

M-LIVE β BEAT PLUS



MANUALE D'USO



Benvenuto in M-Live B.BEAT PLUS

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

Con **B.BEAT PLUS** hai tra le mani uno strumento che nasce per accompagnarti in questo viaggio e rendere ogni tua performance più libera, potente e indimenticabile. Con la versione PLUS hai maggiore flessibilità, più creatività, più controllo. Tutto per permetterti di vivere la musica sul palco senza compromessi. M-Live B.BEAT Plus include tutte le funzionalità del B.Beat tradizionale, quindi puoi fare riferimento al manuale d'uso e alla guida rapida che trovi a questo indirizzo <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>. In questo documento di Upgrade troverai tutte le nuove funzionalità che sono incluse in B.Beat PLUS.

Con B.BEAT PLUS:

- **Segui l'ispirazione senza limiti:** grazie ai marker puoi effettuare finalmente i LOOP sul palco, dando forma alle tue idee in tempo reale, adattandoti al pubblico e al momento.
- **Dai vita a un'esperienza multimediale unica:** con B.Beat PLUS audio e video si fondono in perfetta armonia, con effetti fluidi e sincronizzazioni personalizzabili che trasformano ogni brano in uno spettacolo completo.
- **Gestione dei Modeler per Chitarristi:** con B.Beat Plus puoi gestire facilmente i più diffusi Modeler (Fractal Axe, Helix, Quad Cortex, Kemper, generici) con preset/scene quantizzati.
- **Plasma il tuo suono con precisione:** equalizzazione dedicata su ogni traccia,

routing avanzato degli ingressi audio. Inoltre, puoi trasporre la tonalità delle tue backing tracks, adattandole a ogni esigenza vocale o strumentale.

- **Rivela nuove prospettive creative:** con lo Stem Remover puoi cancellare tracce da una backing tracks stereo. Così puoi cancellare a tuo piacere voce, batteria, basso o altri strumenti, reinventando le tue tracce per arrangiamenti sempre nuovi e originali.
- **Affidati a una sicurezza totale sul palco:** B.Beat è ormai lo standard di riferimento per la sua completezza e affidabilità. Con la versione PLUS vogliamo portarti ancora più avanti rendendoti veramente libero di suonare senza pensare ad altro.

B.BEAT PLUS è compatto, immediato, e può espandere il tuo universo musicale per portare la tua band a un livello superiore.

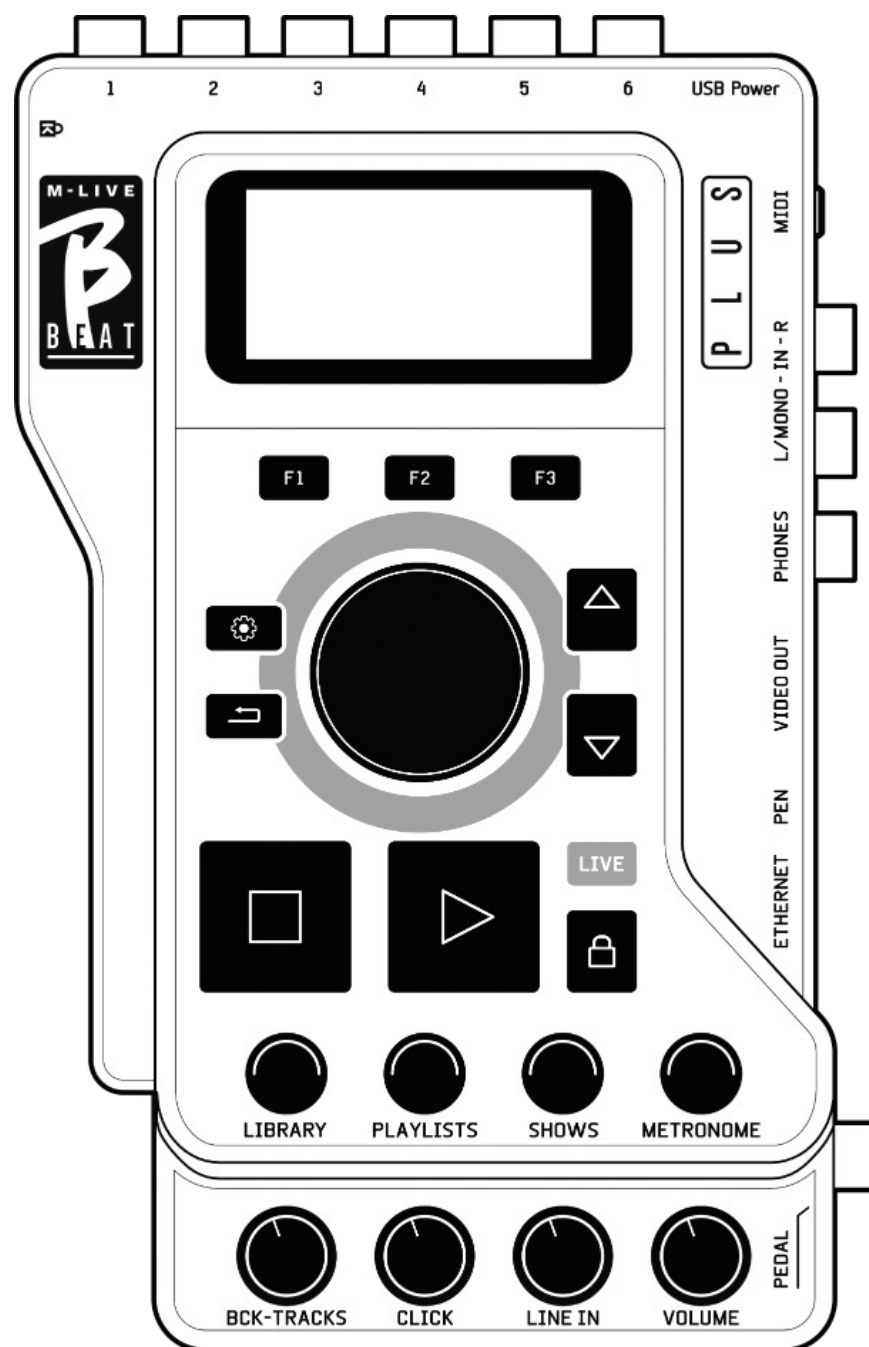
B.BEAT PLUS – *Freedom on stage!*

NOTA IMPORTANTE: questo manuale riguarda le sole parti che sono modificate o aggiunte rispetto al B.Beat. Per conoscere tutte le funzioni di B.Beat Scaricare il manuale completo da questo indirizzo: <https://www.m-live.com/en/products-manuals/>

