

M-LIVE β BEAT PLUS



MANUEL D'UTILISATION





Bienvenue sur M-Live B.BEAT PLUS

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

Avec **B.BEAT PLUS** vous avez entre les mains un outil qui est né pour vous accompagner dans ce voyage et rendre chacune de vos performances plus libre, puissante et inoubliable. Avec la version PLUS, vous avez plus de flexibilité, plus de créativité, plus de contrôle. Tout pour vous permettre de vivre la musique sur scène sans compromis. M-Live B.BEAT plus comprend toutes les fonctionnalités du B.Beat traditionnel, vous pouvez donc vous référer au manuel d'utilisation et au guide rapide que vous trouverez à cette adresse <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>. Dans ce document de mise à jour, vous trouverez toutes les nouvelles fonctionnalités incluses dans B.Beat PLUS.

Avec B.BEAT PLUS :

- **Suivez l'inspiration sans limites** : grâce aux markers, vous pouvez enfin effectuer les LOOP sur la scène, façonner vos idées en temps réel, en vous adaptant au public et au moment.

- **Créez une expérience multimédia unique** : avec B.Beat PLUS, l'audio et la vidéo se fondent en parfaite harmonie, avec des effets fluides et des synchronisations personnalisables qui transforment chaque morceau en un spectacle complet.

- **Gestion des Modelers pour Guitaristes** : avec B.Beat Plus, vous pouvez facilement gérer les Modelers les plus populaires (Fractal Axe, Helix, Quad Cortex, Kemper, génériques) avec des préréglages/scènes quantifiés.

- **Transformez votre son avec précision** : égalisation dédiée sur chaque piste, routage avancé

des entrées audio. De plus, vous pouvez transposer la tonalité de vos backing tracks, en les adaptant à chaque besoin vocal ou instrumental.

- **Révélez de nouvelles perspectives créatives** : avec le Stem Remover, vous pouvez supprimer des pistes d'une backing tracks stéréo. Ainsi, vous pouvez effacer à votre guise la voix, la batterie, la basse ou d'autres instruments, en réinventant vos pistes pour des arrangements toujours nouveaux et originaux.

- **Comptez sur une sécurité totale sur scène** : B.Beat est désormais la norme de référence pour son exhaustivité et sa fiabilité. Avec la version PLUS, nous voulons vous emmener encore plus loin en vous laissant vraiment libre de jouer sans penser à autre chose.

B.BEAT PLUS est compact, immédiat, et peut élargir votre univers musical pour amener votre groupe à un niveau supérieur.

B.BEAT PLUS – *Freedom on stage !*

REMARQUE IMPORTANTE : ce manuel ne concerne que les parties qui sont modifiées ou ajoutées par rapport au B.Beat. Pour connaître toutes les fonctions de B.Beat téléchargez le manuel complet à partir de cette adresse : <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>

Caractéristiques Techniques

Format audio fichier interne	PCM (non compressé) 48 kHz 24 bits
Formats audio compatibles en phase d'importation (qui seront convertis dans le format interne)	WAV 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bits MP3 à débit binaire fixe [64 - 320] kbps - MP3 VBR Débit binaire fixe OGG [64 - 320] kbps - AAC STEMS - MTA M-Live
Format vidéo interne	H-264 HD / Full HD (1 280 x 720 / 1 920 x 1 080)
Formats vidéo compatibles en phase d'importation	MP4,MOV
Formats d'image compatibles	JPG, PNG
Traitement numérique Audio interne	8 canaux D/A 24 bits Sigma/Delta 48 kHz. Rapport S/N typique = 112 dB Égaliseur 3 bandes indépendant pour chaque piste audio (jusqu'à 16).
Affichage	24" OLED, 128x64, Monochrome
Gain sortie	jusqu'à +10 dBu
Prise audio sortie	6 sorties audio jack 6,5 mm mono, équilibrées
Prise de sortie casque	1 Sortie Stéréo Jack 6.5 mm
Prise audio entrée	2 Entrées Line mono L/R, Only-Left/Stereo Possibilité de routage sur les sorties 1-6
Mémoire interne	256 Go
Interface réseau	Prise Ethernet RJ45 10/100/1000 Mbps
Port MIDI	Mini Jack 3.5 mm Câble Type-B
Pédale	Commutateur Pédale N/O ou N/C
Alimentation	Type - C 5.1VDC, 3A, consommation 1 700 mA. Autonomie avec une batterie PowerBank 10 000 mAh/24 A environ 6 heures.
Vidéo	Sortie vidéo de type A. Résolution maximale 1 920x1 080
Port USB	USB 2.0 Type A pour Memory Stick, sans fil  InterfaceUSB
Unité d'alimentation externe	Adaptateur CA/CC Mod. TAP15-050S300E1 ENTRÉE 100-240 VCA Fréq 50-60 Hz SORTIE 5.1 VCC - 3 A



