

M-LIVE β BEAT PLUS



MANUAL DE USO





Bienvenido a M-Live B.BEAT PLUS

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

Con **B.BEAT PLUS** tienes en tus manos una herramienta que nace para acompañarte en este viaje y hacer que cada una de tus actuaciones sea más libre, potente e inolvidable. Con la versión PLUS tienes más flexibilidad, más creatividad, más control. Todo para que puedas disfrutar de la música en el escenario sin concesiones. M-Live B.BEAT Plus incluye todas las funcionalidades del B.Beat tradicional, por lo que puedes consultar el manual de uso y la guía rápida que encontrarás en esta dirección <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>. En este documento de Upgrade encontrarás todas las nuevas funcionalidades que se incluyen en B.Beat PLUS.

Con B.BEAT PLUS:

- **Sigue la inspiración sin límites:** gracias a los marker, finalmente puedes hacer los LOOP en el escenario, dando forma a tus ideas en tiempo real, adaptándote al público y al momento.
- **Da vida a una experiencia multimedia única:** con B.Beat PLUS audio y vídeo se funden en perfecta armonía, con efectos fluidos y sincronizaciones personalizables que transforman cada canción en un espectáculo completo.
- **Gestión de modeladores para guitarristas:** con B.Beat Plus puedes gestionar fácilmente los modeladores más populares (Fractal Axe, Helix, Quad Cortex, Kemper, genéricos) con presets/escenas cuantizados.
- **Modela tu sonido con precisión:** ecualización dedicada en cada pista, enrutamiento avanzado de las entradas de audio. Además, puedes transponer la tonalidad de tus backing tracks, adaptándolas a cualquier necesidad vocal o instrumental.
- **Revela nuevas perspectivas creativas:** con el Stem Remover puedes borrar pistas de un backing tracks estéreo. Así puedes borrar a tu gusto la voz, la batería, el bajo u otros instrumentos, reinventando tus pistas para arreglos siempre nuevos y originales.
- **Confía en una seguridad total en el escenario:** B.Beat es ahora el estándar de referencia por su integridad y fiabilidad. Con la versión PLUS queremos llevarte aún más lejos, dejándote realmente libre para tocar sin pensar en otra cosa.

B.BEAT PLUS es compacto, instantáneo y puede ampliar tu universo musical para llevar a tu banda al siguiente nivel.

B.BEAT PLUS – *¡Libertad en escena!*

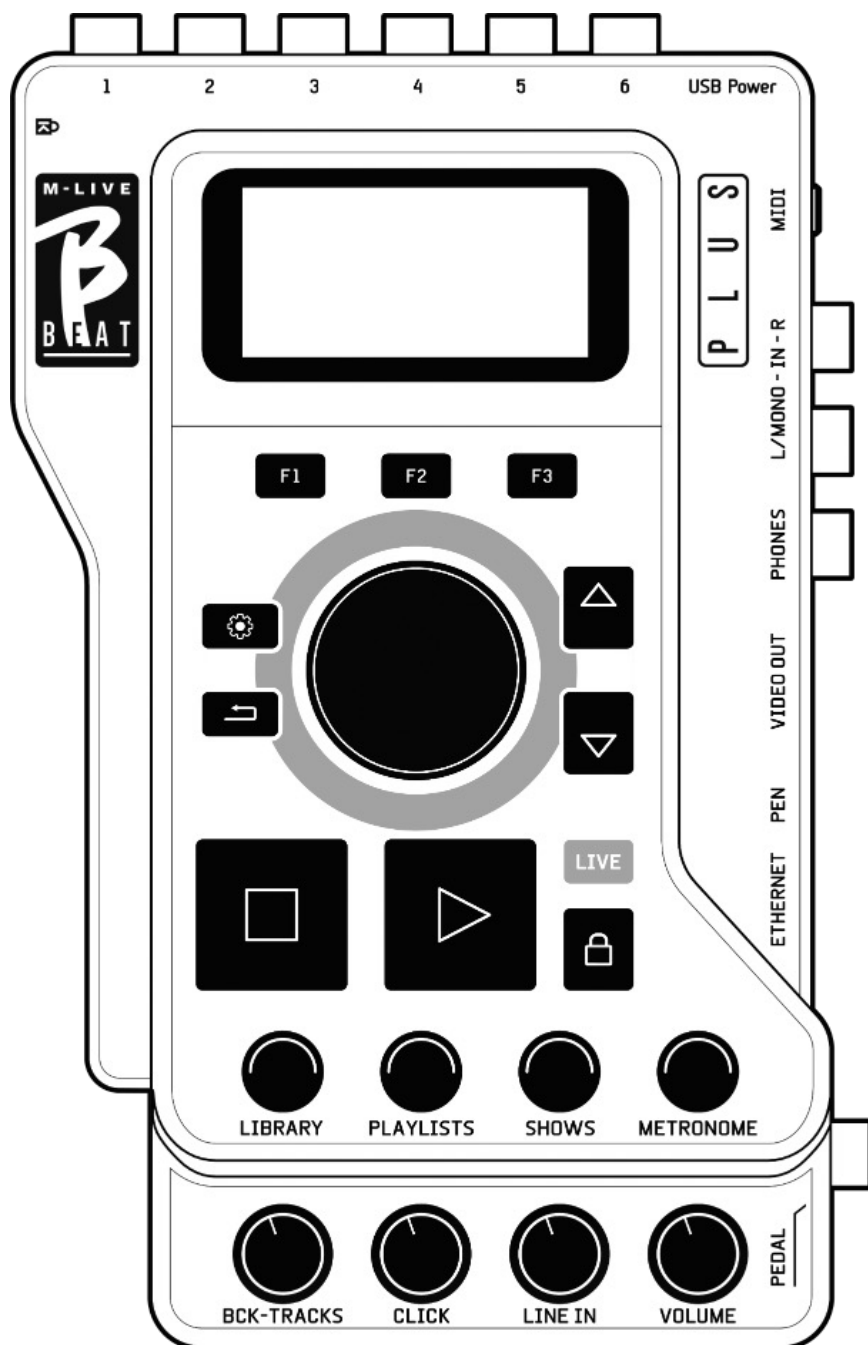
NOTA IMPORTANTE: este manual solo se refiere a las partes que se modifican o añaden con respecto al B.Beat. Para conocer todas las funciones de B.Beat, descargue el manual completo desde esta dirección: <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>