Caratteristiche Tecniche

Formato Audio file Interno	PCM (non compresso) 48 kHz 24 bit
Formati Audio compatibili in fase di importazione (che verranno convertiti nel formato interno)	WAV 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bit MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps - MP3 VBR OGG fixed bit rate [64 - 320] kbps - AAC STEMS - MTA M-Live
Formato Video Interno	H-264 HD / Full HD (1280 x 720 / 1920 x 1080)
Formati Video compatibili in fase di importazione	MP4, MOV
Formati Immagini compatibili	JPG, PNG
Processamento digitale Audio interno	8 canali D/A 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Rapporto S/N Tipico = 112 dB Equalizzatore a 3 bande indipendente per ogni traccia audio (fino a 16).
Display	24" OLED, 128x64, Monocromatico
Gain uscita	fino a +10 dBu
Jack Audio uscita	6 Uscite Audio Jack 6.5 mm mono, bilanciate
Jack Cuffia Uscita	1 Uscita Stereo Jack 6.5 mm
Jack Audio Ingresso	2 Ingressi Line mono L/R, Only-Left/Stereo Possibilità di routing sulle uscite 1-6
Memoria interna	256 Gb
Interfaccia di rete	Presse Ethernet RJ45 10/100/1000 Mbps
Porta MIDI	Mini Jack 3.5 mm Cable Type-B
Pedal	Switch Pedal N/O o N/C
Alimentazione	Type - C 5.1VDC, 3A, consumo 1700mA. Autonomia con una batteria PowerBank 10000mAh/24A circa 6 ore.
Video	Uscita Video Type A. Risoluzione massima 1920x1080
Porta USB	USB 2.0 Type A per Memory Stick, Wireless  USB interface – USB Midi Device
Unità di alimentazione esterna	AC/DC Adapter Mod. TAP15-050S300E1 INPUT 100-240VAC Freq 50-60Hz OUTPUT 5.1VDC - 3A

Vista frontale M-Live B.BEAT PLUS



INDICE

02	INTRODUZIONE
06	MARKER E LOOP
12	GESTIONE MODELER AMP SIMS
20	GESTIONE EVOLUTA DEL VIDEO
23	TRANPOSE E STEM REMOVER
27	AUDIO EVOLUTO
32	E.BEAT
37	SYSTEM E OPTION

Marker e Loop

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

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

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

ACCESSO ALLA SEZIONE MARKER

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



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

 Add or edit markers

AGGIUNGERE MARKER DURANTE LA RIPRODUZIONE

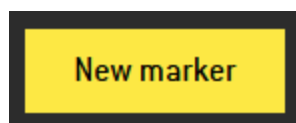
Si consiglia di utilizzare la scrittura automatica dei Marker, che viene fatta da B.Beat MANAGER tramite il tasto MARKER CREATION. Quanto più la traccia registrata è completa tanto meglio i Marker saranno generati.

Per generare i Marker è necessario avere una traccia clic.

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

Procedura

1. Avvia la riproduzione del brano premendo PLAY.
2. Premi "New Marker" per inserire un marker al tempo corrente (indicato dalla barra verticale bianca sulla timeline).



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

Nota

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

Marker e Loop

MODIFICARE E RIPOSIZIONARE I MARKER

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

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

MARKER NAME

Scrivi il nome del Marker selezionato.

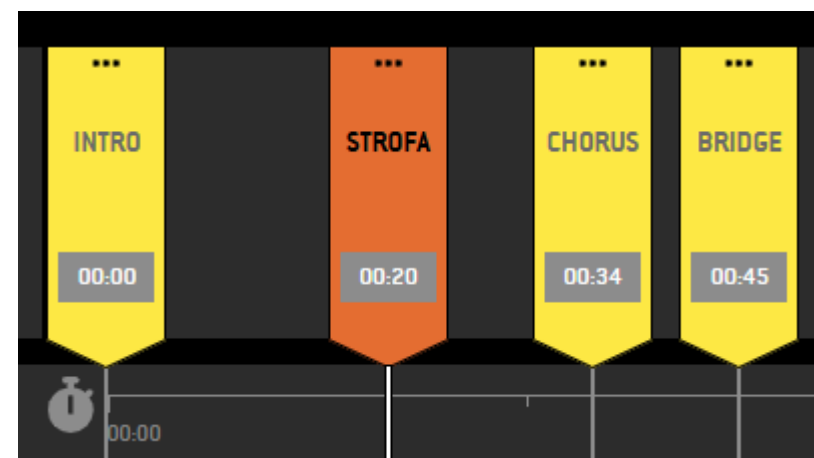
POSITION

Indica la posizione nel tempo del Marker

PROCEDURA – SPOSTAMENTO LIBERO

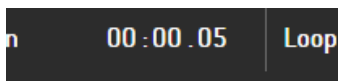
1. Stoppa la canzone.
2. Trascina il marker avanti/indietro sulla timeline fino alla posizione desiderata.

Ecco come appare la TIMELINE con alcuni marker posizionati:



PROCEDURA – SPOSTAMENTO A STEP

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



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

OPERAZIONI AGGIUNTIVE

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

SUGGERIMENTO

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

RIPRODUZIONE DA MARKER E LOOP

RIPRODUZIONE

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

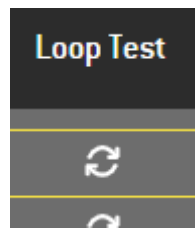


LOOP

Abilita "Loop" per ripetere continuamente

la sezione associata a quel marker.

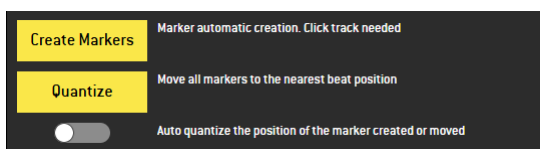
Usa l'icona di test del loop per verificare il corretto posizionamento dei marker. L'esecuzione del Loop avviene senza soluzione di continuità se i marker sono posizionati in maniera quantizzata e se la registrazione è quantizzata nella stessa modalità.



RIPETIZIONI

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

UNITÀ DI TEMPO E QUANTIZZAZIONE



UNITÀ DI MISURA

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

PREREQUISITO

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

QUANTIZZAZIONE

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

Nota

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

CREATE MARKER

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

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

Attenzione

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

RIFERIMENTI E COMANDI RAPIDI

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

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

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

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Creazione Marker durante l'ascolto

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

Marker e Loop

Esempio B

– Test in loop della sezione

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

Esempio C

– Strutturare marker in maniera automatica

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

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **Il loop non si ripete:** verifica che "Loop" sia abilitato sulla riga del marker e che il numero di ripetizioni sia impostato (>0).
- **I marker non si allineano ai beat:** controlla la presenza della traccia Click e riesegui "Quantizza".
- **Lo spostamento a step non ha effetto:** assicurati di avere selezionato la riga corretta e impostato lo Step in secondi.
- **Dopo "CREATE MARKER" sono scomparsi i marker:** il comando sostituisce i marker preesistenti; reimposta manualmente o annulla l'operazione se disponibile.