Vue de face

M-Live B.BEAT PLUS

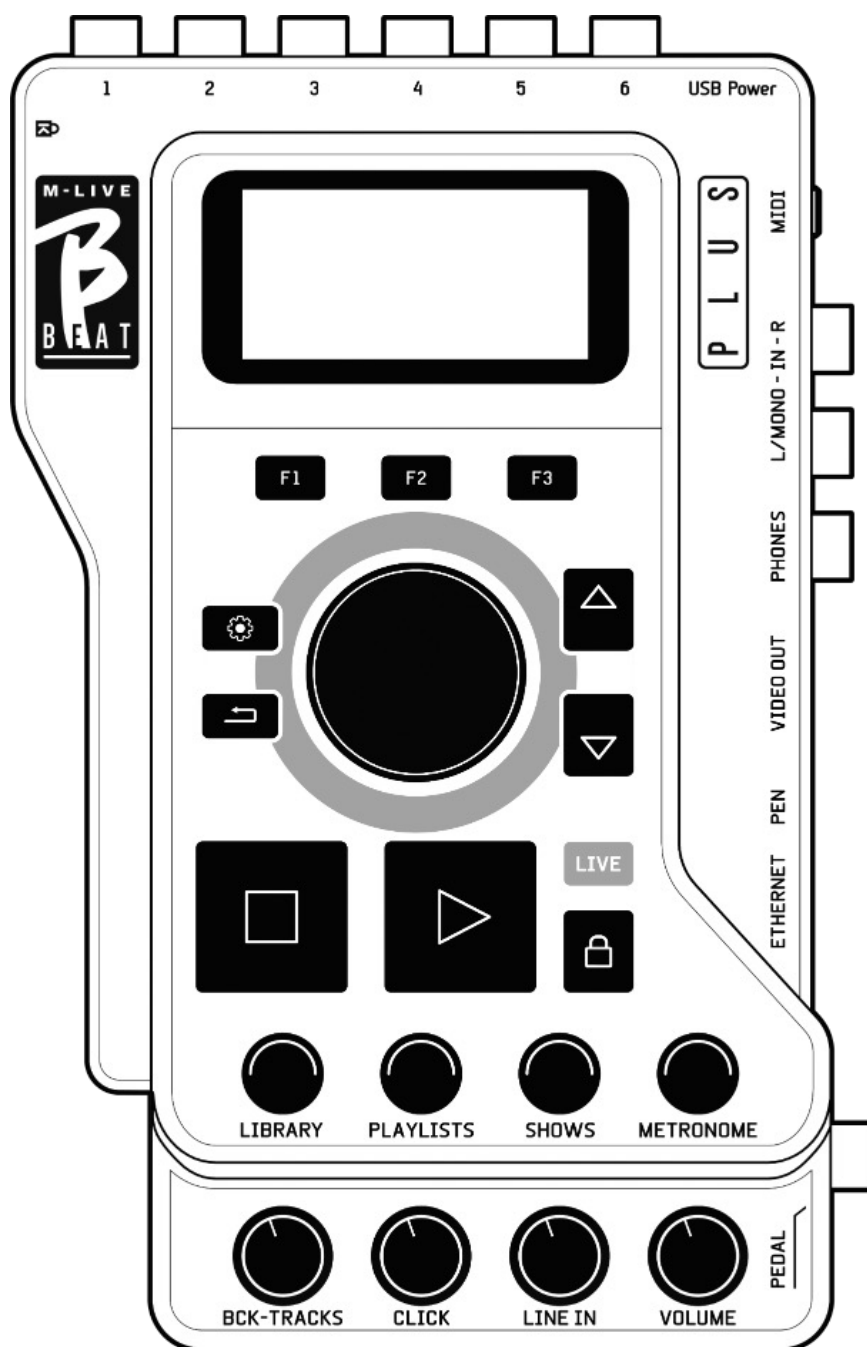


TABLE DES MATIÈRES



02 INTRODUCTION

06 MARKER ET LOOP

12 GESTION MODELER AMP SIMS

20 GESTION AVANCÉE DE LA VIDÉO

23 TRANSPOSE ET STEM REMOVER

27 AUDIO ÉVOLUÉ

32 E.BEAT

37 SYSTÈME ET OPTION

Marker et Loop

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

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

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

ACCÈS À LA SECTION MARKER

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



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

 Add or edit markers

AJOUTER UN MARKER PENDANT LA LECTURE

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

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

Procédure

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

New marker

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

Remarque

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

Marker et Loop

MODIFIER ET REPOSITIONNER LES MARKERS

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

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

MARKER NAME

Saisissez le nom du marker sélectionné.

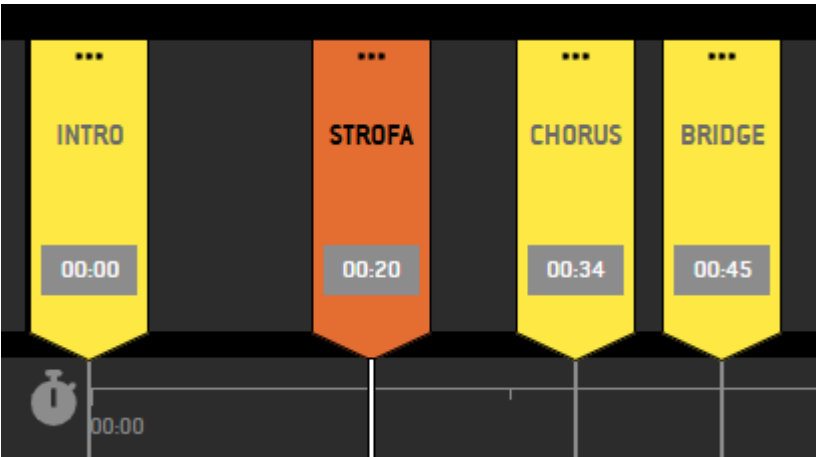
POSITION

Indique la position dans le temps du marker

PROCÉDURE – DÉPLACEMENT LIBRE

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

Voici à quoi ressemble la TIMELINE avec quelques markers positionnés :

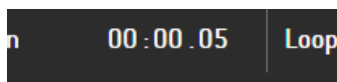




Marker et Loop

PROCÉDURE – DÉPLACEMENT PAR STEPS

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



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

OPÉRATIONS SUPPLÉMENTAIRES

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

ASTUCE

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

REPRODUCTION PAR MARKER ET LOOP

REPRODUCTION

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

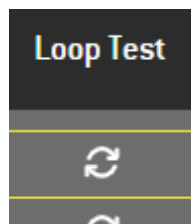


LOOP

Activez « Loop » pour répéter continuelle-

ment la section associée à ce marker

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

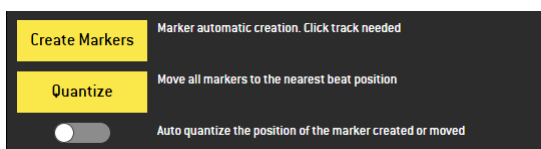


RÉPÉTITIONS

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

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

UNITÉ DE TEMPS ET QUANTIFICATION



Marker et Loop

UNITÉ DE MESURE

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

PRÉREQUIS

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

QUANTIFICATION

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

Remarque

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

CREATE MARKER

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

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

Attention

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

RÉFÉRENCES ET COMMANDES RAPIDES

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

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

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

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Création de markers lors de l'écoute

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



Marker et Loop

Exemple B

– Test en loop de la section

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

Exemple C

– Structurer les markers de manière automatique

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

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

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

NOTES OPÉRATIONNELLES

- Insérez les markers d'écoute pour capturer

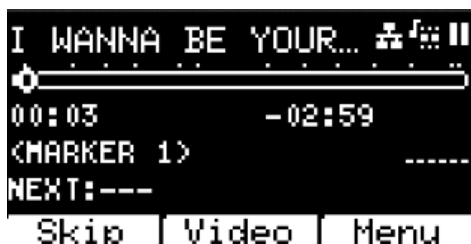
les entrées naturelles des sections, puis finissez le positionnement à l'arrêt.

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

UTILISATION DES MARKERS AVEC B.BEAT

Lorsque vous avez écrit les markers dans un Backing Tracks, vous pouvez utiliser en direct la fonction LOOP présente sur B.Beat.

Si vous avez configuré les répétitions automatiques des markers dans la fenêtre d'Edit Marker, les répétitions seront déjà configurées et seront effectuées automatiquement. Voici à quoi ressemble l'écran principal du B.BEAT lors du chargement d'une chanson qui comprend un MARKER :



Marker et Loop

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

Le nom du marker en cours d'exécution sera écrit plus bas.

Lorsque LOOP est déclenché (automatiquement ou en appuyant sur PLAY pendant l'exécution de la chanson), le symbole LOOP apparaît à gauche du nom Marker, le nombre de répétitions.



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

Voici un résumé des options de la touche PLAY :

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

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

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

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

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



Gestion modeler ampsims

La nouvelle section AMP SIMS introduit un environnement dédié à la gestion et à la programmation des messages MIDI sur la timeline du projet, pour contrôler le changement des préréglages et des scènes des Modeler pour guitare et d'autres instruments externes.

Les nouvelles fonctions permettent de :

- Mémoriser sur B.Beat les paramètres des Modelers connectés
- Insérer et synchroniser des messages de changement de préréglages à des points spécifiques de la chanson
- Filtrer l'affichage pour Modeler si nous avons plusieurs Digital Modeler dans la bande
- Gérer l'exportation et l'importation des préréglages

Les Modeler numériques déjà préconfigurés au sein de B.Beat Manager sont :

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

Si votre Modeler ne fait pas partie de ceux présents sur le manager, vous pouvez utiliser les paramètres pour un Modeler générique. Grâce aux configurations déjà incluses, retrouver les préréglages est immédiat :

il suffit d'ajouter votre appareil dans le menu de la section amp sims, de taper le numéro affiché sur l'écran de votre Modeler et de le reporter dans le menu de création de préréglages avec la scène ou l'instantané souhaité. Ensuite, vous l'ajoutez à la timeline à l'endroit de votre choix.