Características Técnicas

Formato de archivo de audio interno	PCM (sin comprimir) 48 kHz 24 bits
Formatos de audio compatibles en fase de importación (que se convertirán en el formato interno)	WAV 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bits MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps - MP3 VBR OGG Fixed bit rate [64 - 320] kbps - AAC STEMS - MTA M-Live
Formato de vídeo interno	H-264 HD / Full HD (1280 x 720 / 1920 x 1080)
Formatos de vídeo compatibles en fase de importación	MP4,MOV
Formatos de imagen compatibles	JPG, PNG
Procesamiento digital Audio interno	8 canales D/A 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Relación S/N típica = 112 dB Ecualizador de 3 bandas independiente para cada pista de audio (hasta 16).
Display	24" OLED, 128x64, Monocromo
Gain salida	hasta +10 dBu
Jack Audio salida	6 Salidas Audio Jack 6.5 mm mono, equilibradas
Jack Gorro Salida	1 Salida Estéreo Jack 6.5 mm
Jack Audio Entrada	2 Entradas Line mono L/R, Only-Left/Estéreo Posibilidad de enrutamiento en las salidas 1-6
Memoria interna	256 Gb
Interfaz de red	Toma Ethernet RJ45 10/100/1000 Mbps
Puerto MIDI	Mini Jack 3.5 mm Cable Type-B
Pedal	Interruptor de pedal N/O o N/C
Alimentación	Type - C 5.1VDC, 3A, consumo 1700mA. Autonomía con una batería PowerBank 10000mAh/24A unas 6 horas.
Vídeo	Salida de vídeo tipo A. Resolución máxima 1920x1080
Puerto USB	USB 2.0 Tipo A para Memory Stick, Inalámbrico  USB interface – USB Midi Device
Unidad de alimentación externa	AC/DC Adapter Mod. TAP15-050S300E1 INPUT 100-240VAC Freq 50-60Hz SALIDA 5.1VDC - 3A

Vista frontal

M-Live B.BEAT PLUS



ÍNDICE



02 INTRODUCCIÓN

06 MARKER Y LOOP

12 GESTIÓN MODELER AMP SIMS

20 GESTIÓN AVANZADA DEL VÍDEO

23 TRANSPOSE Y STEM REMOVER

27 AUDIO EVOLUCIONADO

32 E.BEAT

37 SYSTEM Y OPTION



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).

New marker

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.

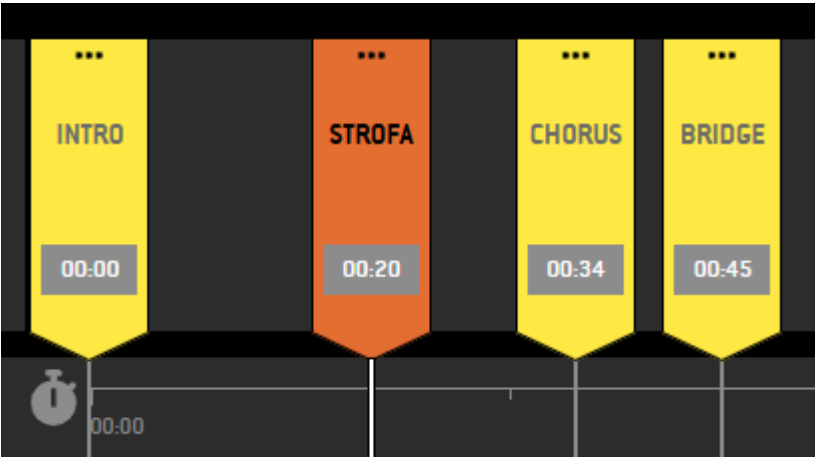
POSITION

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:

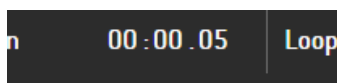




Marker y Loop

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.

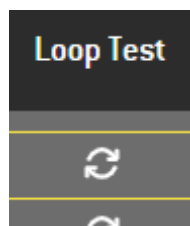


LOOP

Habilita "Loop" para repetir continuamente

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.

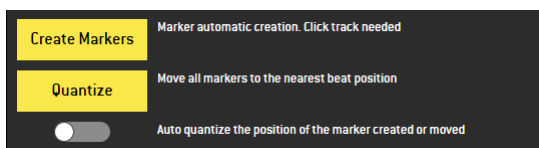


REPETICIONES

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

Quando 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

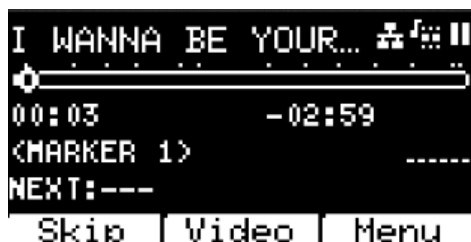
- **El loop no se repite:** comprueba que "Loop" esté habilitado en la línea del marker y que el número de repeticiones esté configurado (>0).
- **Los marker no se alinean con los beats:** comprueba la presencia de la pista Click y vuelve a ejecutar "Cuantizar".
- **El desplazamiento por pasos no tiene 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 modeler ampsims

La nueva sección AMP SIMS introduce un entorno dedicado a la gestión y programación de los mensajes MIDI en la timeline del proyecto, para controlar el cambio de presets y escenas de los Modeler de guitarra y otros instrumentos externos.

Las nuevas funciones permiten:

- Memorizar en B.Beat los ajustes de los Modeler conectados
- Introducir y sincronizar mensajes de cambio de presets en puntos específicos de la canción
- Filtrar la visualización para Modeler si tenemos más de un Modeler digital dentro de la banda
- Gestionar la exportación e importación de los presets

Los modeladores digitales ya preconfigurados dentro de B.Beat Manager son:

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

Si tu Modeler no está entre los presentes en el manager, puedes utilizar la configuración para un Modeler genérico.

Gracias a las configuraciones ya incluidas, encontrar los presets es inmediato: basta con añadir el propio dispositivo desde el

menú en la sección amp sims, introducir el número que se muestra en la pantalla del propio Modeler y devolverlo al menú de creación de presets junto con la escena o snapshot deseado. A continuación, se añade a la línea de tiempo en el punto preferido. Esto significa que ya no será necesario aprender de memoria los programas y los cambios de control de su modelador digital. En unos sencillos pasos estamos listos para crear nuestro espectáculo.

Además, es posible modificar o sustituir un efecto utilizado en todas las canciones de un archivo sin entrar en el modo Edit para cada una.

EJEMPLO: si en diferentes canciones habías configurado el cambio en Bank 0, Preset 5, y en tu Modeler has movido ese sonido a Bank 2, Preset 10, no es necesario modificar cada canción manualmente. Con B.Beat Manager puedes sustituir en un solo paso todas las llamadas al preset antiguo por el nuevo, y todo el archivo se actualizará automáticamente.

REQUISITOS Y COMPATIBILIDAD

- Proyecto cargado en B.Beat Manager con pista Click (necesaria para las funciones de cuantización y enganche al beat).
- Conexión MIDI activa hacia los Modeladores externos a controlar.
- **Modeladores compatibles:**
 - Fractal - FM/Axe family
 - Line6 - Helix family
 - Kemper - Profiler family

Gestión modeler ampsims

- Browser Mode
- Kemper - Profiler family - Performance Mode
- Neural DSP - Cortex family
- Generic (para cualquier Modeler)

Nota

Para utilizar la cuantificación y los enganches al beat, se requiere la presencia de una pista Click correctamente alineada con el proyecto.