NOTE OPERATIVE

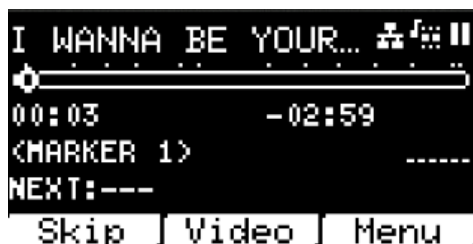
- Inserisci i marker in ascolto per catturare gli ingressi naturali delle sezioni, poi

rifinisci il posizionamento da fermo.

- Puoi scrivere i Marker anche con la tua DAW, il B.Beat Manager li riconosce al caricamento.
- Usa "Quantizza" solo dopo aver impostato correttamente la traccia Click per evitare spostamenti non desiderati.
- Imposta uno Step coerente (es. 0,25–0,50 s) per micro-regolazioni rapide e ripetibili.
- Se possibile usa la funzione automatica CREATE MARKER

UTILIZZO DEI MARKER CON B.BEAT

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



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

Marker e Loop

punti di interesse.

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



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

Ecco una sintesi delle opzioni del tasto PLAY:

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

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

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

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

Gestione modeler ampsims

La nuova sezione AMP SIMS introduce un ambiente dedicato alla gestione e programmazione dei messaggi MIDI sulla timeline del progetto, per controllare il cambio preset e scene dei Modeler per chitarra e di altri strumenti esterni.

Le nuove funzioni consentono di:

- Memorizzare su B.Beat le impostazioni dei Modeler collegati
- Inserire e sincronizzare messaggi di cambio preset in punti specifici della song
- Filtrare la visualizzazione per Modeler qualora avessimo più digital Modeler all'interno della band
- Gestire esportazione e importazione dei preset

I digital Modeler già preconfigurati all'interno di B.Beat Manager sono:

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

Se il tuo Modeler non è tra quelli presenti sul manager puoi utilizzare le impostazioni per un Modeler generico.

Grazie alle configurazioni già incluse, ritrovare i preset è immediato: basterà aggiungere il proprio device dal menù nella sezione

ne amp sims, digitare il numero mostrato sul display del proprio Modeler e riportarlo nel menù di creazione preset assieme alla scena o snapshot desiderato. Dopodiché lo si aggiunge alla timeline nel punto preferito.

Questo significa non servirà più imparare a memoria i program e control change del proprio digital Modeler. In pochi semplici step siamo pronti a creare il nostro show. Inoltre, è possibile modificare o sostituire un effetto utilizzato in tutte le song di un archivio senza entrare in modalità Edit per ciascuna.

ESEMPIO: se in diverse song avevi impostato il cambio su Bank 0, Preset 5, e sul tuo Modeler hai spostato quel suono su Bank 2, Preset 10, non è necessario modificare ogni song manualmente. Con B.Beat Manager puoi sostituire in un solo passaggio tutti i richiami al vecchio preset con il nuovo, e l'intero archivio verrà aggiornato automaticamente.

REQUISITI E COMPATIBILITÀ

- Progetto caricato in B.Beat Manager con traccia Click (necessaria per le funzioni di quantizzazione e aggancio al beat).
- Collegamento MIDI attivo verso i Modeler esterni da controllare.

• Modeler compatibili:

- Fractal - FM/Axe family
- Line6 - Helix family
- Kemper - Profiler family

Gestione modeler ampsims

- Browser Mode
- Kemper - Profiler family - Performance Mode
- Neural DSP - Cortex family
- Generic (per qualsiasi Modeler)

Nota

Per utilizzare quantizzazione e agganci al beat è richiesta la presenza di una traccia Click correttamente allineata al progetto.

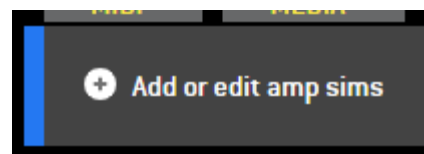
ACCESSO ALLA FUNZIONE AMPSIMS

PROCEDURA

1. Apri un progetto in B.Beat Manager. Doppio clic sul titolo del progetto.
2. Seleziona il comando dedicato ad AMPSims nella schermata del progetto per aprire il pannello.



3. Utilizza "Aggiungi" o "Modifica" per passare alla schermata di editing dove sono disponibili timeline, Modeler/preset e lista messaggi.

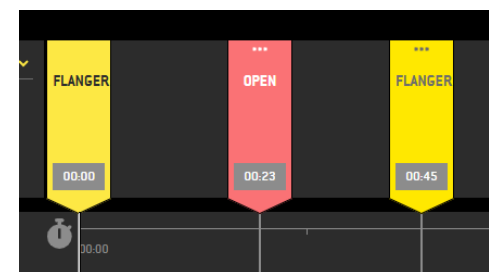


INTERFACCIA E AREE DI LAVORO

TIMELINE

La timeline (nella parte inferiore) consente di visualizzare e collocare i messaggi di cambio preset nei punti desiderati del brano. I messaggi sono rappresentati come marker e possono essere spostati con il mouse o mediante comandi di spostamento fine.

Ecco come appare la Timeline quando abbiamo posizionato alcuni Preset:



Se vuoi spostare un Preset in maniera fine utilizza le frecce + / - nella finestra di destra dell'editor Amp Sims

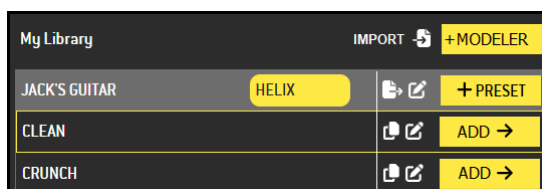


MODELER E PRESET

Nella parte sinistra dello schermo c'è il pannello dei Modeler dove vengono elencati i device configurati sull'archivio corrente; selezionando un Modeler è possibile creare e gestire i relativi preset. Ogni preset include i parametri necessari

Gestione modeler ampsims

all'invio del messaggio MIDI di cambio preset. Quindi posizionando un PRESET sulla timeline (ADD), in un punto specifico, possiamo lanciare un cambio preset sul nostro Modeler. B.Beat manager sceglierà i comandi corretti da inviare al Modeler Midi selezionato come Device.



NOTA: per ogni archivio B.Beat puoi avere i tuoi device con i loro preset. Questi possono essere esportati da un archivio all'altro tramite la funzione EXPORT descritta più avanti.

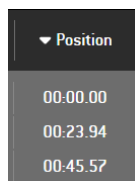
Il tasto export si trova sulla colonna di sinistra di fianco al nome del Modeler

Il tasto import si trova nella parte alta della libreria.

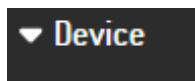
ELENCO PRESET

Nella parte destra dello schermo c'è l'elenco PRESET, che mostra tutti i preset utilizzati nel progetto audio con la relativa posizione temporale. Questi rappresentano i messaggi che verranno inviati al Modeler collegato all'uscita Midi di B.Beat. E' disponibile l'ordinamento per tempo o per Modeler.