Cela signifie qu'il ne sera plus nécessaire d'apprendre par cœur les programmes et les changements de contrôle de votre Modeler numérique. En quelques étapes simples, nous sommes prêts à créer notre propre spectacle. En outre, il est possible de modifier ou de remplacer un effet utilisé dans toutes les chansons d'une archive sans passer en mode Edit pour chacune.

EXEMPLE : si dans plusieurs songs vous aviez réglé le changement sur Bank 0, Preset 5, et sur votre Modeler vous avez déplacé ce son sur Bank 2, Preset 10, il n'est pas nécessaire de modifier chaque song manuellement. Avec B.Beat Manager, vous pouvez remplacer en une seule étape tous les appels à l'ancien préréglage par le nouveau, et l'ensemble du fichier sera mis à jour automatiquement.

EXIGENCES ET COMPATIBILITÉ

- Projet chargé dans B.Beat Manager avec piste Click (nécessaire pour les fonctions de quantification et d'accrochage au beat).
- Connexion MIDI active vers les Modelers externes à contrôler.
- **Modelers compatibles :**
 - Fractal - FM/Axe family

Gestion modeler ampsims

- Line6 - Helix family
- Kemper - Profiler family
- Mode navigateur
- Kemper - Profiler family -
Mode Performance
- Neural DSP - Cortex family
- Generic (pour n'importe quel Modeler)

Remarque

Pour utiliser la quantification et l'accrochage au beat, la présence d'une piste Click correctement alignée sur le projet est requise.

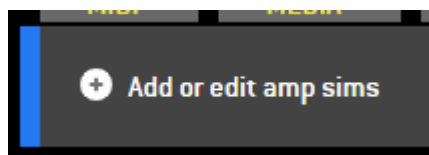
ACCÈS À LA FONCTION AMPSIMS

PROCÉDURE

1. Ouvrez un projet dans B.Beat Manager. Double-cliquez sur le titre du projet.
2. Sélectionnez la commande dédiée à AMPSims sur l'écran du projet pour ouvrir le panneau.



3. Utilisez « Ajouter » ou « Modifier » pour accéder à l'écran d'édition où des chronologies, des modèles/préréglages et une liste de messages sont disponibles.

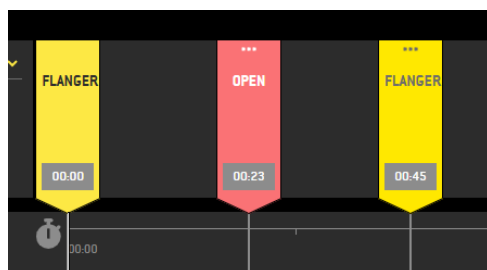


INTERFACE ET ZONES DE TRAVAIL

TIMELINE

La timeline (en bas) permet d'afficher et de placer les messages de changement de préréglages aux points souhaités du morceau. Les messages sont représentés comme des markers et peuvent être déplacés avec la souris ou à l'aide de commandes de déplacement fin.

Voici à quoi ressemble la Timeline lorsque nous avons placé certains préréglages :



Si vous souhaitez déplacer un Préréglage de manière fine, utilisez les flèches + / - dans la fenêtre de droite de l'éditeur Amp Sims

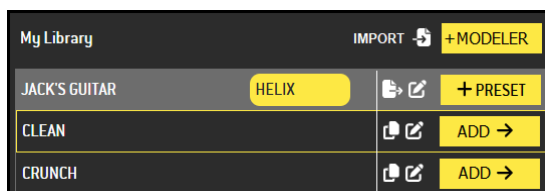


MODELER ET PRÉRÉGLAGES

Sur le côté gauche de l'écran se trouve le panneau des Modeler où sont répertoriés les périphériques configurés sur l'archive actuelle ; en sélectionnant un Modeler, vous pouvez créer et gérer les préréglages correspondants. Chaque préréglage inclut les pa-

Gestion modeler ampsims

ramètres nécessaires à l'envoi du message MIDI de changement préréglage. Ensuite, en plaçant un PRÉRÉGLAGE sur la timeline (ADD), à un endroit spécifique, nous pouvons lancer un changement de préréglage sur notre Modeler. B.Beat manager choisira les commandes correctes à envoyer au Modeler Midi sélectionné comme périphérique.

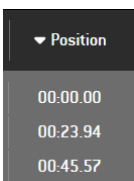


REMARQUE : pour chaque archive B.Beat, vous pouvez avoir vos appareils avec leurs préréglages. Ceux-ci peuvent être exportés d'une archive à l'autre via la fonction EXPORT décrite ci-dessous. La touche export se trouve sur la colonne de gauche sur le côté au nom du Modeler. La touche import se trouve en haut de la bibliothèque.

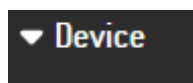


Liste des PRÉRÉGLAGES

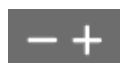
Sur la partie droite de l'écran se trouve la liste des PRÉRÉGLAGES, qui affiche tous les préréglages utilisés dans le projet audio avec la position temporelle correspondante. Ceux-ci représentent les messages qui seront envoyés au Modeler connecté à la sortie Midi de B.Beat. Le tri par temps ou par Modeler est disponible. Pour trier la liste en fonction du temps appuyer sur :



Pour trier la liste en fonction du Modeler, appuyez sur :



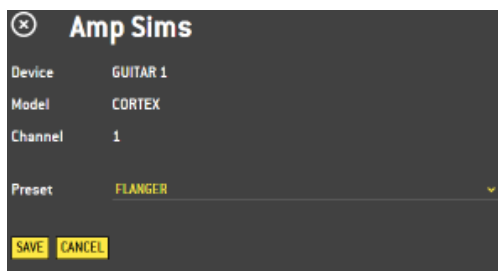
Pour déplacer de manière fine un changement de préréglage, utiliser +/- sur la droite :



Pour modifier le préréglage, appuyez sur :



La fenêtre de modification du préréglage s'ouvre à partir de laquelle vous pouvez choisir le préréglage approprié :



À l'aide de la touche  vous effacez le préréglage.

Attention : le préréglage ne sera supprimé que dans le projet Audio courant. Si vous souhaitez supprimer le préréglage globalement, vous devrez utiliser la suppression au niveau de l'appareil, dans la colonne de gauche d'Amp Sims. Nous verrons plus tard comment faire.

Gestion modeler ampsims

GESTION MODELER

SÉLECTIONNER ET AJOUTER UN MODELER

1. Sélectionnez « Ajouter Modeler (+) ».

+MODELER

2. Vous pouvez donner un nom à votre Modeler dans le champ dédié.

3. Choisissez le Modèle du Modeler connecté dans le menu disponible dans le champ Modèle.

4. Attribuez un canal MIDI (de 1 à 16)

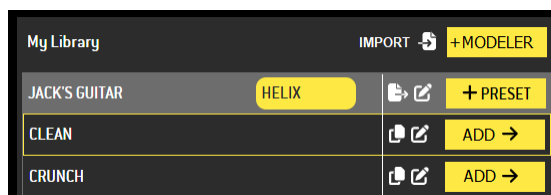
5. Confirmer pour créer le Modeler : il sera ajouté à la liste et mis à disposition pour la création et l'insertion des préréglages dans la timeline.

6. Si vous souhaitez modifier l'appareil, vous pouvez le faire en appuyant sur la touche :



Attention : le Modeler sélectionné n'est pas modifiable une fois qu'il a été sélectionné. Pour changer de modèle, vous devez supprimer l'appareil et en créer un nouveau en choisissant le bon Modeler.