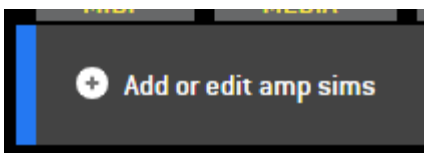
ACCESO A LA FUNCIÓN AMPSIMS

PROCEDIMIENTO

1. Abre un proyecto en B.Beat Manager. Doble clic en el título del proyecto.
2. Selecciona el comando dedicado a AMPSims en la pantalla del proyecto para abrir el panel.



3. Utiliza "Añadir" o "Editar" para ir a la pantalla de edición donde están disponibles la timeline, el modelador/preset y la lista de mensajes.

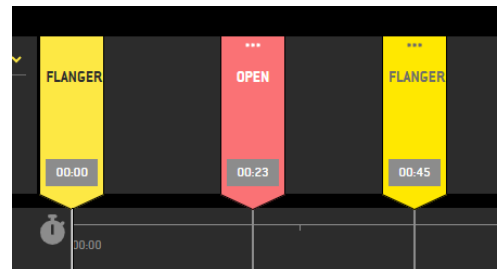


INTERFAZ Y ÁREAS DE TRABAJO

TIMELINE

La línea de tiempo (en la parte inferior) permite ver y colocar los mensajes de cambio de presets en los puntos deseados de la canción. Los mensajes se representan como marker y se pueden mover con el ratón o mediante comandos de desplazamiento fino.

Así es como se ve la timeline cuando hemos colocado algunos Preset:



Si quieres mover un Preset de forma fina utiliza las flechas + / - en la ventana derecha del editor Amp Sims



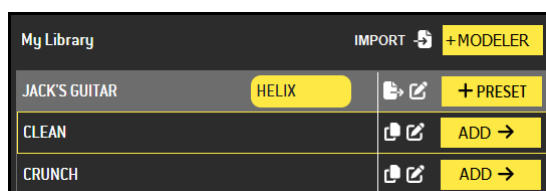
MODELER Y PRESET

En la parte izquierda de la pantalla se encuentra el panel Modeler, donde se enumeran los dispositivos configurados en el archivo actual; seleccionando un Modeler es posible crear y gestionar los presets correspondientes. Cada preset incluye



Gestión modeler ampsims

los parámetros necesarios para enviar el mensaje MIDI de cambio de preset. Luego, colocando un PRESET en la línea de tiempo (ADD), en un punto específico, podemos lanzar un cambio de preset en nuestro Modeler. B.Beat manager elegirá los mandos correctos para enviar al Modeler Midi seleccionado como dispositivo.



NOTA: para cada archivo B.Beat puedes tener tus dispositivos con sus presets. Estos se pueden exportar de un archivo a otro a través de la función de EXPORT que se describe a continuación.

El botón export se encuentra en la columna de la izquierda al lado al nombre del Modeler

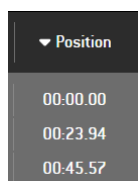


El botón Import se encuentra en la parte superior de la librería.

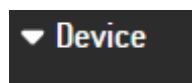
LISTA DE PRESETS

En la parte derecha de la pantalla se encuentra la lista de PRESET, que muestra todos los presets utilizados en el proyecto de audio con su posición temporal. Estos representan los mensajes que se enviarán al Modeler conectado a la salida MIDI de B.Beat. El pedido por tiempo o por Modeler está disponible.

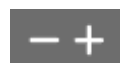
Para ordenar la lista en función del tiempo pulsar:



Para ordenar la lista según el Modeler, pulse:



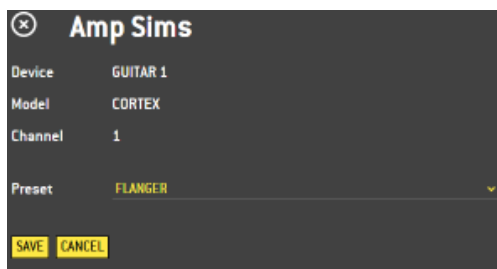
Para mover finalmente un Cambio Preset, utilice +/- a la derecha:



Para cambiar el preset pulse:



Se abre la ventana de edición del preset desde donde podrás elegir el preset adecuado:



Mediante el botón  cancele el preset.

Atención: el preset se eliminará solo en el proyecto de audio actual. Si quieres eliminar el preset globalmente, tendrás que utilizar la eliminación a nivel de dispositivo, en la columna de la izquierda de Amp Sims. Veremos más adelante cómo se hace.

Gestión modeler ampsims

GESTIÓN MODELER

SELECCIONE Y AÑADA UN MODELER

1. Seleccione "Añadir Modeler (+)".

+MODELER

2. Puede dar un nombre a tu Modeler en el campo dedicado.

3. Elige el Modelo del Modeler conectado en el menú disponible en el campo Model.

4. Asigna un canal MIDI (de 1 a 16)

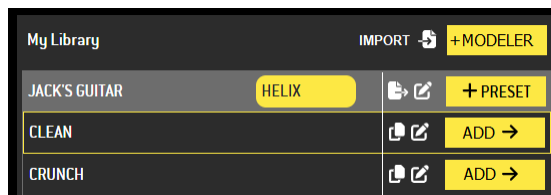
5. Confirme para crear el Modeler: se añadirá a la lista y estará disponible para la creación e inserción de los presets en la línea de tiempo.

6. Si quiere modificar el dispositivo, puede hacerlo pulsando el botón:



Atención: el Modeler seleccionado no se puede modificar una vez que se ha elegido. Para cambiar el modelo es necesario cancelar el dispositivo y crear uno nuevo eligiendo el Modeler correcto.

Una vez seleccionados los Modeler, la ventana de la Biblioteca aparece de esta manera, en este caso solo se ha creado un Modeler, pero podemos gestionar hasta 16:



Atención

Asigne a cada Modelador un canal MIDI diferente. Para evitar funcionamientos anómalos, asegúrese de que varios Modeler no utilicen el mismo canal MIDI.

ELIMINE UN MODELADOR

Es posible eliminar un Modeler dentro de un archivo B.Beat, pero esta operación borra todos los Presets que hemos configurado en el mismo archivo. Por lo tanto, es una operación que debe realizarse con extrema precaución porque no es reversible y, en caso de que haya habido un error, tendremos que reconstruir todos los Presets y Program change en todas las Backing Tracks presentes en el archivo actual. Para eliminar un Modeler:

1. Entrar en Edit pulsando:



2. Borrar el Modeler tocando  dentro de la ventana de Edit del Modeler. También se eliminarán todos los presets eventualmente asociados a ese Modeler.