Per ordinare l'elenco a seconda del tempo premere:



Per ordinare l'elenco a seconda del Modeler premere:



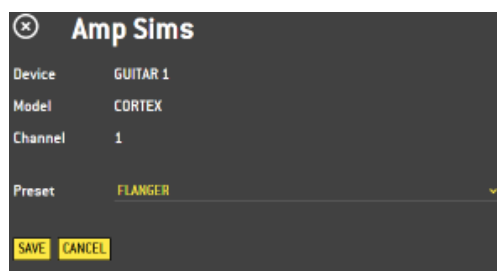
Per spostare in maniera fine un Cambio Preset utilizzare +/- sulla destra:



Per modificare il preset premi:



Si apre la finestra di modifica del preset da dove potrai scegliere il preset adeguato:



Tramite il tasto  cancelli il preset.

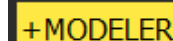
Attenzione: il preset sarà cancellato solo nel progetto Audio corrente. Se vuoi cancellare il preset globalmente dovrai utilizzare la cancellazione a livello di Device, nella colonna di Sinistra di Amp Sims. Vedremo successivamente come si fa.

Gestione modeler ampsims

GESTIONE MODELER

SELEZIONARE E AGGIUNGERE UN MODELER

1. Seleziona "Aggiungi Modeler (+)".



2. Puoi dare un nome al tuo Modeler nel campo dedicato.

3. Scegli il Modello del Modeler collegato dal menu disponibile nel campo Model.

4. Assegna un canale MIDI (da 1 a 16)

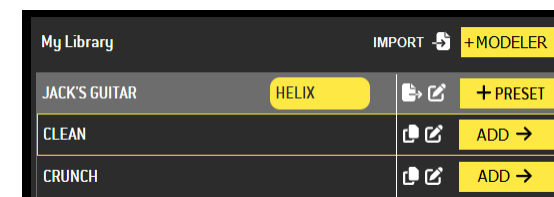
5. Conferma per creare il Modeler: verrà aggiunto all'elenco e reso disponibile per la creazione e inserimento dei preset nella timeline.

6. Se vuoi modificare il device puoi farlo premendo il tasto:



Attenzione: il Modeler selezionato non è modificabile una volta che è stato scelto. Per cambiare modello occorre cancellare il Device e crearne uno nuovo scegliendo il corretto Modeler.

Una volta selezionati i Modeler la finestra della Library compare in questo modo, in questo caso è stato creato un solo Modeler, ma ne possiamo gestire fino a 16:



Attenzione

Assegnare ad ogni Modeler un canale MIDI diverso. Per evitare malfunzionamenti assicurarsi che più Modeler non utilizzino lo stesso canale MIDI.

RIMUOVERE UN MODELER

E' possibile rimuovere un Modeler all'interno di un archivio B.Beat, ma questa operazione cancella tutti i Preset che abbiamo impostato sullo stesso archivio. Quindi è una operazione che va fatta con estrema prudenza perché non è reversibile e, nel caso in cui ci sia stato un errore, dovremo ricostruire tutti i Preset e Program change in tutte le Backing Tracks presenti nell'archivio corrente. Per rimuovere un Modeler:

1. Entra in Edit premendo:



2. Cancella il Modeler toccando  all'interno della finestra di Edit del Modeler. Verranno rimossi anche tutti i preset eventualmente associati a quel Modeler.

Attenzione

La rimozione di un Modeler associato a messaggi presenti in timeline comporta la perdita dei relativi eventi in tutti i progetti audio. La modifica non è retroattiva. Verifica che il Modeler sia inutilizzato prima di procedere.

Gestione modeler ampsims

GESTIONE DEI PRESET

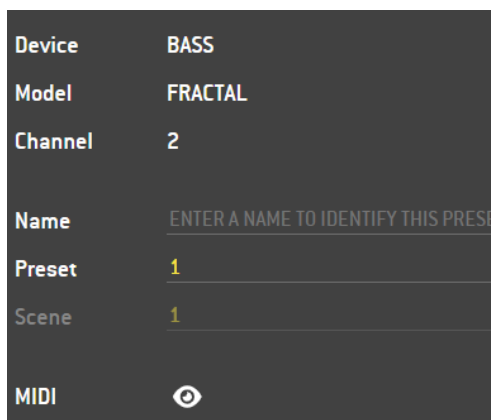
CREARE UN PRESET

1. Seleziona il Modeler/Modeler desiderato.



2. Clicca "Nuovo preset (+)".

3. Compila i campi richiesti dal Modeler, questi dati sono visualizzati sul display del Modeler. Dovrai riportare i numeri che vedi nel Display all'interno del PRESET.



Esempio:
In questo caso abbiamo scelto il preset 1 e la scena 1 impostata sul nostro FRACTAL.

4. Questi dati saranno utilizzati per inviare al Modeler il messaggio Midi per richiamare il preset desiderato. Queste informazioni sono elaborate automaticamente da B.Beat manager.

5. Assegna un nome descrittivo (es. "Clean", "Crunch").

6. Salva il preset.

MODIFICARE E DUPLICARE UN PRESET

Sulla parte destra del Preset trovi alcuni tasti:

- **Modifica:** apri il preset, aggiorna i parametri e salva.

- **Duplica:** crea una copia del preset. Entrando in MODIFICA, sarà possibile modificare alcuni parametri del PRESET, quali il nome e i numeri di riferimento.

ATTENZIONE: le modifiche al Preset avranno effetto su tutti i progetti Audio dell'archivio B.Beat corrente. Questo significa che se cambi un effetto su una canzone a livello di preset quelle modifiche non saranno limitate al Progetto Audio corrente, ma avranno effetto su tutto l'archivio B.Beat caricato. Questa funzione è molto comoda se ad esempio vuoi sostituire un Preset con un nuovo preset più performante, e vuoi farlo per tutti i brani di questo repertorio.

Inoltre potrai cancellare il Preset premendo

ATTENZIONE: se cancelli un PRESET dall'elenco tutti i cambi programma relativi a quel preset saranno cancellati da tutte le

Gestione modeler ampsims

canzoni dell'archivio B.Beat corrente. Questa operazione non è reversibile. In caso di errore dovrai riscrivere tutti i preset all'interno di tutte le Backing Tracks.

ANTEPRIMA DEL MESSAGGIO MIDI



È possibile visualizzare un'anteprima del messaggio MIDI risultante in base ai parametri impostati per verificare la correttezza prima dell'inserimento in timeline.

ESPORTAZIONE E IMPORTAZIONE DEI MODELER

Abbiamo già visto che i Modeler e i preset sono relativi ad un determinato archivio B.Beat, quello corrente e caricato in memoria. Puoi esportare e condividere Modeler e Preset anche su altri archivi del tuo intero repertorio.