Une fois les Modelers sélectionnés, la fenêtre de la bibliothèque apparaît de cette manière, dans ce cas, un seul Modeler a été créé, mais nous pouvons en gérer jusqu'à 16 :



Attention

Attribuer à chaque Modeler un canal MIDI différent. Pour éviter les dysfonctionnements, assurez-vous que plusieurs Modeler n'utilisent pas le même canal MIDI.

SUPPRIMER UN MODELER

Vous pouvez supprimer un Modeler dans une archive B.Beat, mais cette opération supprime tous les Préréglages que nous avons définis sur la même archive. C'est donc une opération qui doit être faite avec une extrême prudence car elle n'est pas réversible et, en cas d'erreur, nous devons reconstruire tous les préréglages et les changements de programme dans tous les backing tracks présents dans l'archive actuelle. Pour supprimer un Modeler :

1. Entrer dans Edit en appuyant sur :



2. Supprimer le Modeler en touchant dans la fenêtre d'édition du Modeler. Tous les préréglages éventuellement associés à ce Modeler seront également supprimés.



Attention

La suppression d'un Modeler associé à des messages présents dans la timeline entraîne la perte des événements correspondants dans tous les projets audio. La modification n'est pas rétroactive. Vérifiez que le Modeler est inutilisé avant de continuer.

Gestion modeler ampsims

GESTION DES PRÉRÉGLAGES

CRÉER UN PRÉRÉGLAGE

1. Sélectionnez le Modeler/Modeler souhaité.



2. Cliquez sur « Nouveau préréglage (+) ».

3. Remplissez les champs requis par le Modeler, ces données sont affichées sur l'écran du Modeler. Vous devrez indiquer les numéros que vous voyez sur l'écran à l'intérieur du PRÉRÉGLAGE.

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

Exemple :

Dans ce cas, nous avons choisi le préréglage 1 et la scène 1 définie sur notre FRACTAL.

4. Ces données seront utilisées pour envoyer au Modeler le message Midi afin de rappeler le préréglage souhaité. Ces informations sont traitées automatiquement par B.Beat manager.

5. Attribuez un nom descriptif (par exemple « Clean », « Crunch »).

6. Enregistrer le préréglage.

MODIFIER ET DUPLIQUER UN PRÉRÉGLAGE

Sur le côté droit du Préréglage, vous trouverez quelques touches :

- **Modifier :**

ouvrez le préréglage, mettez à jour les paramètres et enregistrez.

- **Dupliquer :**

créez une copie du préréglage

En entrant dans la MODIFICATION, il sera possible de modifier certains paramètres du PRÉRÉGLAGE, tels que le nom et les numéros de référence.

ATTENTION : les modifications apportées au Préréglage auront un effet sur tous les projets Audio de l'archive B.Beat en cours. Cela signifie que si vous modifiez un effet sur une chanson au niveau des préréglages, ces modifications ne se limiteront pas au projet audio en cours, mais auront un effet sur l'ensemble de l'archive B.Beat téléchargée. Cette fonction est très pratique si, par exemple, vous souhaitez remplacer un préréglage par un nouveau préréglage plus performant, et que vous souhaitez le faire pour tous les morceaux de ce répertoire.

Vous pouvez également supprimer le Préréglage en appuyant



ATTENTION : si vous supprimez un PRÉRÉGLAGE de la liste, tous les changements de pro-

Gestion modeler ampsims

gramme relatifs à ce préréglage seront supprimés de toutes les chansons de l'archive B.Beat actuelle. Cette opération n'est pas réversible. En cas d'erreur, vous devrez réécrire tous les préréglages dans tous les Backing Tracks.

APERÇU DU MESSAGE MIDI



Il est possible de prévisualiser le message MIDI résultant en fonction des paramètres définis pour vérifier l'exactitude avant l'insertion dans la timeline.

EXPORTATION ET IMPORTATION DES MODELERS

Nous avons déjà vu que les Modeler et les préréglages sont relatifs à une certaine archive B.beat, celle en cours et chargée en mémoire. Vous pouvez également exporter et partager Modeler et Préréglages sur d'autres archives de votre répertoire. Continuer avec la touche EXPORTER.



- **Exporter** : enregistre dans le fichier le Modeler choisi et ses préréglages pour le backup ou le partage.
- **Importer** : charger les préréglages d'un Modeler précédemment exportés.

Astuce

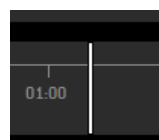
Exporter les préréglages à la fin des sessions d'édition importantes pour créer un backup immédiat.

INSERTION DES MESSAGES DE PRÉRÉGLAGE SUR LA TIMELINE

INSERTION AU CURSEUR DU SONG POSITION POINTER

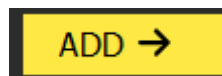
Procédure

1. Positionner le curseur de la timeline à l'endroit souhaité.

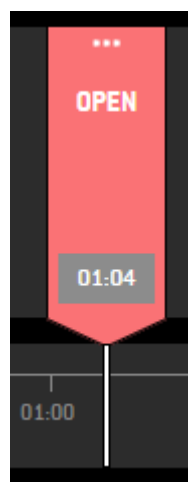


2. Sélectionnez le Modeler et le préréglage à rappeler dans la colonne de gauche.

3. En appuyant sur la touche « Utiliser », un message est créé au point actuel, visible dans la timeline et dans la liste.



4. Le préréglage apparaît sur la timeline au point choisi :



Gestion modeler ampsims

SAISIE EN TEMPS RÉEL

Appuyez sur play pour faire jouer le morceau :



Attention, utilisez le B.BEAT pour écouter la chanson.

Lors de la lecture du morceau, utilisez la commande d'insertion pour créer les messages en temps réel au point d'écoute.

Le pré réglage peut être inséré à l'aide de la touche ADD, dans la ligne du pré réglage, ou de la touche ADD PRESET en bas à gauche.

Il est possible de finaliser ultérieurement la position avec les outils de déplacement ou de quantification.

ORGANISATION ET FINITION

FILTRE POUR MODELER

Appliquez ce filtre pour afficher et modifier de manière isolée les messages relatifs à un seul Modeler, en réduisant le chevauchement visuel dans la timeline. Sur B.Beat Manager, vous pouvez gérer jusqu'à 16 Modeler simultanément, un pour chaque canal MIDI disponible.

QUANTITÉ ET SYNCHRONISATION

Utilisez la commande de quantification pour aligner les messages sur le rythme le plus proche de la piste Click. S'il est disponible, il permet l'accrochage automatique au rythme lors de l'insertion ou du déplacement.

DÉPLACEMENTS DE PRÉCISION

Pour les micro-réglages, utilisez les touches « + » et « - » pour effectuer des déplacements avec un step en beat ou avec un step en millisecondes, configurable en fonction des besoins du morceau.

ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE (RÉFÉRENCE RAPIDE)

- **Panneau Modeler** : liste des Modeler configurés et commandes « + Modeler », « + Pré réglages ».
- **Panneau Pré réglage** : champs spécifiques pour les paramètres MIDI requis par le Modeler, prévisualisation du message.
- **Timeline** : insertion, déplacement, suppression de messages.
- **Liste des messages** : tri par heure ou par Modeler, sélection et modification.
- **Outils** : filtre pour Modeler, quantification, accrochage au beat, déplacement fin (beat/ms).

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Créer deux pré réglages et programmer les changements

1. Créez le Modeler et deux pré réglages (par exemple « Clean » et « Crunch »).
2. Saisissez un message au début du pré réglage initial.
3. Insérez un deuxième message

Gestion modeler ampsims

dans le refrain pour le préréglage « Crunch ».

4. Appliquez la quantification pour aligner les messages sur le beat.
5. Vérification en lecture et, si nécessaire, finissez avec des déplacements en ms.