Atención

La eliminación de un Modeler asociado a mensajes presentes en la línea de tiempo conlleva la pérdida de los eventos correspondientes en todos los proyectos de audio. La modificación no es retroactiva. Compruebe que el Modeler no esté en uso antes de continuar.



Gestión modeler ampsims

GESTIÓN DE LOS PRESET

CREAR UN PRESET

1. Selecciona el Modeler/Modeler deseado.



2. Haga clic en "Nuevo preset (+)".

3. Rellene los campos requeridos por el Modelador, estos datos se muestran en la pantalla del Modelador. Deberá indicar los números que ves en la pantalla dentro del PRESET.

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

Ejemplo:

En este caso hemos elegido el preset 1 y la escena 1 configurada en nuestro FRACTAL.

4. Estos datos se utilizarán para enviar al Modeler el mensaje MIDI para recuperar el preset deseado. Esta información es procesada automáticamente por B.Beat manager.

5. Asigna un nombre descriptivo (por ejemplo, "Clean", "Crunch").

6. Guarda el preajuste.

MODIFIQUE Y DUPLIQUE UN PRESET

En la parte derecha del Preset encontrará algunos botones:

- **Modificación:**

abre el preset, actualiza los parámetros y guarda.

- **Duplicar:**

crea una copia del preset

Al entrar en MODIFICACIÓN, será posible modificar algunos parámetros del PRESET, como el nombre y los números de referencia.

ATENCIÓN: los cambios en el preajuste afectarán a todos los proyectos de audio del archivo B.Beat actual. Esto significa que si cambia un efecto en una canción a nivel de preset, esos cambios no se limitarán al Proyecto de Audio actual, sino que afectarán a todo el archivo B.Beat cargado. Esta función es muy conveniente si, por ejemplo, desea reemplazar un preset con un nuevo preset de mayor rendimiento, y desea hacerlo para todas las canciones de este repertorio.

Además podrás cancelar el Preajuste pulsando



ATENCIÓN: si cancelas un PRESET de la lista, todos los cambios de programa relacionados con ese preset se eliminarán de todas las

Gestión modeler ampsims

canciones del archivo B.Beat actual. Esta operación no es reversible. En caso de error, tendrás que volver a escribir todos los presets dentro de todas las Backing Tracks.

VISTA PREVIA DEL MENSAJE MIDI



Es posible obtener una vista previa del mensaje MIDI resultante en función de los parámetros configurados para verificar la exactitud antes de insertarlo en la línea de tiempo.

EXPORTACIÓN E IMPORTACIÓN DE MODELADORES

Ya hemos visto que los Modeler y los presets son relativos a un determinado archivo B.beat, el actual y cargado en memoria. También puedes exportar y compartir Modeler y Preset en otros archivos de todo tu repertorio. Continúa con el botón EXPORTAR.



- **Exportar:** guarda en un archivo el Modeler elegido y sus presets para realizar backup o compartir.
- **Importar:** cargar presets de un Modeler previamente exportados.

Sugerencia

Realiza una exportación de los presets al final de las sesiones de edición importantes para crear una backup inmediata.

INSERCIÓN DE LOS MENSAJES DE PRESET EN LA LÍNEA DE TIEMPO

INSERCIÓN EN EL CURSOR DEL SONG POSITION POINTER

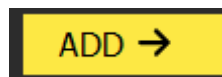
Procedimiento

1. Coloca el cursor de la línea de tiempo en el punto deseado.

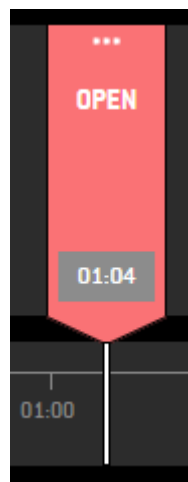


2. Selecciona el Modeler y el preset a recuperar en la columna de la izquierda.

3. Al pulsar el botón "Usar" se crea un mensaje en el punto actual, visible en la línea de tiempo y en la lista.



4. El preset aparece en la línea de tiempo en el punto elegido:





Gestión modeler ampsims

INTRODUCCIÓN EN TIEMPO REAL

Pulse Play para reproducir la canción:



Atención, utiliza el B.BEAT para escuchar la pieza musical.

Durante la reproducción de la canción, utiliza el comando de introducción para crear los mensajes en tiempo real en el punto de escucha.

El preset se puede introducir utilizando el botón ADD, en la línea del preset, o el botón ADD PRESET en la parte inferior izquierda.

Posteriormente, es posible refinar la posición con las herramientas de desplazamiento o cuantización.

ORGANIZACIÓN Y ACABADO

FILTRO PARA MODELER

Aplica este filtro para ver y modificar de forma aislada los mensajes relacionados con un único Modeler, reduciendo la superposición visual en la línea de tiempo. En B. Beat Manager puedes gestionar hasta 16 Modeler simultáneamente, uno por cada canal MIDI disponible.

CUANTIZACIÓN Y SINCRONIZACIÓN

Utiliza el comando de cuantización para alinear los mensajes con el beat más cercano de la pista Click. Si está disponible, habili-

ta el enganche automático al beat durante la fase de inserción o desplazamiento.

DESPLAZAMIENTOS DE PRECISIÓN

Para microajustes, utiliza los botones "+" y "-" para realizar desplazamientos con paso a beat o con un paso en milisegundos, configurable según las necesidades de la canción.

ELEMENTOS DE LA INTERFAZ (REFERENCIA RÁPIDA)

- **Panel Modeler:** lista de Modeler configurados y mandos "+ Modeler", "+ Preset".
- **Panel Preset:** campos específicos para los parámetros MIDI solicitados por el Modelador, vista previa del mensaje.
- **Timeline:** inserción, desplazamiento, eliminación de mensajes.
- **Lista de mensajes:** clasificación por tiempo o por modelador, selección y modificación.
- **Herramientas:** filtro para Modeler, cuantización, enganche al beat, desplazamiento fino (beat/ms).

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Crear dos presets y programar los cambios

1. Crea el Modeler y dos presets (ej. "Clean" y "Crunch").

Gestión modeler ampsims

2. Introduce un mensaje al principio para el preajuste inicial.
3. Introduce un segundo mensaje en el estribillo para el preset "Crunch".
4. Aplica la cuantización para alinear los mensajes con el beat.
5. Comprobación en reproducción y, si necesario, rematar con desplazamientos en ms.