Procedi con il tasto ESPORTA.

- **Esporta:** salva su file il Modeler prescelto e i suoi preset per backup o condivisione.

- **Importa:** carica preset di un Modeler precedentemente esportati.

Suggerimento

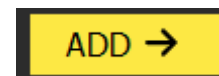
Effettua un'esportazione dei preset al termine di sessioni di editing importanti per creare un backup immediato.

INSERIMENTO DEI MESSAGGI DI PRESET SULLA TIMELINE

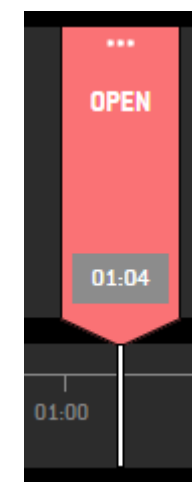
INSERIMENTO AL CURSORE DEL SONG POSITION POINTER

Procedura

1. Posiziona il cursore della timeline nel punto desiderato.
2. Seleziona il Modeler e il preset da richiamare nella colonna di sinistra.
3. Premendo il tasto "Usa" viene creato un messaggio nel punto corrente, visibile in timeline e nella lista.



4. Il preset compare sulla timeline nel punto prescelto:



Gestione modeler ampsims

INSERIMENTO IN TEMPO REALE

Premi play per far suonare il brano:



Attenzione, utilizza il B.BEAT per ascoltare il brano musicale.

Durante la riproduzione del brano, utilizza il comando di inserimento per creare i messaggi in tempo reale nel punto di ascolto.

Il preset può essere inserito utilizzando il tasto ADD, nella riga del preset, oppure il tasto ADD PRESET in basso a sinistra.

È possibile rifinire successivamente la posizione con gli strumenti di spostamento o quantizzazione.

ORGANIZZAZIONE E RIFINITURA

FILTRO PER MODELER

Applica questo filtro per visualizzare e modificare in modo isolato i messaggi relativi a un singolo Modeler, riducendo la sovrapposizione visiva in timeline. Su B.Beat Manager puoi gestire fino a 16 Modeler contemporaneamente, uno per ogni canale MIDI disponibile.

QUANTIZZAZIONE E SINCRONIZZAZIONE

Utilizza il comando di quantizzazione per allineare i messaggi al beat più vicino della traccia Click. Se disponibile, abilita

l'aggancio automatico al beat in fase di inserimento o spostamento.

SPOSTAMENTI DI PRECISIONE

Per micro-regolazioni, utilizza i tasti "+" e "-" per eseguire spostamenti con step a beat oppure con un passo in millisecondi, configurabile in base alle necessità del brano.

ELEMENTI DELL'INTERFACCIA (RIFERIMENTO RAPIDO)

- **Pannello Modeler:** elenco dei Modeler configurati e comandi "+ Modeler", "+ Preset".

- **Pannello Preset:** campi specifici per i parametri MIDI richiesti dal Modeler, anteprima messaggio.

- **Timeline:** inserimento, spostamento, eliminazione messaggi.

- **Lista Messaggi:** ordinamento per tempo o per Modeler, selezione e modifica.

- **Strumenti:** filtro per Modeler, quantizzazione, aggancio al beat, spostamento fine (beat/ms).

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Creare due preset e programmare i cambi

1. Crea il Modeler e due preset (es. "Clean" e "Crunch").
2. Inserisci un messaggio all'inizio

Gestione modeler ampsims

per il preset iniziale.

3. Inserisci un secondo messaggio nel ritornello per il preset "Crunch".

4. Applica la quantizzazione per allineare i messaggi al beat.

5. Verifica in riproduzione e, se necessario, rifinisci con spostamenti in ms.

Esempio B

– Editing con filtro Modeler

1. Attiva il filtro per un singolo Modeler.
2. Rivedi e correggi i messaggi senza interferenze visive di altri device.
3. Disattiva il filtro e verifica la coerenza complessiva in timeline.

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **La quantizzazione non allinea correttamente:** verifica la presenza e l'allineamento della traccia Click.

- **Il Modeler non cambia preset:** controlla cablaggio/connettività MIDI e i parametri del preset.

- **Import/Export non riusciti:** verifica percorso, memoria disponibile, permessi e integrità dei file.

- **Inserimento in tempo reale impreciso:** utilizza successivamente spostamenti a beat o in millisecondi.

Note operative

- Assegna nomi chiari ai preset per facilitare il richiamo in editing e in esecuzione.
- Filtra per Modeler quando la timeline è molto densa di messaggi.
- Esegui backup esportando i preset dei tuoi device al termine delle sessioni di lavoro.

Glossario

- **AMPSims:** ambiente di programmazione dei cambi preset su timeline del progetto.

- **Modeler:** unità esterna controllata via MIDI.

- **Preset:** configurazione di un Modeler salvata, richiamabile con un messaggio di cambio preset.

- **Messaggio:** evento in timeline che invia il cambio preset al Modeler nel punto indicato.

- **Quantizzazione:** allineamento dei messaggi ai beat della traccia Click.

- **Filtro Modeler:** mostra solo i messaggi relativi a un singolo device

Gestione evoluta del video

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

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

DOVE SI TROVANO LE IMPOSTAZIONI

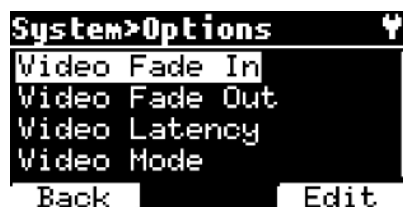
All'interno del programma B.Be-at Manager:

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

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

Su B.Be-at:

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



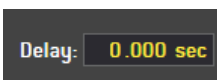
DELAY VIDEO (PER PROGETTO)

Il **Delay** definisce di quanto ritardare la ri-produzione del video rispetto alla riprodu-zione delle tracce audio del progetto.

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

PROCEDURA – IMPOSTARE IL DELAY VIDEO

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



4. Salva il progetto.

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

FADE IN / FADE OUT MEDIA (PER PROGETTO)

Consente di applicare dissolvenze al me-dia di progetto all'avvio e alla fine del bra-no.

- **Attivazione:** abilita la spunta dedicata

Gestione evoluta del video

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

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

Le impostazioni vengono effettuate dalla finestra MEDIA sul B.Be-at Manager:



Spuntare il check box sulla sinistra e ap-plicare i valori desiderati.

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

IMPOSTAZIONI GLOBALI: FADE IN/OUT

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

gina **Configurazioni** oppure dalla pagina System > Option sul B.Be-at.

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

COMPENSAZIONE DELLA LATENZA DELL'IMPIANTO VIDEO (GLOBALE)

La compensazione della **latenza dell'im-pianto video** consente di ritardare la ri-produzione dell'audio di B.BEAT PLUS per compensare differenze di latenza tra la catena di riproduzione del video e quella dell'audio (ad es. dovute a dispositivi in catena a valle).