Exemple B

– Édition avec filtre Modeler

1. Activez le filtre pour un seul Modeler.
2. Passez en revue et corrigez les messages sans interférence visuelle des autres appareil.
3. Désactivez le filtre et vérifiez la cohérence globale dans la timeline.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **La quantification ne s'aligne pas correctement** : vérifiez la présence et l'alignement de la piste Click.
- **Le Modeler ne change pas les préréglages** : il contrôle le câblage/la connectivité MIDI et les paramètres du préréglage.
- **Impossible d'importer/exporter** : vérifiez le chemin, la mémoire disponible, les autorisations et l'intégrité des fichiers.
- **Saisie en temps réel imprécise** : utilisez ensuite des déplacements en beat ou en millisecondes.

Notes opérationnelles

- Attribuez des noms clairs aux préréglages pour faciliter leur rappel lors de l'édition et de l'exécution.
- Filtrer par Modeler lorsque la timeline est très dense en messages.
- Effectuer le backup en exportant les préréglages de vos appareils à la fin des sessions de travail.

Glossaire

- **AMPSims** : environnement de programmation des changements de préréglages sur la timeline du projet.
- **Modeler** : unité externe contrôlée par MIDI.
- **Préréglages** : configuration d'un Modeler sauvegardée, rappelable avec un message de changement préréglage.
- **Message** : événement dans la timeline qui envoie le changement de préréglage au Modeler à l'endroit indiqué.
- **Quantification** : alignement des messages sur les beats de la piste Click.
- **Filtre Modeler** : affiche uniquement les messages relatifs à un seul appareil

Gestion évoluée de la vidéo

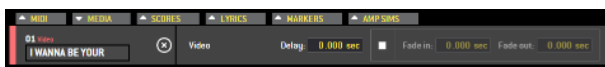
Cette section décrit la gestion des fondus enchaînés des médias (vidéo et images), compenser la latence de la vidéo dans B. Beat Manager sur B.BEAT PLUS, importer la piste AUDIO contenue dans une Vidéo.

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

OÙ SE TROUVENT LES PARAMÈTRES

Dans le cadre du programme B.Beat Manager :

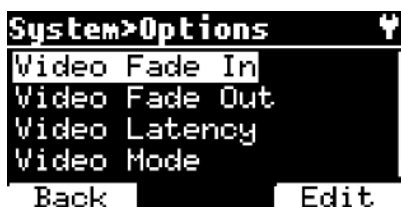
• **Projet audio > Tab « Media » :** Delay video, Fade In/Fade Out des médias, aperçu des fondus enchaînés.



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

Sur B.Beat :

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



DÉLAI VIDÉO (PAR PROJET)

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

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

PROCÉDURE – DÉFINIR LE DÉLAI VIDÉO

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

Delay: 0.000 sec

4. Enregistrer le projet.

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

FADE IN / FADE OUT MEDIA (PAR PROJET)

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

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

Gestion évolué de la vidéo

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

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

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

☒	Fade in: 0.000 sec	Fade out: 0.000 sec
-------------------------------------	--------------------	---------------------

Cocher la case à gauche et appliquer les valeurs souhaitées.

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

PARAMÈTRES GLOBAUX : FADE IN/OUT

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

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

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

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

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

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

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



Gestion évoluée de la vidéo

IMPORTATION DE LA PISTE AUDIO À PARTIR D'UNE VIDÉO

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

1. Créer un **nouveau projet**, en lui attribuant un nom et en sélectionnant les pistes **Audio**, **Vidéo**, **MIDI** et les **partitions** nécessaires.
2. Dans la fenêtre **Création de projet**, cliquez sur la section **Médias**.
3. Activer l'option **Importer des pistes audio de la vidéo**.

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

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

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

Remarques

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

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

Glossaire

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

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

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

Transpose et STEM Remover

Les fonctions Transpose et STEM Remover de B.BEAT PLUS vous permettent d'adapter rapidement la tonalité d'un morceau et de supprimer du mixage un ou plusieurs composants (voix, batterie, basse, autres instruments) directement dans B.Beat Manager. La procédure est conçue pour une utilisation pratique : vous travaillez sur le projet audio, appliquez les modifications et écoutez immédiatement le résultat, avec la possibilité de revenir à la version originale à tout moment.

EXIGENCES

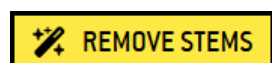
- Projet audio ouvert dans B.Beat Manager.
- **Transpose** nécessite la présence d'au moins une piste audio du morceau.
- **STEM Remover** fonctionne avec une piste audio (mixage stéréo). Les pistes « Click » ou de service sont automatiquement exclues.

ACCÈS AUX FONCTIONS

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



- **STEM Remover** : bouton « Supprimer stem » qui ouvre l'écran de sélection des catégories à supprimer du mixage.

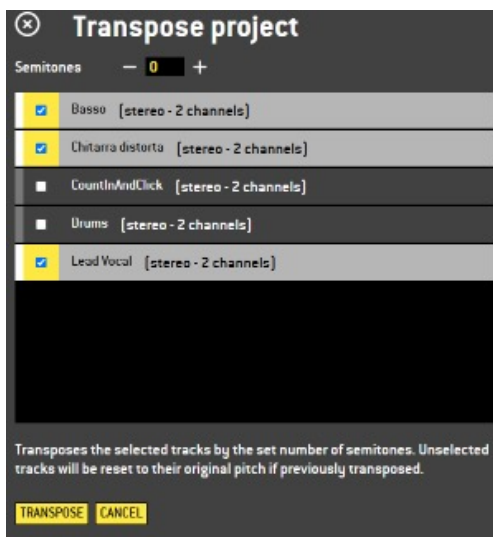


TRANPOSE (TRANSPPOSITION EN DEMI-TONS)

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

Procédure

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



3. Sélectionnez/désélectionnez les pistes sur lesquelles appliquer la transposition.
4. Définissez le nombre de demi-tons avec « + / - » (par exemple +2 pour soulever deux demi-tons).
5. Cliquez sur « Transposer » pour commencer le traitement.



Transpose et STEM Remover

ÉCOUTE ET RESTAURATION

- À la fin du traitement, l'écran retourne au projet et il sera possible d'écouter le résultat en reproduisant le projet audio.
- Le bouton « Transposer ($\pm n$) » affichera entre parenthèses la valeur actuelle de transposition appliquée au morceau.
- Pour restaurer la tonalité d'origine : définissez « 0 » demi-tons, sélectionnez les mêmes pistes et appuyez à nouveau sur « Transposer ». La restauration prend quelques secondes.

