.Beat ist praktisch, wenn Sie Ihre Musikarchive auch ohne physischen B.Beat ändern möchten. Sie können Ihre Archive auf den PEN DRIVE herunterladen und über E.Beat bearbeiten.

ANFORDERUNGEN UND KOMPATIBILITÄT

- Software: B.Beat Manager Version 4.0 oder höher.
- Konto und Lizenz: Registrierung auf der Website **www.songservice.it** und Aktivierung des E.Beat-Plugins. Zugriff über B.Beat Manager. Für Besitzer von B.Beat PLUS und B.Beat Evo ist die Lizenz für das Plugin enthalten.
- Speichermedium: PEN DRIVE.
- Anwendungsbereich: Bearbeitung und Organisation auf einem virtuellen Gerät (Virtual B.Beat) mit anschließender Übertragung auf physische B.Beat.

Um E.Beat verwenden zu können, muss B.Beat Manager auf dem neuesten Stand sein (siehe 4.0 oder höher) und das Konto muss mit einer

aktiven Lizenz oder einer Testlizenz angemeldet sein. Achtung: Für B.BEAT Plus und B.Beat EVO ist die Lizenz an E.BEAT enthalten. Um sich anzumelden und E.BEAT zu laden, müssen Sie sich registrieren, wenn beim Start von B.Beat MANAGER der folgende Bildschirm erscheint:

Register your B. Beat now!

By registering, you activate the Guarantee and gain access to our Community.
Sign up for the Newsletter to receive all free information and updates.

E-mail Country
 Afghanistan ▼

Password Confirm password

☐ Privacy Policy: I accept the Privacy Policy and the processing of my personal data

☐ Newsletter: Sign up to stay informed about updates

☐ Don't show this message again. I am already registered

Der Registrierungsprozess erfolgt auf der Plattform www.songservice.it von M-Live. Nach der Registrierung können Sie auf E.BEAT zugreifen und es dann für den Betrieb freischalten. Danach brauchen Sie sich nicht mehr anzumelden. Sobald Sie sich im Startbildschirm des B.Beat Managers angemeldet haben, erscheint unten das aktive E.BEAT-Symbol:

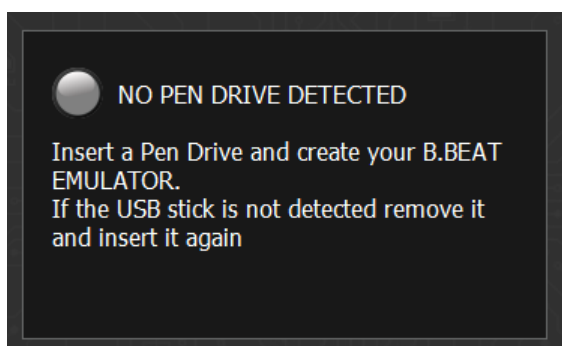


ZUGRIFF AUF E.BEAT IM B.BEAT MANAGER

Wählen Sie auf dem Startbildschirm von B.Beat Manager nach dem Start der internen Software „E.Beat“, um den entsprechenden Bildschirm zu öffnen. Geben Sie die E-Mail-Adresse und das Passwort ein, die Sie bei der Registrierung

E-BEAT

verwendet haben, und klicken Sie auf „Login“. Legen Sie einen Pen Drive in den Computer ein, wenn dieser Bildschirm erscheint. Das System erstellt ein virtuelles B.Beat Emulator-Archiv, das vom PC nach Belieben geändert werden kann:



Achtung: Wenn Sie ein Archiv ändern möchten, das bereits auf Ihrem B.BEAT vorhanden ist, lesen Sie bitte den Abschnitt: Alternative: Erstellen Sie einen E.Beat aus B.Beat.

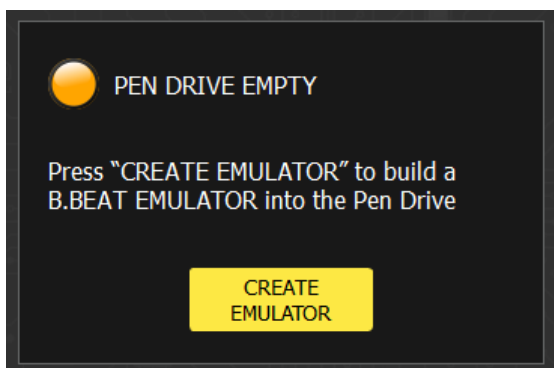
NEUEN B.BEAT EMULATOR AUF PEN DRIVE ERSTELLEN

Wenn der PEN DRIVE kein B.Beat Emulator-Archiv enthält, können Sie ein neues erstellen, indem Sie das zu emulierende B.Beat-Modell auswählen: Diese Auswahl optimiert den Speicherplatz und die Funktionen, um die Kompatibilität des Backups zu gewährleisten.