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

Esempio: con una latenza di sistema im-postata a **500 ms**, le tracce audio saran-no ritardate di 500 millisecondi rispetto all'uscita video in modo da allineare i flus-si audio e video.

Gestione evoluta del video

IMPORTAZIONE DELLA TRACCIA AUDIO DA UN VIDEO

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

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

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

RIFERIMENTI E COMANDI

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

Note

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

quando le impostazioni locali del progetto non sono abilitate.

Glossario

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

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

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

Transpose e STEM Remover

Le funzioni Transpose e STEM Remover di B.BEAT PLUS consentono di adattare rapidamente la tonalità di un brano e di rimuovere dal mix una o più componenti (voci, batteria, basso, altri strumenti) direttamente in B.Beat Manager. La procedura è progettata per l'uso pratico: si lavora sul progetto audio, si applicano le modifiche e si ascolta subito il risultato, con possibilità di ripristinare alla versione originale in qualsiasi momento.

REQUISITI

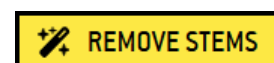
- Progetto audio aperto in B.Beat Manager.
- **Transpose** richiede la presenza di almeno una traccia audio del brano.
- **STEM Remover** funziona con una traccia audio (mix stereo). Le tracce "Click" o di servizio sono automaticamente escluse.

ACCESSO ALLE FUNZIONI

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



- **STEM Remover**: pulsante "Rimuovi stem" che apre la schermata di selezione delle categorie da rimuovere dal mix.

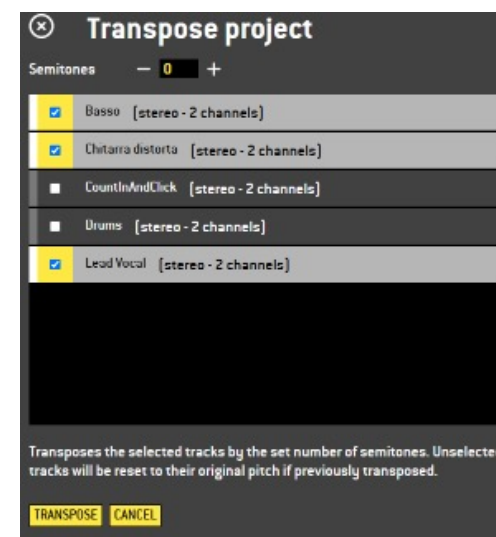


TRANPOSE (TRASPOSIZIONE IN SEMITONI)

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

Procedura

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



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

Transpose e STEM Remover

ASCOLTO E RIPRISTINO

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

Nota

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

SUGGERIMENTO

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

RIFERIMENTI E COMANDI

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

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

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Alzare la tonalità di +2 semitoni

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

RISOLUZIONE PROBLEMI

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

GLOSSARIO

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

Transpose e STEM Remover

STEM REMOVER (RIMOZIONE COMPONENTI AUDIO DAL MIX)

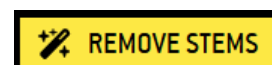
CONCETTI E AMBITO

- Consente di rimuovere una o due compo-
nenti audio dal mix del brano. Le categorie
disponibili nell'attuale versione sono: Voce,
Batteria, Basso, Altri strumenti.
- La funzione è operativa su progetti che
contengono una singola traccia (le tracce
"Click" o "Service" sono escluse dalla pro-
cedura)

SELEZIONE COMPONENTI E APPLICAZIONE

PROCEDURA

1. Clicca "Remove Stems".

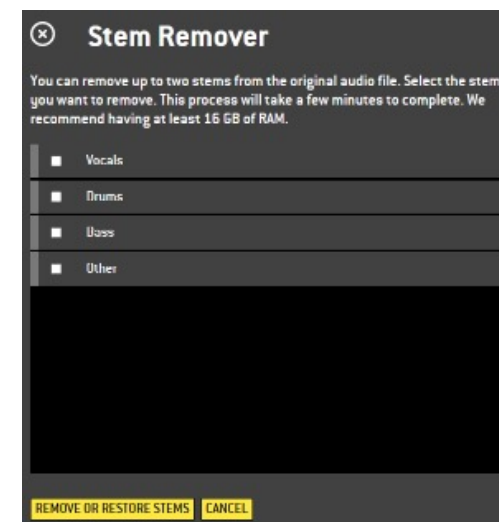


2. Nella schermata dedicata, seleziona una
o due categorie tra: Voce, Batteria, Basso,
Altri strumenti.

3. Premi "Rimuovi" per avviare l'elaborazio-
ne.

4. A fine calcolo, riproduci il brano per
ascoltare il risultato senza le componenti
selezionate.

Ecco la schermata:



MODIFICHE SUCCESSIVE E RIPRISTINO

- Per cambiare la scelta: riapri "Rimuovi
stem", varia le selezioni e premi di nuovo
"Rimuovi o ripristina stem".
- Limite: è possibile rimuovere al massimo
due componenti contemporaneamente.
- Per tornare all'audio originale: deselezio-
na tutte le categorie e premi "Rimuovi o
ripristina stem".

Attenzione

La funzione è abilitata per brani con una
singola traccia stereo. Il brano può conte-
nere le tracce "Click" e "Service" ma queste
non verranno considerate dalla funzione
Stem Remover.

Transpose e STEM Remover

RIFERIMENTI E COMANDI

- Pulsanti principali: "Rimuovi stem", "Rimuovi o ripristina stem".
- Controlli: spunte di selezione categorie (Stem Remover).

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Rimuovere la voce dal brano

1. "Rimuovi stem" > seleziona "Voce".
2. "Rimuovi".
3. Play per ascoltare il risultato.

Esempio B

– Passare da Voce rimossa a Batteria rimossa

1. "Rimuovi stem" > deseleziona "Voce" e seleziona "Batteria".
2. "Rimuovi o ripristina stem".
3. Play per verificare la nuova configurazione.

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **La funzione Stem Remover non applica i cambi:** assicurati di non aver selezionato più di due categorie contemporaneamente; verifica che il progetto sia "singola traccia" (singola traccia stereo).
- **Voglio tornare all'originale ma non cambia:** su Stem Remover deseleziona tutte

le categorie e premi "Rimuovi o ripristina stem".

Glossario

- **STEM Remover:** funzione che rimuove specifiche componenti da una traccia stereo.
- **Categorie STEM:** Voce, Batteria, Basso, Altri strumenti (selezionabili massimo due alla volta).