Ejemplo B

– Edición con filtro Modeler

1. Activa el filtro para un solo Modeler.
2. Revisa y corrige los mensajes sin interferencias visuales de otros dispositivo.
3. Desactiva el filtro y comprueba la coherencia global en la línea de tiempo.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **La cuantización no se alinea correctamente:** comprueba la presencia y la alineación de la pista Click.
- **El Modeler no cambia los presets:** controla el cableado/conectividad MIDI y los parámetros del preset.
- **Falló la importación/exportación:** comprobación de la ruta, la memoria disponible, los permisos y la integridad de los archivos.
- **Inserción en tiempo real imprecisa:** utiliza sucesivamente desplazamientos a beat o en milisegundos.

Notas operativas

- Asigna nombres claros a los presets para facilitar su recuperación en edición y ejecución.
- Filtrar por Modeler cuando la línea de tiempo es muy densa en mensajes.
- Realiza backup exportando los presets de tus dispositivos al final de las sesiones de trabajo.

Glosario

- **AMPSims:** entorno de programación de los cambios preset en timeline del proyecto.
- **Modelador:** unidad externa controlada a través de MIDI.
- **Preset:** configuración de un Modeler guardada, accesible con un mensaje de cambio de preset.
- **Mensaje:** evento en la timeline que envía el cambio de preset al Modeler en el punto indicado.
- **Cuantización:** alineación de los mensajes a los beats de la pista Click.
- **Filtro Modeler:** muestra solo los mensajes relacionados con un único dispositivo

Gestión avanzada del vídeo

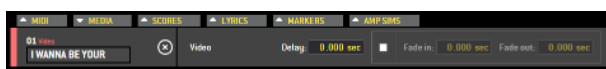
Esta sección describe la gestión de los desvanecimientos de los medios (vídeos e imágenes), compensar la latencia del vídeo en B.Beat Manager en B.BEAT PLUS, importar la pista de AUDIO contenida en un vídeo.

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:

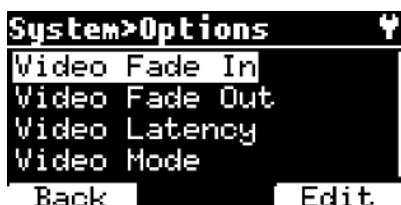
- **Proyecto de audio > Tab "Media":** Vídeo de retardo, Fade In/Fade Out de los medios, vista previa de fundidos.



- **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:



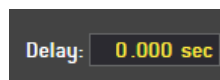
VÍDEO DE RETARDO (POR PROYECTO)

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**.



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.

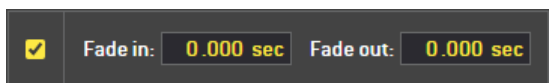
- **Activación:** activa la marca de verificación

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 PLUS.
- **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 PLUS 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 y STEM Remover

Las funciones Transpose y STEM Remover de B.BEAT PLUS permiten adaptar rápidamente el tono de una canción y eliminar de la mezcla uno o más componentes (voces, batería, bajo, otros instrumentos) directamente en B.Beat Manager. El procedimiento está diseñado para un uso práctico: se trabaja en el proyecto de audio, se aplican los cambios y se escucha inmediatamente el resultado, con la posibilidad de restaurar a la versión original en cualquier momento.

REQUISITOS

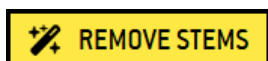
- Proyecto de audio abierto en B.Beat Manager.
- **Transpose** requiere la presencia de al menos una pista de audio de la canción.
- **STEM Remover** funciona con una pista de audio (mezcla estéreo). Las pistas "Click" o de servicio se excluyen automáticamente.

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.



- **STEM Remover:** botón "Eliminar stem" que abre la pantalla de selección de las categorías a eliminar de la mezcla.

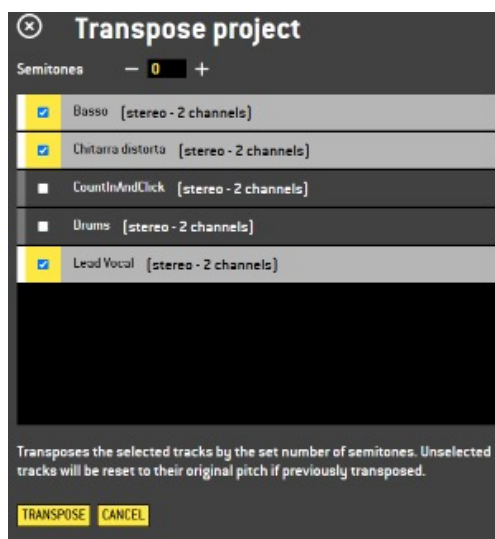


TRANPOSE (TRANSPOSICIÓN EN SEMITONOS)

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.



Transpose y STEM Remover

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: establece "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/Transpose ($\pm n$)",
- **Controles:** "+ / -" para variación semito-

nos; 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.

Transpose y STEM Remover

STEM REMOVER (ELIMINACIÓN COMPONENTES DE AUDIO DE LA MEZCLA)

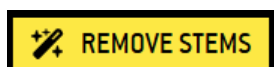
CONCEPTOS Y ÁMBITO

- Permite eliminar uno o dos componentes de audio de la mezcla de la canción. Las categorías disponibles en la versión actual son: Voz, Batería, Bajo, Otros instrumentos.
- La función está operativa en proyectos que contienen una sola pista (las pistas "Click" o "Service" están excluidas del procedimiento)

SELECCIÓN DE COMPONENTES Y APLICACIÓN

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en "Remove Stems".

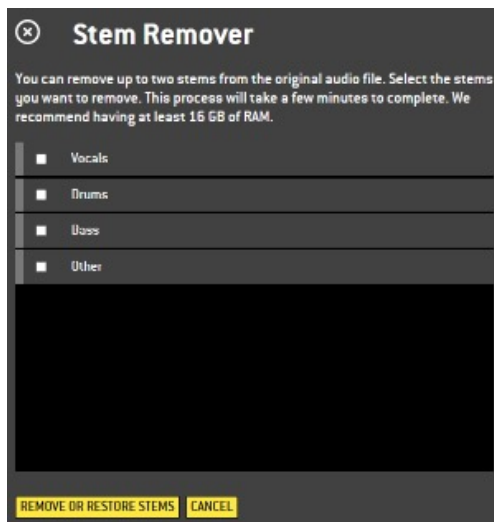


2. En la pantalla dedicada, selecciona una o dos categorías de entre: Voz, Batería, Bajo, Otros instrumentos.

3. Pulsa "Eliminar" para iniciar el procesamiento.

4. Al final del cálculo, reproduce la pieza para escuchar el resultado sin los componentes seleccionados.

Aquí está la captura de pantalla:



MODIFICACIONES POSTERIORES Y RESTABLECIMIENTO

- Para cambiar la elección: vuelve a abrir "Eliminar stem", cambia las selecciones y pulsa de nuevo "Eliminar o restablecer stem".
- Límite: es posible eliminar un máximo de dos componentes al mismo tiempo.
- Para volver al audio original: anule la selección de todas las categorías y pulse "Eliminar o restablecer stem".