VORGEHENSWEISE – ERSTELLUNG

1. Legen Sie einen PEN DRIVE in einen leeren PC oder ohne B.Beat Emulator ein. An dieser Stelle erscheint der folgende Bild-

schirm:



2. Wenn der PEN DRIVE nicht erkannt wird, entfernen Sie ihn und versuchen Sie es erneut.

3. Drücken Sie „Create Emulator“.

4. Wählen Sie den zu emulierenden B.Beat-Typ (z. B. B. B.Beat PLUS - 256 GB).

5. Überprüfen Sie den erforderlichen Speicherplatz und geben Sie dem B.Beat Emulator-Archiv einen Namen.

6. Bestätigen mit „Erstellen“: B.BEAT Emulator wird erstellt

7. Die Hauptseite des neu erstellten B.BEAT Emulators wird geöffnet

8. Bauen Sie das Archiv auf dem B.Beat Manager auf, wie Sie es mit einem physischen B.Beat tun.

VORGEHENSWEISE – VERBINDUNG ZU EINEM BEREITS ERSTELLTEN B.BEAT EMULATOR

1. Legen Sie den PEN DRIVE mit einem bereits vorhandenen B.Beat Emulator ein.

2. Drücken Sie „START SEARCH“.



3. Wählen Sie den B.Beat Emulator aus, der in der Liste gefunden wurde, und drücken Sie „Connect“.

Hinweis

Die Funktion Prompt ist im Emulator nicht verfügbar. Darüber hinaus können einige Funktionen wie Loop und Equalizer nicht getestet werden, wenn das physische Gerät nicht an den PC angeschlossen ist.

TIPP

Wählen Sie das richtige Modell Ihres B.Beat, um die Kapazität und das Routing auszurichten: Dies erleichtert eine lineare Datenwiederherstellung. Wenn Sie beispielsweise einen B.Beat 128 Gb besitzen, ist es besser, PEN DRIVE mit dieser Größe oder größer zu verwenden.

ARBEITEN AN PROJEKTEN MIT E.BEAT

Sobald der E.Beat verbunden ist, können Sie die normalen Vorbereitungsarbeiten durchführen: Audioprojekte erstellen, bearbeiten und anpassen; Playlists und Shows organisieren; Medien und Textinhalte zuordnen. Dies kann geschehen, ohne den B.BEAT physisch mit dem Compute zu verbinden, sondern einfach mit dem USB-Stick, der als E.BEAT-Archiv bezeichnet wird.

Typische Operationen

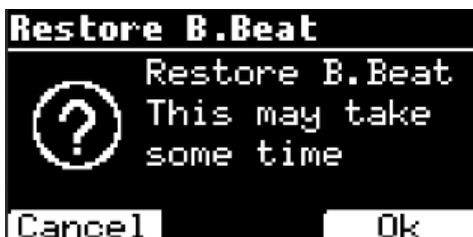
- Erstellen und Bearbeiten von Audioprojekten (Volumes, Zuordnungen, Routing, zugehörige Inhalte).
- Organisation von Playlists und Shows.
- Assoziation von MIDI, Videos, Texten/Noten über B.Beat Manager.

AUF PHYSISCHEN B.BEAT ÜBERTRAGEN (WIEDERHERSTELLUNG VOM PEN DRIVE)

Nach den Änderungen in E.Beat erfolgt die Übertragung auf das reale Laufwerk durch Wiederherstellung von einem an den B.Beat angeschlossenen PEN DRIVE.

Vorgehensweise – Wiederherstellung

1. Beenden Sie den E.Beat-Bildschirm auf Ihrem PC/Mac.
2. Führen Sie den Auswurf des PEN DRIVE in der richtigen Weise durch.
3. Stecken Sie den PEN DRIVE in den physischen B.Beat.
4. Bestätigen Sie beim Erscheinen des folgenden Bildschirms die Wiederherstellung des Backups von USB.



5. Warten Sie auf die Fertigstellung: Die An-

E-BEAT

passungen des E.Beat werden auf den physischen B.Beat übertragen.

Achtung

Stellen Sie während der Wiederherstellung sicher, dass Sie den richtigen USB-Stick verwenden und warten Sie, bis der Vorgang abgeschlossen ist, bevor Sie ihn entfernen. Um den USB-Stick zu entfernen, ohne ihn zu beschädigen, drücken Sie F2 Eject.