Remarque

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

ASTUCE

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

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

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

- **Indicateurs** : valeur des demi-tons courants (0 = original)

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Augmenter la tonalité de +2 demi-tons

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

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

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

GLOSSAIRE

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

Transpose et STEM Remover

STEM REMOVER (RETRAIT COMPOSANTS AUDIO DU MIXAGE)

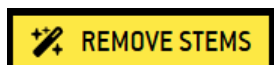
CONCEPTS ET PORTÉE

- Permet de retirer un ou deux composants audio du mixage du morceau. Les catégories disponibles dans la version actuelle sont : Voix, Batterie, Basse, Autres instruments.
- La fonction est opérationnelle sur les projets qui contiennent une seule piste (les pistes « Click » ou « Service » sont exclues de la procédure)

SÉLECTION DES COMPOSANTS ET APPLICATION

PROCÉDURE

1. Cliquez sur « Remove Stems ».

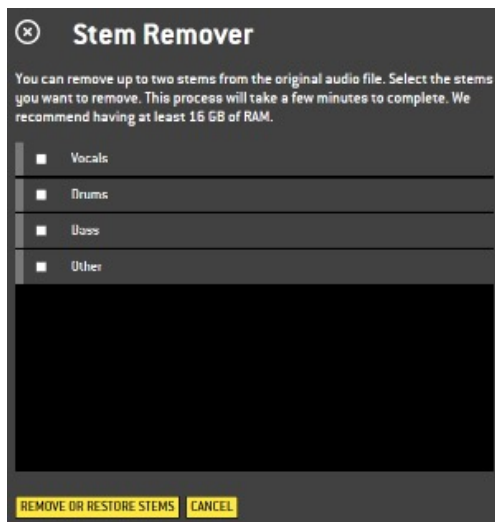


2. Sur l'écran dédié, sélectionnez une ou deux catégories parmi : Voix, Batterie, Basse, Autres instruments.

3. Appuyez sur « Supprimer » pour démarrer le traitement.

4. À la fin du calcul, lisez le morceau pour écouter le résultat sans les composants sélectionnés.

Voici l'écran :



MODIFICATIONS SUCCESSIVES ET RESTAURATION

- Pour changer le choix : rouvrez « Supprimer stem », modifiez les sélections et appuyez à nouveau sur « Supprimer ou restaurer stem ».
- Limite : il est possible de retirer au maximum deux composants en même temps.
- Pour revenir à l'audio d'origine : désélectionnez toutes les catégories et appuyez sur « Supprimer ou restaurer stem ».

Attention

La fonction est activée pour les chansons avec une seule piste stéréo. Le morceau peut contenir les pistes « Click » et « Service » mais celles-ci ne seront pas prises en compte par la fonction Stem Remover.



Transpose et STEM Remover

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

- Boutons principaux : « Supprimer stem », « Supprimer ou restaurer stem ».
- Contrôles : coches de sélection des catégories (Stem Remover).

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Retirer la voix du morceau

1. "Supprimer stem" > sélectionnez « Voix ».
2. « Supprimer ».
3. Play pour écouter le résultat.

Exemple B

– Passer de Voix supprimée à Batterie supprimée

1. « Supprimer stem » > désélectionnez « Voix » et sélectionnez « Batterie ».
2. « Supprimer ou restaurer stem ».
3. Play pour vérifier la nouvelle configuration.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **La fonction Stem Remover n'applique pas les changements** : assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné plus de deux catégories à la fois ; vérifiez que le projet est « piste unique » (piste stéréo unique).
- **Je veux revenir à l'original mais cela ne**

change pas : sur Stem Remover, désélectionnez toutes les catégories et appuyez sur « Supprimer ou restaurer stem ».

Glossaire

- **STEM Remover** : fonction qui supprime des composants spécifiques d'une piste stéréo.
- **Catégories STEM** : Voix, Batterie, Basse, Autres instruments (sélectionnable au maximum deux à la fois).

Audio évolué

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

1. Gestion de l'égalisation, qui pour le moment est assurée par B.Beat Manager.
2. Gestion des sorties audio pour les familles.
3. Routing In – Out pour les entrées L-R

ÉGALISATION

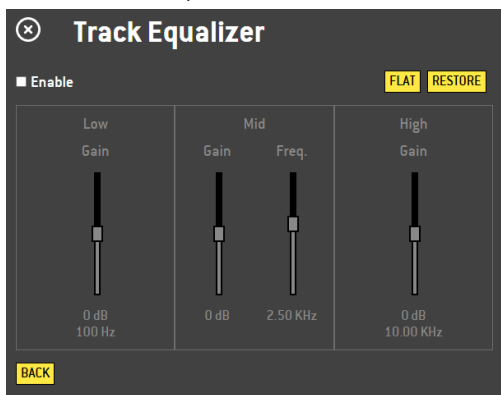
L'égaliseur de B.BEAT PLUS permet de contrôler le timbre au niveau de la piste audio.

ÉGALISEUR DE PISTE

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



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



PARAMÈTRES DISPONIBLES

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

OPÉRATIONS RAPIDES

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

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

Remarque

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

ASTUCE

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



Audio évolué

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

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Égalisation rapide d'une piste

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

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

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

Glossaire

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

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

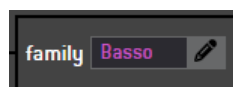
• **Flat** : réinitialise les gains des bandes (courbe neutre).

GESTION DES SORTIES POUR LES FAMILLES

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

SORTIE FAMILLES

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



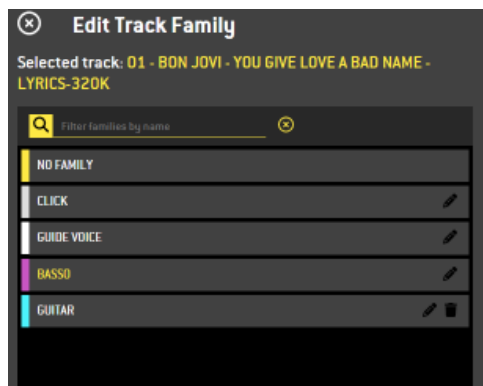
Sur l'écran ci-dessus, nous avons sélectionné une piste appartenant à la famille Bass. Les familles peuvent être attribuées et définies librement, pour ce faire, cliquez sur l'icône représentant le crayon.

AFFECTATION DES SORTIES PAR DÉFAUT

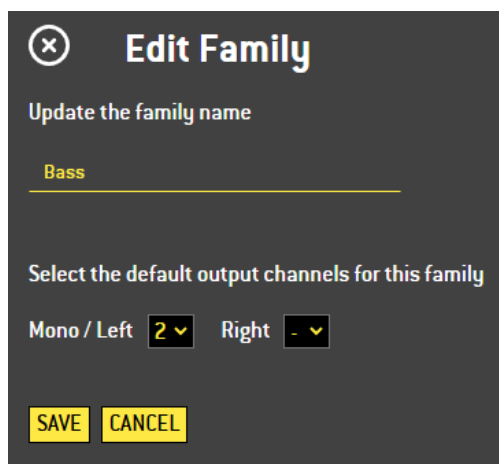
Sur l'écran de modification, vous pouvez

Audio évolué

choisir les sorties par défaut des Familles.



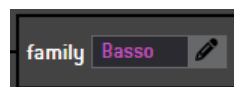
Par exemple, vous pouvez sélectionner des paires de canaux (par exemple 1&2), des configurations mono (par exemple 1&1) ou cibler explicitement Left/Right en fonction de la nature de la piste. La sélection définit les sorties qui seront utilisées pour les pistes appartenant à la Famille : par exemple,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



ENREGISTREMENT ET APPLICATION À LA PISTE ACTUELLE

PROCÉDURE

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



2. Depuis la fenêtre Edit Track Family :

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



4. Définir les sorties par défaut souhaitées.

Select the default output channels for this family

Mono / Left 2 ▼ Right - ▼

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

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

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



Audio évolué

nêtre d'édition des sorties :



AUCUNE SORTIE PAR DÉFAUT

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

Attention

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

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Régler les sorties par défaut d'une Famille

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

1&2 ou 1&1; configurations Left/Right pour pistes mono/stéréo).