Atención

La función está habilitada para pistas con una sola pista estéreo. La canción puede contener las pistas "Click" y "Service", pero estas no serán consideradas por la función Stem Remover.



Transpose y STEM Remover

REFERENCIAS Y MANDOS

- Botones principales: "Eliminar stem", "Eliminar o restablecer stem".
- Controles: ticks de selección de categorías (Stem Remover).

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Eliminar la voz de la canción

1. "Eliminar stem" > selecciona "Entrada".
2. "Eliminar".
3. Play para escuchar el resultado.

Ejemplo B

– Pasar de la entrada eliminada a la batería eliminada

1. "Eliminar stem" > desmarca "Voz" y selecciona "Batería".
2. "Eliminar o restablecer stem".
3. Play para comprobar la nueva configuración.

categorías y pulsa "Eliminar o restablecer stem".

Glosario

- **STEM Remover:** función que elimina componentes específicos de una pista estéreo.
- **Categorías STEM:** Voz, Batería, Bajo, Otros instrumentos (seleccionables máximo dos a la vez).

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **La función Stem Remover no aplica cambios:** asegúrate de no haber seleccionado más de dos categorías a la vez; comprueba que el proyecto sea "pista única" (pista única estéreo).
- **Quiero volver al original, pero no cambia:** en Stem Remover, desmarca todas las

Audio evolucionado

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

1. Gestión de la Ecualización, que por el momento se lleva a cabo por B.Beat Manager.
2. Gestión de salidas de audio para familias.
3. Routing In – Out para las entradas L-R

ECUALIZACIÓN

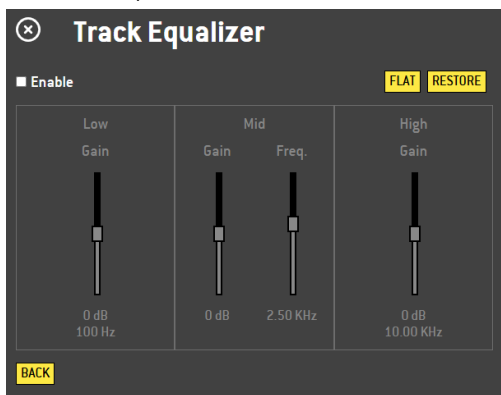
El ecualizador de B.BEAT PLUS permite un control del timbre a nivel de pista de audio.

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.

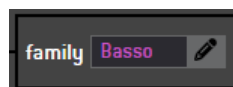
• **Flat:** pone a cero las ganancias de las bandas (curva neutra).

GESTIÓN OUT PARA FAMILIAS

La función Salida Familias de B.BEAT PLUS 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.



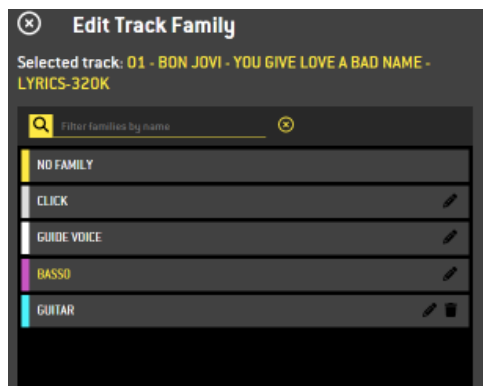
En la pantalla de arriba hemos seleccionado una pista que pertenece a la familia Basso. Las familias se pueden asignar y definir libremente, para ello haz clic en el icono que representa el Lápiz.

ASIGNACIÓN DE LAS SALIDAS POR DEFECTO

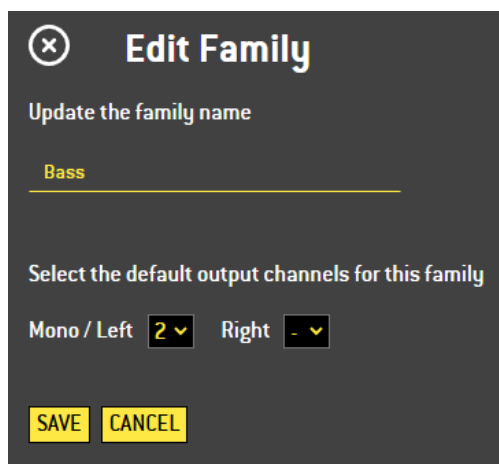
En la pantalla de edición es posible elegir

Audio evolucionado

las salidas por defecto de las Familias.



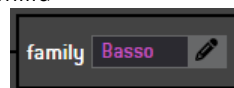
Por ejemplo, se pueden seleccionar pares de canales (por ejemplo, 1&2), configuraciones mono (por ejemplo, 1&1) o dirigir explícitamente Left/Right en función de la naturaleza de la pista. La selección define las salidas que se utilizarán para las pistas pertenecientes a la Familia: por ejemplo, podemos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

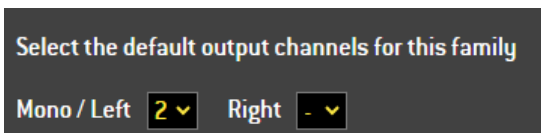


2. Desde la ventana de Edit Track Family:

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



4. Establece las salidas predeterminadas deseadas.



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 predefinida" (indicada con un guion). 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 predefinidas 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 predefinidas 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 predefinida

1. Abra la modificación de la Familia (Lápiz).
2. Seleccione la opción "sin salida predefinida" (guion).
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).

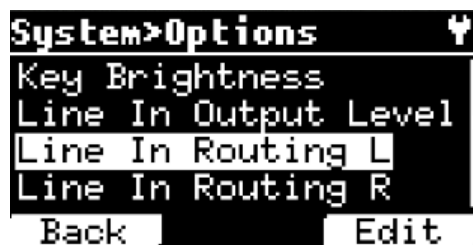
Glosario

- **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

Audio evolucionado

ROUTING IN – OUT PARA LAS ENTRADAS L - R

Con B.Beat PLUS puedes gestionar de forma evolucionada los canales de audio entrantes. Conecta dos canales de audio de entrada al B.Beat y dirígelos a las salidas que prefieras. Puedes enviar la señal de audio a una o dos de las seis salidas disponibles. Los canales de entrada también se pueden enviar a la salida de auriculares de B.BEAT PLUS. Para configurar el routing IN – OUT, entra en System>Option y desplaza la ventana hasta:



Pulsa ENTER para seleccionar la línea de entrada que quieres dirigir a una de las salidas:

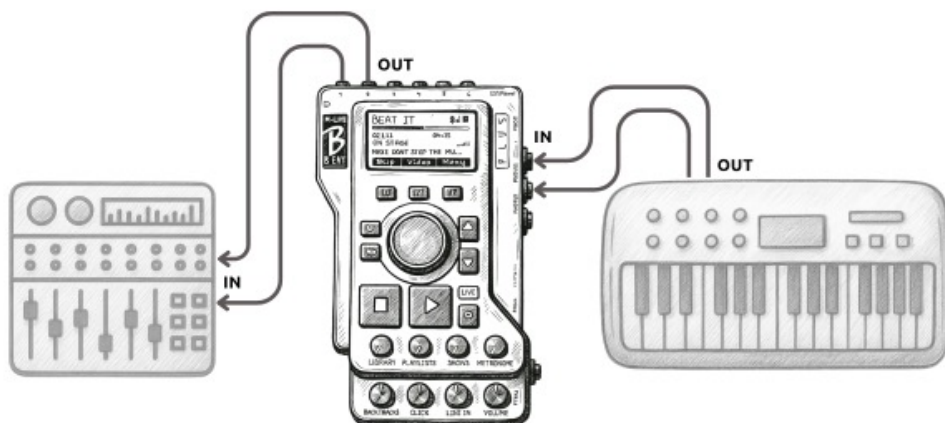


Desde esta pantalla elige si quieres canalizar la entrada L hacia una de las salidas del B.BEAT.

Haga lo mismo con el canal R.

LINE IN OUTPUT LEVEL

Permite ajustar el volumen de la entrada Line In en las salidas OUT 1-6
Esquema de conexiones para utilizar el routing in – out





E-BEAT

E.Beat es el emulador de B.Beat accesible desde B.Beat Manager que permite trabajar en proyectos, listas de reproducción y espectáculos sin conectar la unidad física al ordenador. El B.Beat físico se sustituye por un Pen Drive, que luego se utilizará para transferir los datos y los cambios directamente al B.BEAT físico. Con E.Beat puedes preparar, editar y organizar el repertorio en PC/Mac y luego actualizar rápidamente un B. Beat físico a través del PEN DRIVE. Este flujo reduce el tiempo de preparación, permite trabajar en cualquier lugar y garantiza la coherencia entre lo que se ha programado y lo que se realiza en el escenario. E.Beat es cómodo cuando quieres modificar tus archivos de música incluso sin disponer del B.Beat físico. Puedes descargar tus archivos en el PEN DRIVE y editarlos a través de E.Beat.

REQUISITOS Y COMPATIBILIDAD

- Software: B.Beat Manager versión 4.0 o superior.
- Cuenta y licencia: registro en el sitio web **www.songservice.it** y activación del plugin E.Beat. Acceso desde B.Beat Manager. Para los propietarios de B.Beat PLUS y B.Beat Evo, la licencia del plugin está incluida.
- Soporte de memoria: PEN DRIVE.
- Ámbito de uso: edición y organización en dispositivo virtual (Virtual B.Beat) con posterior transferencia a B.Beat físico.

Para utilizar E.Beat es necesario que B.Beat Manager esté actualizado (v. 4.0 o superior)

y que la cuenta esté logueada con licencia activa o trial. Atención: para B.BEAT Plus y B. Beat EVO la licencia a E.BEAT está incluida. Para iniciar sesión y cargar E.BEAT es necesario registrarse cuando al iniciar B.Beat MANAGER aparece la siguiente pantalla:

The registration form is titled "Register your B.Beat now!". It contains the following fields and options:

- 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:** A text input field.
- Country:** A dropdown menu with "Afghanistan" selected.
- Password:** A text input field with the placeholder "Enter password".
- Confirm password:** A text input field with the placeholder "Confirm password".
- ☐ **Privacy Policy:** I accept the Privacy Policy and the processing of my personal data.
- ☐ **Newsletter:** Sign up to stay informed about updates.
- NOT NOW** button.
- REGISTER NOW** button.
- ☐ **Don't show this message again.**
- I am already registered** link.

El proceso de registro se realiza en la plataforma www.songservice.it de M-Live. Una vez registrado, se podrá acceder a E.BEAT y luego habilitarlo para su funcionamiento. Entonces ya no tendrás que iniciar sesión. Una vez registrado en la pantalla de apertura del B.Beat Manager, en la parte inferior aparece el icono E.BEAT activo:

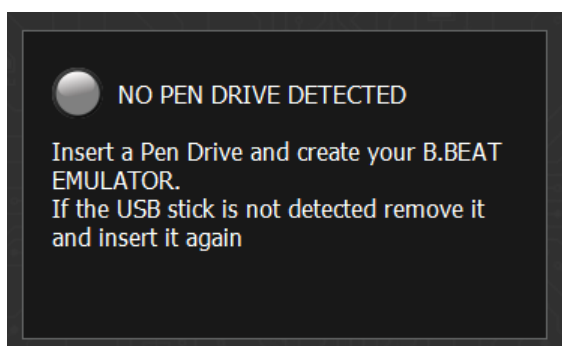


ACCESO A E.BEAT EN B.BEAT MANAGER

Desde la pantalla de inicio de B.Beat Manager, después de iniciar el software interno, seleccione "E.Beat" para abrir la pantalla dedicada. Introduce el correo

E-BEAT

electrónico y la contraseña que utilizaste en el registro y pulsa "Login". Introduce en el ordenador un Pen Drive cuando aparezca esta pantalla. El sistema creará un archivo B.Beat Emulator virtual que se puede modificar a voluntad desde el PC:



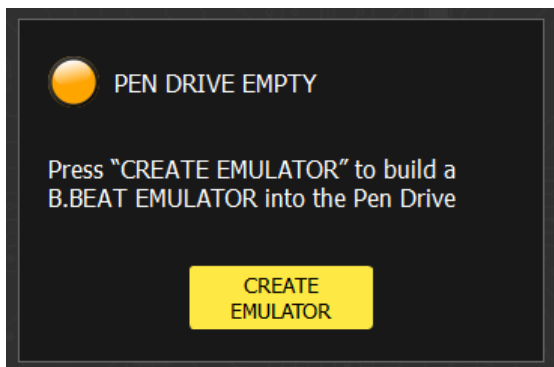
Atención: si quieres modificar un archivo que ya está presente en tu B.BEAT, lee el apartado: Alternativa: crear un E.Beat desde B.Beat.

CREAR UN NUEVO B.BEAT EMULATOR EN PEN DRIVE

Si la memoria USB no contiene un archivo B. Beat Emulator, es posible crear uno nuevo seleccionando el modelo de B.Beat a emular: esta opción optimiza el espacio y las funciones para garantizar la compatibilidad del backup.