ALTERNATIVE: ERSTELLEN EINES E.BEAT AUS B.BEAT

Sie können ein E.Beat-Archiv direkt aus B.Beat erstellen, indem Sie „System > Backup to USB“ verwenden.



Dadurch entsteht ein E.Beat-Archiv auf dem USB-Stick, der in das B.Beat-Laufwerk eingesteckt ist.

ANWENDUNGSFÄLLE

- Sie können den Inhalt von B.Beat zwischen verschiedenen B.Beat-Laufwerken erstellen und kopieren (Backup-Klonen), ohne Änderungen vorzunehmen.
- Wenn Sie das E.Beat-Plugin aktiviert haben, indem Sie den USB-Stick in den PC einlegen und auf das E.Beat-Plugin zugreifen, können Sie den Inhalt bearbeiten und dann auf den physischen B.Beat zurücksetzen.

EINSCHRÄNKUNGEN DES E.BEAT-EMULATORS

- Die Prompter-App ist auf E.Beat nicht verfügbar.
- Hardwareabhängige Funktionen wie MIDI-Ausgang, Equalizer und Loop sind im Emulator nicht abspielbar.
- Einige erweiterte Funktionen, die auf dem physischen B.Beat vorhanden sind, sind möglicherweise nicht auf E.Beat verfügbar.

REFERENZEN UND BEFEHLE

- **Schaltflächen/Aktionen:** „E.Beat (B.Beat Emulator)“, „Gerätesuche aktualisieren“, „Verbinden“, „Erstellen“.
- **Systemeinträge auf physischem B.Beat:** „System > Backup to USB“.
- **Zugangsvoraussetzungen:** Zugriff auf das Song Service-Konto im B.Beat Manager zur Aktivierung von Plugins/Tests.



E-BEAT

EINSATZBEISPIELE

Beispiel A

– Von Grund auf neu erstellen und wiederherstellen

1. Geben Sie einen leeren USB-Stick ein. E. Beat > "Erstellen" _Modell auswählen_ ernennen und erstellen.
2. Verbinden Sie sich mit E.Beat und bereiten Sie Projekte/Playlists/Shows vor.
3. Stecken Sie den USB-Stick in den physischen B.Beat und bestätigen Sie den Reset.

Beispiel B

– Inhalte zwischen zwei B.Beat klonen

1. Auf B.Beat Quelle: System > Backup to USB, um den E.Beat auf dem PEN DRIVE zu erstellen.
2. Stecken Sie den USB-Stick in den Ziel-B. Beat und bestätigen Sie den Reset.

Beispiel C

– Ein bestehendes Backup bearbeiten

1. Erstellen Sie ein Backup von B.Beat (System > Backup to USB).
2. Stecken Sie den USB-Stick in den PC/Mac _Geräteliste_ VERBINDEN SIE ihn mit Ihrem E-Beat_Inhalt bearbeiten.
3. Stellen Sie den physischen B.Beat wieder her, indem Sie den PEN DRIVE einstecken und das prompt bestätigen.

FEHLERBEHEBUNG

- **E.Beat wird nicht erkannt:** Stecken Sie den USB-Stick wieder ein und verwenden Sie "Gerätesuche aktualisieren"; überprüfen Sie den Zugriff und aktivieren Sie die Lizenz/Testversion; aktualisieren Sie B.Beat Manager auf Version 4.0+.
- **Fehlende Funktionen:** Einige Funktionen (Prompter, Equalizer, Loop) werden im Emulator nicht unterstützt.
- **Die Wiederherstellungsaufforderung erscheint nicht auf dem B.Beat:** Stellen Sie sicher, dass der PEN DRIVE einen gültigen E.Beat enthält, der von E.Beat oder „System > Backup to USB“ erstellt wurde.

- **Test abgelaufen:** Reaktivieren Sie eine Lizenz oder kaufen Sie das Plugin, um den E.Beat weiter zu bearbeiten.

GLOSSAR

- **E.Beat-Plugin: B.Beat-Emulator** auf PC/Mac, auf den B.Beat Manager zugreifen kann. Lizenzierte Komponente (Kauf oder Testversion), die zum Ändern des E.Beat auf PC/Mac erforderlich ist.
- **E.Beat:** B.Beat virtuell auf einem PEN DRIVE gespeichert.
- **Backup to USB:** B.Beat-Systemfunktion, die einen E.Beat auf dem PEN DRIVE erstellt.
- **B.Beat Manager:** Verwaltungssoftware für Import, Bearbeitung und Organisation von Projekten, Playlists und Shows.

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 24-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.





Ver. 1. November 2025



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