3. Enregistrez. Si nécessaire, confirmez l'application à la piste active.

Exemple B

– Supprimez la sortie par défaut

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

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

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

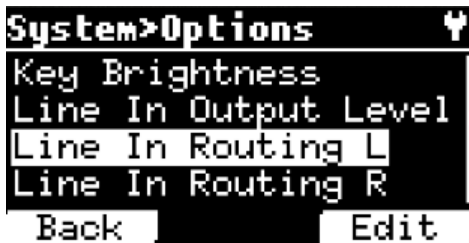
Glossaire

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

Audio évolué

ROUTING IN – OUT POUR LES ENTRÉES L - R

Avec B.Beat PLUS, vous pouvez gérer de manière évoluée les canaux audio entrants. Connectez deux canaux audio entrants au B. Beat et dirigez-les vers les sorties de votre choix. Vous pouvez envoyer le signal audio à une ou deux des six sorties disponibles. Les canaux d'entrée peuvent également être envoyés à la sortie Casque de B.BEAT PLUS. Pour configurer le routing IN – OUT, entrez dans System>Option et faites défiler la fenêtre jusqu'à ce que vous voyiez :



Appuyez sur ENTER pour sélectionner la ligne d'entrée que vous souhaitez diriger vers l'une des sorties :



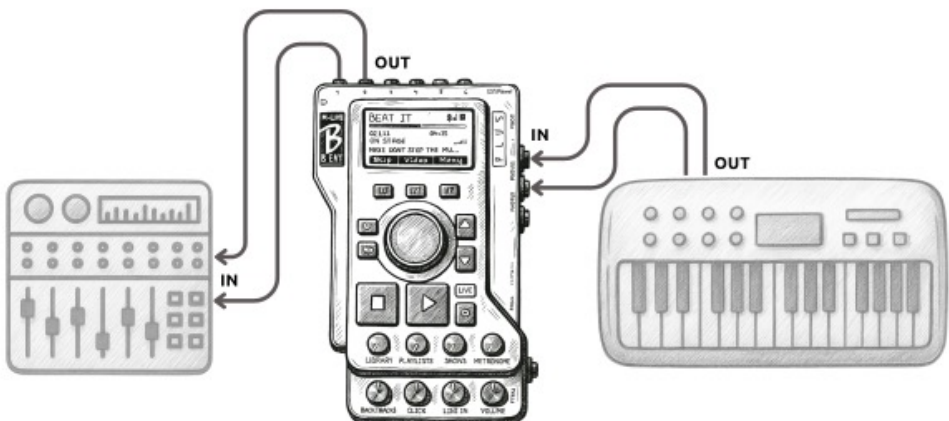
À partir de cet écran, choisissez si vous souhaitez canaliser l'entrée L vers l'une des sorties du B.BEAT.

Faites la même chose pour le canal R.

LINE IN OUTPUT LEVEL

Permet de régler le volume de l'entrée Line In sur les sorties OUT 1-6

Schéma de connexions pour utiliser le routing in – out





E-BEAT

E.Beat est l'émulateur de B.Beat accessible par B.Beat Manager qui vous permet de travailler sur des projets, des Playlists et Show sans connecter l'unité physique à l'ordinateur. Le B.Beat physique est remplacé par une Pen Drive, qui sera ensuite utilisée pour transférer les données et les modifications directement sur le B.BEAT physique. Avec E.Beat, vous pouvez préparer, modifier et organiser le répertoire sur ordinateur/Mac, puis mettre à jour rapidement un B.Beat physique via la PEN DRIVE. Ce flux réduit les temps de préparation, permet de travailler n'importe où et assure la cohérence entre ce qui a été programmé et ce qui est exécuté sur scène. E.Beat est pratique lorsque vous souhaitez modifier vos archives musicales même sans avoir à disposition le B.Beat physique. Vous pouvez télécharger vos archives sur la PEN DRIVE et les éditer via E.Beat.

EXIGENCES ET COMPATIBILITÉ

- Logiciel : B.Beat Manager version 4.0 ou supérieure.
- Compte et licence : inscription sur le site **www.songservice.it** et activation du plugin E.Beat. Accès par B.Beat Manager. Pour ceux qui possèdent B.Beat PLUS et B.Beat Evo, la licence du plug-in est incluse.
- Support de mémoire : PEN DRIVE.
- Domaine d'utilisation : édition et organisation sur un appareil virtuel (Virtual B.Beat) avec transfert ultérieur sur B.Beat physique.

Pour utiliser E.Beat, il est nécessaire que B.Beat Manager soit à jour (v. 4.0 ou supé-

rieure) et que le compte soit connecté avec une licence active ou un trial. Attention : pour B.BEAT Plus et B.Beat EVO, la licence E.BEAT est incluse. Pour vous connecter et charger E.BEAT, vous devez vous inscrire lorsque l'écran suivant apparaît au moment de démarrer B.Beat MANAGER :

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:

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.

Le processus d'inscription a lieu sur la plateforme **www.songservice.it** de M-Live. Une fois inscrit, vous pourrez accéder à E.BEAT et ensuite l'activer pour fonctionner. Ensuite, vous n'aurez plus besoin de vous connecter. Une fois inscrit sur l'écran d'ouverture du B.Beat Manager en bas, l'icône E.BEAT active apparaît :



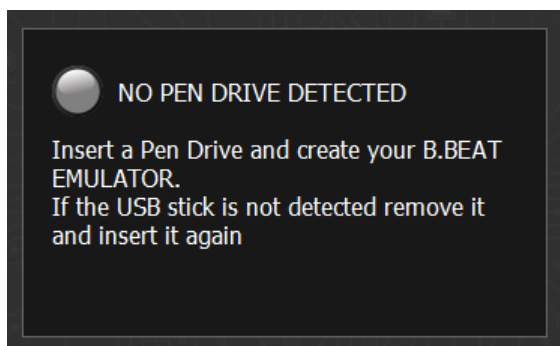
ACCÈS À E.BEAT DANS B.BEAT MANAGER

Depuis l'écran d'accueil de B.Beat Manager, après le démarrage du logiciel interne, sélectionnez « E.Beat » pour ouvrir l'écran dédié. Saisissez l'adresse e-mail

E-BEAT

et le mot de passe que vous avez utilisés lors de votre inscription et appuyez sur « Connexion ».

Insérez une Pen Drive dans l'ordinateur lorsque cet écran apparaît. Le système créera une archive B.Beat Emulator virtuelle qui pourra être modifiée à volonté par l'ordinateur :



Attention : si vous souhaitez modifier une archive déjà présente sur votre B.BEAT, lisez le paragraphe : Alternative : créer un E.Beat par B.Beat.

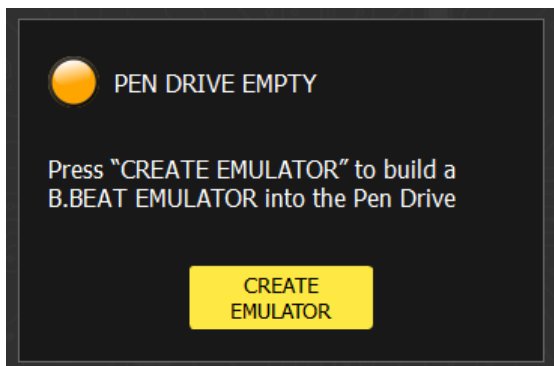
CRÉER UN NOUVEL B.BEAT EMULATOR SUR UNE PEN DRIVE

Si la clé USB ne contient pas d'archive B.Beat Emulator, vous pouvez en créer une nouvelle en sélectionnant le modèle B.Beat à émuler : ce choix optimise l'espace et les fonctions pour assurer la compatibilité du backup.