PROCEDIMIENTO – CREACIÓN

1. Introduce un PEN DRIVE en un PC vacío o sin B.Beat Emulator. En este punto aparece la siguiente pantalla:



2. Si no se detecta el PEN DRIVE, retíralo e inténtalo de nuevo.

3. Pulsa "Create Emulator".

4. Selecciona el tipo de B.Beat a emular (por ejemplo, B.Beat PLUS - 256 GB).

5. Comprueba el espacio requerido y asigna un nombre al archivo B.Beat Emulator.

6. Confirmar con "Crear": se crea el B.BEAT Emulator

7. Se abre la página principal del B.BEAT Emulator recién creado

8. Construye el archivo en B.Beat Manager, como lo haces con un B.beat físico.

PROCEDIMIENTO – CONEXIÓN A UN B.BEAT EMULATOR YA CREADO

1. Introduce el PEN DRIVE con un B.Beat Emulator ya presente.



E-BEAT

2. Pulsa "START SEARCH".



3. Selecciona el B.Beat Emulator que se ha encontrado en la lista y pulsa "Connect".

Nota

La función Prompter no está disponible en el emulador. Además, algunas funciones como Loop y Ecualizador no se podrán probar sin el dispositivo físico conectado al PC.

SUGERENCIA

Selecciona el modelo correcto de tu B. Beat para alinear capacidad y enrutamiento: esto facilita una restauración de datos lineal. Por ejemplo, si tienes un B.Beat 128 Gb, sería mejor utilizar PEN DRIVES con ese tamaño o superior.

TRABAJAR EN PROYECTOS CON E.BEAT

Una vez conectado, el E.Beat permite realizar las operaciones normales de preparación: crear proyectos de audio, modificarlos y personalizarlos; organizar listas de reproducción y espectáculos; asociar medios y contenidos textuales. Esto podrá realizarse sin conectar físicamente el B.BEAT al Compute, sino simplemente con el USB bautizado como archivo E.BEAT.

Operaciones típicas

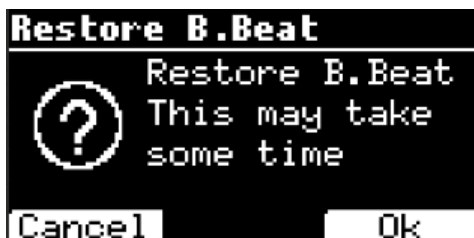
- Creación y modificación de proyectos de audio (volúmenes, asignaciones, enrutamiento, contenidos asociados).
- Organización de listas de reproducción y espectáculos.
- Asociación de MIDI, Videos, Textos/Partituras a través de B.Beat Manager.

TRANSFERIR A B.BEAT FÍSICO (RESTABLECIMIENTO DESDE PEN DRIVE)

Después de los cambios en E.Beat, la transferencia a la unidad real se realiza mediante el restablecimiento desde el PEN DRIVE conectado al B.Beat.

Procedimiento – Restablecimiento

1. Sal de la pantalla E.Beat en PC/Mac.
2. Realiza la expulsión del PEN DRIVE de la manera correcta.
3. Introduce el PEN DRIVE en el B.Beat físico.
4. Al aparecer la siguiente pantalla, confirma la restauración del backup desde USB.



E-BEAT

5. Espera a que se complete: las personalizaciones del E.Beat se transfieren al B.Beat físico.

Atención

Durante la restauración, comprueba que utilizas la memoria USB correcta y espera a que finalice el procedimiento antes de retirarlo. Para retirar la memoria USB sin dañarla, pulsa F2 Eject.



ALTERNATIVA: CREAR UN E.BEAT DESDE B.BEAT

Es posible crear un archivo E.Beat directamente desde B.Beat utilizando "System > Backup to USB".



Esto produce un archivo E.Beat en la memoria USB insertada en la unidad de B.Beat.

CASOS DE USO

- Puedes crear y copiar el contenido de B.Beat entre unidades B.Beat diferentes (clonación del backup) sin modificaciones.
- Si tienes el Plugin E.Beat activo insertando la memoria USB en el PC y accediendo al Plugin E.Beat, puedes modificar los contenidos y luego restaurarlos en B.Beat físico.

LIMITACIONES DEL EMULADOR E.BEAT

- La aplicación Prompter no está disponible en E.Beat.
- Las funciones dependientes del hardware, como la salida MIDI, el ecualizador y el Loop, no se pueden reproducir en el emulador.
- Es posible que algunas funciones avanzadas presentes en B.Beat físico no estén disponibles en E.Beat.

REFERENCIAS Y MANDOS

- **Botones/acciones:** "E.Beat (B-Beat Emulator)", "Actualizar búsqueda de dispositivos", "Conectar", "Crear".
- **Entradas del sistema en B.Beat físico:** "System > Backup to USB".
- **Requisitos de acceso:** acceso a la cuenta Song Service en B.Beat Manager para la activación del plugin/trial.



E-BEAT

EJEMPLOS OPERATIVOS

Ejemplo A

– Crear y restaurar desde cero

1. Introduce Pluma USB vacía _ E.Beat > "Crear" _ seleccionar plantilla _ nombrar y crear.
2. "Conecta" al E.Beat y prepara proyectos/Playlist/Show.
3. Inserte la memoria USB en el B.Beat físico y confirme el restablecimiento.

Ejemplo B

– Clonar contenidos entre dos B.Beat

1. En B.Beat fuente: System > Backup to USB para crear el E.Beat en la memoria USB.
2. Inserte la memoria USB en el B.Beat de destino y confirme el restablecimiento.

Ejemplo C

– Modificar un backup existente

1. Crea backup desde B.Beat (System > Backup to USB).
2. Introduzca la memoria USB en el PC/ Mac _ Lista de dispositivos _ CONÉCTATE a tu E-Beat _ edita contenidos.
3. Restaura a B.Beat físico insertando la memoria USB y confirmando el prompt.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **El E.Beat no se detecta:** vuelva a insertar la memoria USB y utilice "Actualizar búsqueda de dispositivos"; compruebe el acceso y la licencia/prueba activa; actualice B.Beat Manager a la v. 4.0+.
- **Funciones ausentes:** algunas funciones (Prompter, Ecualizador, Loop) no son compatibles en el emulador.
- **El prompt de restablecimiento no aparece en el B.Beat:** comprueba que la memoria USB contiene un E.Beat válido creado por E.Beat o por "System > Backup to USB".
- **Trial caducada:** reactiva una licencia o compra el plugin para seguir editando el E.Beat.

GLOSARIO

- **Plugin E.Beat:** emulador de B.Beat en PC/ Mac accesible desde B.Beat Manager. Componente con licencia (compra o prueba) necesario para modificar el E.Beat en PC/Mac.
- **E.Beat:** B.Beat virtual memorizado en PEN DRIVE.
- **Backup to USB:** función de sistema de B.Beat que crea un E.Beat en el Memoria USB.
- **B.Beat Manager:** software de gestión para la importación, edición y organización de proyectos, listas de reproducción y espectáculos.

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.





Ver. 1- Novembre 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