Audio evoluto

In questo capitolo esaminiamo le novità della gestione AUDIO di B.Beat PLUS. In sintesi abbiamo:

1. Gestione della Equalizzazione, che per il momento avviene da B.Beat Manager.
2. Gestione uscite Audio per Famiglie.
3. Routing In – Out per gli ingress L-R

EQUALIZZAZIONE

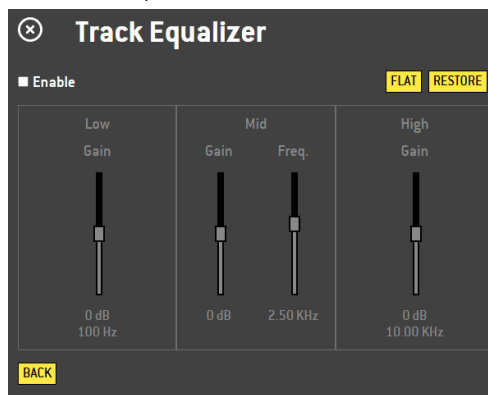
L'Equalizzatore di B.BEAT PLUS consente un controllo della timbrica a livello di traccia audio.

EQUALIZZATORE DI TRACCIA

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



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



PARAMETRI DISPONIBILI

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

OPERAZIONI RAPIDE

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

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

Nota

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

SUGGERIMENTO

Usa Flat per ripartire da una curva neutra e Restore per confrontare rapidamente le

modifiche con lo stato precedente all'apertura.

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Equalizzazione rapida di una traccia

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

RISOLUZIONE PROBLEMI

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

Glossario

• **Equalizzatore (EQ):** sezione di trattamento che modifica l'equilibrio di frequenze di una traccia (basse/medie/alte).

• **Enable:** attiva l'applicazione dell'equalizzatore sulla traccia.

• **Restore:** ripristina lo stato precedente all'apertura della schermata EQ.

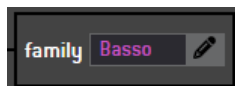
• **Flat:** azzera i guadagni delle bande (curva neutra).

GESTIONE OUT PER FAMIGLIE

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

USCITA FAMIGLIE

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

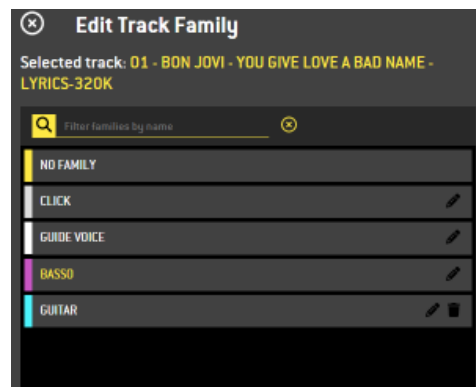


Nella schermata qui sopra abbiamo selezionato una traccia che appartiene alla famiglia Basso. Le famiglie possono essere assegnate e definite liberamente, per farlo clicca sull'icona che rappresenta la Matita.

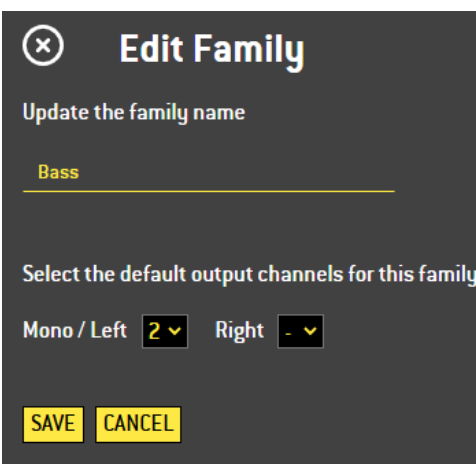
ASSEGNAZIONE DELLE USCITE DI DEFAULT

Nella schermata di modifica è possibile

scegliere le uscite di default delle Famiglie.



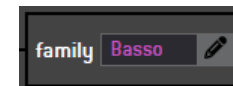
Ad esempio, si possono selezionare coppie di canali (es. 1&2), configurazioni mono (es. 1&1) o indirizzare esplicitamente Left/Right in base alla natura della traccia. La selezione definisce le uscite che verranno utilizzate per le tracce appartenenti alla Famiglia: ad esempio, possiamo definire che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



SALVATAGGIO E APPLICAZIONE ALLA TRACCIA ATTUALE

PROCEDURA

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



2. Dalla finestra di Edit Track Family:

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



4. Imposta le uscite di default desiderate.

Select the default output channels for this family

Mono / Left 2 Right -

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

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

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

stra di Editing delle uscite:



NESSUNA USCITA DI DEFAULT

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

Attenzione

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

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A – Impostare le uscite di default di una Famiglia

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

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

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

Esempio B

– Rimuovere l'uscita di default

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

RISOLUZIONE PROBLEMI

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

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

Glossario

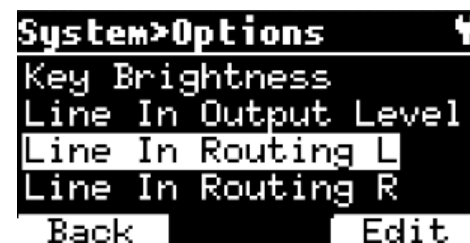
- **Famiglie:** raggruppamento di tracce omogenee ai fini di gestione e routing.
- **Uscite di default:** routing proposto automaticamente alle tracce appartenenti a una Famiglie.
- **Matita:** icona per accedere alla modalità di modifica di una Famiglie

ROUTING IN – OUT PER GLI INGRESSI L - R

Con B.Beat PLUS puoi gestire in maniera evoluta i canali audio in ingresso.

Collega due canali audio in ingresso al B. Beat e indirizzarli alle uscite che preferisci. Puoi inviare il segnale Audio ad una o due tra le sei uscite disponibili. I canali in ingresso possono essere inviati anche alla uscita Cuffia di B.BEAT PLUS.

Per configurare il routing IN – OUT entra su System>Option e scorla la finestra fino a:



Premi ENTER per selezionare la linea di ingresso che vuoi indirizzare a una delle uscite:

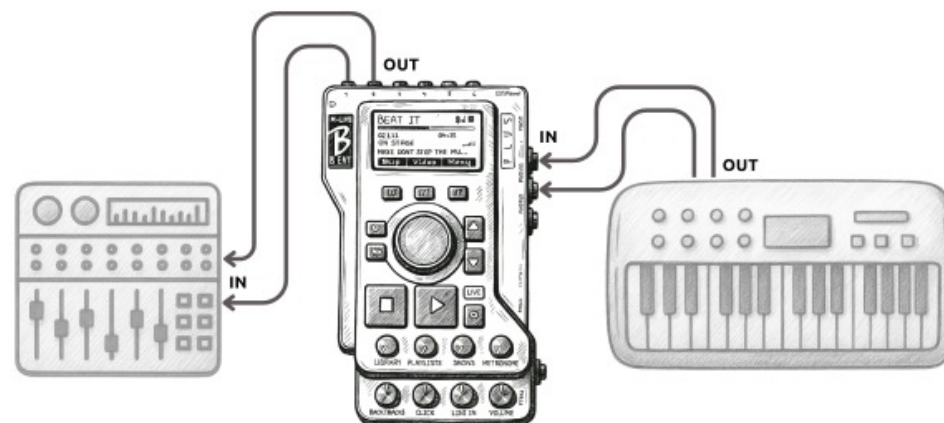


Da questa schermata scegli se vuoi canalizzare l'ingresso L verso una delle uscite del B.BEAT.