PROCÉDURE – CRÉATION

1. Insérez une PEN DRIVE sur un ordinateur vide ou sans B.Beat Emulator.

À ce stade, l'écran suivant apparaît :



2. Si la PEN DRIVE n'est pas détectée, retirez-la et réessayez.

3. Appuyez sur « Create Emulator ».

4. Sélectionnez le type de B.Beat à émuler (par exemple B.Beat PLUS - 256 Go).

5. Vérifiez l'espace requis et donnez un nom à l'archive B.Beat Emulator.

6. Confirmez avec « Créer » : le B.BEAT Emulator est créé

7. La page principale du B.BEAT Emulator nouvellement créé s'ouvre

8. Construisez l'archive sur B.Beat Manager, comme vous le faites avec un B.beat physique.

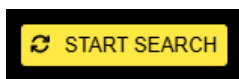
PROCÉDURE – CONNEXION À UN B.BEAT EMULATOR DÉJÀ CRÉE

1. Insérez la PEN DRIVE avec un B.Beat Emulator déjà présent.



E-BEAT

2. Appuyez sur « START SEARCH ».



3. Sélectionnez le B.Beat Emulator qui a été trouvé dans la liste et appuyez sur « Connect ».

Remarque

La fonction Prompter n'est pas disponible sur l'émulateur. De plus, certaines fonctions telles que Loop et Égaliseur ne seront pas testables sans l'appareil physique connecté à l'ordinateur.

ASTUCE

Sélectionnez le modèle correct de votre B. Beat pour aligner la capacité et le routage : cela facilite une restauration linéaire des données. Si, par exemple, vous possédez un B.Beat 128 Gb, il serait préférable d'utiliser des PEN DRIVE de cette taille ou plus.

TRAVAILLER SUR LES PROJETS AVEC E.BEAT

Une fois connecté, le E.Beat permet d'effectuer les opérations normales de préparation : créer des projets audio, les modifier et les personnaliser ; organiser des Playlist et Show ; associer des médias et du contenu textuel. Cela pourra se faire sans connecter physiquement le B.BEAT à l'ordinateur, mais simplement avec la clé USB baptisée archive E.BEAT.

Opérations typiques

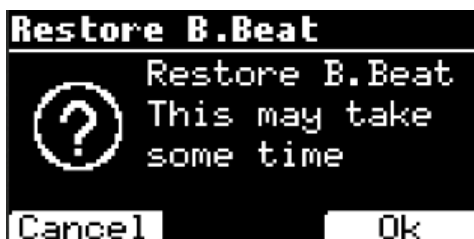
- Création et modification de projets audio (volumes, affectations, routage, contenus associés).
- Organisation de Playlists et Show.
- Association de MIDI, vidéos, textes/partitions via B.Beat Manager.

TRANSFÉRER SUR B.BEAT PHYSIQUE (RESTAURATION À PARTIR DE LA PEN DRIVE)

Après les modifications apportées à E.Beat, le transfert sur l'unité réelle se fait par restauration à partir de la PEN DRIVE connectée au B.Beat.

Procédure – Restauration

1. Quittez l'écran E.Beat sur ordinateur/Mac.
2. Effectuez l'éjection de la PEN DRIVE correctement.
3. Insérez la PEN DRIVE dans le B.Beat physique.
4. Lorsque l'écran suivant apparaît, confirmez la restauration du backup à partir de la clé USB.



5. Attendez l'achèvement : les persona-

E-BEAT

lisations de l'E.Beat sont transférées sur le B.Beat physique.

Attention

Lors de la restauration, vérifiez que vous utilisez la bonne clé USB et attendez la fin de la procédure avant de la retirer. Pour retirer la clé USB sans l'endommager, appuyez sur F2 Eject.



ALTERNATIVE : CRÉER UN E.BEAT À PARTIR DE B.BEAT

Vous pouvez créer une archive E.Beat directement à partir de B.Beat en utilisant « System > Backup to USB ».



Cela produit une archive E.Beat sur la clé USB insérée dans le lecteur B.Beat.

CAS D'UTILISATION

- Vous pouvez créer et copier le contenu de B.Beat entre différentes unités B.Beat (clonage de backup) sans modifications.
- Si le Plug-in E.Beat est activé en insérant la clé USB dans l'ordinateur et en accédant au plug-in E.Beat, vous pouvez modifier le contenu, puis le restaurer sur B.Beat physique.

LIMITATIONS DE L'ÉMULATEUR E. BEAT

- L'application Prompter n'est pas disponible sur E.Beat.
- Les fonctions dépendant du matériel, telles que la sortie Midi, l'égaliseur et Loop, ne sont pas reproductibles dans l'émulateur.
- Certaines fonctions avancées présentes sur B.Beat physique peuvent ne pas être disponibles sur E.Beat.

RÉFÉRENCES ET COMMANDES

- **Boutons/actions** : « E.Beat (B-Beat Emulator) », « Mettre à jour la recherche des appareils », « Connecter », « Créer ».
- **Entrées système sur B.Beat physique** : « System > Backup to USB ».
- **Conditions d'accès** : accès au compte Song Service dans B.Beat Manager pour l'activation des plugins/trial.



E-BEAT

EXEMPLES OPÉRATIONNELS

Exemple A

– Créer et restaurer à partir de zéro

1. Insérer une clé USB vide _ E.Beat > « Créer » _ sélectionner un modèle _ nommer et créer.
2. « Connectez-vous » à E.Beat et préparez des projets/Playlist/Show.
3. Insérez la clé USB dans le B.Beat physique et confirmez la restauration.

Exemple B

– Cloner le contenu entre deux B.Beat

1. Sur B.Beat source : System > Backup to USB pour créer le E.Beat sur la clé USB.
2. Insérez la clé USB dans le B.Beat cible et confirmez la restauration.

Exemple C

– Modifier un backup existant

1. Créer un backup depuis B.Beat (System > Backup to USB).
2. Insérez la clé USB dans votre ordinateur/Mac _ Liste des périphériques _ CONNECTEZ-VOUS à votre E-Beat _ modifier le contenu.
3. Restaurer sur B.Beat physique en insérant la clé USB et en confirmant le prompt.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

- **E.Beat n'est pas détecté** : réinsérez la clé USB et utilisez « Mettre à jour la recherche des appareils » ; vérifiez l'accès et la licence/trial actif ; mettez à jour B.Beat Manager à v. 4.0+.
- **Fonctions absentes** : certaines fonctions (Prompter, Égaliseur, Loop) ne sont pas prises en charge dans l'émulateur.
- **Le prompt de restauration n'apparaît pas sur le B.Beat** : vérifiez que la clé USB contient un E.Beat valide créé par E.Beat ou par « System > Backup to USB ».
- **Trial expiré** : réactivez une licence ou achetez le plugin pour continuer à modifier l'E.Beat.

GLOSSAIRE

- **Plugin E.Beat** : émulateur de B.Beat sur ordinateur/Mac accessible par B.Beat Manager. Composant sous licence (achat ou trial) nécessaire pour modifier l'E.Beat sur ordinateur/Mac.
- **E.Beat** : B.Beat virtuel stocké sur la PEN DRIVE.
- **Backup to USB** : fonction système de B.Beat qui crée un E.Beat sur la clé USB.
- **B.Beat Manager** : logiciel de gestion pour l'importation, l'édition et l'organisation de projets, Playlist et Show.

Menu

Système et options

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

HOTSPOT CHANNELS

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

FAN MODE

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

VIDEO MODE

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

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

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

FONCTIONNALITÉS SUPPLÉMENTAIRES

GO.8

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

Pour l'activer cliquer :



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

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



Menu

Système et options

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

REMOTE CONTROL

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



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

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





Voir: 1- Novembre 2025



M-Live Srl

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

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

m-live.com - songservice.it