Fai la stessa cosa per il canale R.

LINE IN OUTPUT LEVEL

Permette di regolare il volume dell'ingresso Line In sulle uscite OUT 1-6
Schema di collegamenti per utilizzare il routing in – out



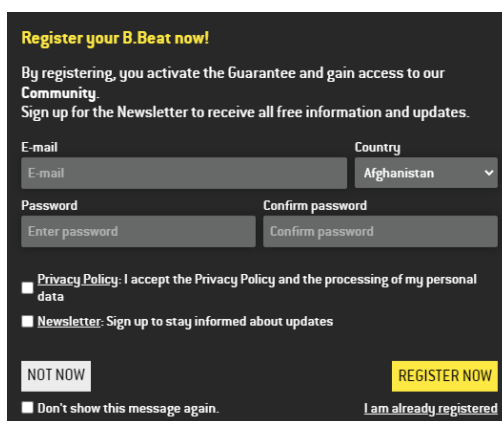
E.Beat è l'emulatore di B.Beat accessibile da B.Beat Manager che consente di lavorare su progetti, Playlist e Show senza collegare l'unità fisica al Computer. Il B.Beat fisico viene sostituito da una Pen Drive, che poi sarà utilizzata per trasferire i dati e le modifiche direttamente sul B.BEAT fisico. Con E.Beat puoi preparare, modificare e organizzare il repertorio su PC/Mac e poi aggiornare rapidamente un B.Beat fisico tramite la PEN DRIVE. Questo flusso riduce i tempi di preparazione, permette di lavorare ovunque e garantisce coerenza tra ciò che è stato programmato e ciò che viene eseguito sul palco. E.Beat è comodo quando vuoi modificare i tuoi archivi musicali anche senza avere a disposizione il B.Beat fisico. Puoi scaricare i tuoi archivi sulla PEN DRIVE ed editarli tramite E.Beat.

REQUISITI E COMPATIBILITÀ

- Software: B.Beat Manager versione 4.0 o superiore.
- Account e licenza: registrazione al sito www.songservice.it e attivazione del plugin E.Beat. Accesso da B.Beat Manager. Per chi possiede B.Beat PLUS e B.Beat Evo la licenza al Plugin è inclusa.
- Supporto di memoria: PEN DRIVE.
- Ambito d'uso: editing e organizzazione su dispositivo virtuale (Virtual B.Beat) con successivo trasferimento su B.Beat fisico.

Per utilizzare E.Beat è necessario che B.Beat Manager sia aggiornato (v. 4.0 o superiore) e che l'account sia loggato con

licenza attiva o trial. Attenzione: per B.BEAT Plus e B.Beat EVO la licenza a E.BEAT è inclusa. Per eseguire l'accesso e caricare E.BEAT è necessario registrarsi quando al momento di avviare B.Beat MANAGER compare la seguente schermata:



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:

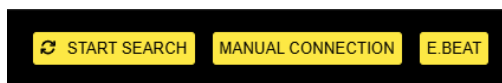
Password: Confirm password:

☐ 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.

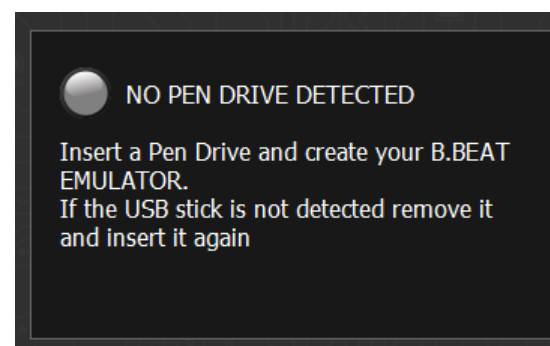
Il processo di registrazione avviene sulla piattaforma www.songservice.it di M-Live. Una volta registrati si potrà accedere a E.BEAT e quindi abilitarlo al funzionamento. Poi non ci sarà più bisogno di eseguire l'accesso. Una volta che sei registrato nella schermata di apertura del B.Beat Manager in basso compare l'icona E.BEAT attiva:



ACCESSO A E.BEAT IN B.BEAT MANAGER

Dalla schermata iniziale di B.Beat Manager, dopo l'avvio del software interno, seleziona "E.Beat" per aprire la schermata dedicata. Inserisci e-mail e password che hai usato

in registrazione e premi "Login". Inserisci nel Computer una Pen Drive quando compare questa schermata. Il sistema creerà un archivio B.Beat Emulator virtuale che potrà essere modificato a piacere dal PC:



Attenzione: se vuoi modificare un archivio che è già presente sul tuo B.BEAT leggi il paragrafo: Alternativa: creare un E.Beat da B.Beat.

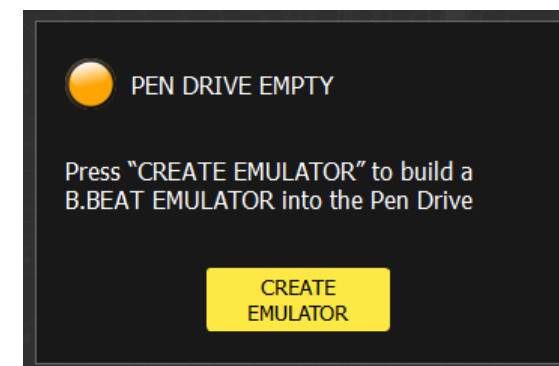
CREARE UN NUOVO B.BEAT EMULATOR SU PEN DRIVE

Se la Penna USB non contiene un archivio B.Beat Emulator, è possibile crearne uno nuovo selezionando il modello di B.Beat da emulare: questa scelta ottimizza spazio e funzioni per garantire compatibilità del backup.

PROCEDURA – CREAZIONE

1. Inserisci una PEN DRIVE su PC vuota o senza B.Beat Emulator. A questo punto compare la schermata che

segue:



2. Se non viene rilevata la PEN DRIVE, rimuovila e riprova.
3. Premi "Create Emulator".
4. Seleziona il tipo di B.Beat da emulare (es. B.Beat PLUS - 256GB).
5. Verifica lo spazio richiesto e assegna un nome all'archivio B.Beat Emulator.
6. Conferma con "Crea": viene creato il B.BEAT Emulator
7. Si apre la pagina principale del B.BEAT Emulator appena creato
8. Costruisci l'archivio su B.Beat Manager, come fai con un B.beat fisico.

PROCEDURA – CONNESSIONE A UN B.BEAT EMULATOR GIÀ CREATO

1. Inserisci la PEN DRIVE con un B.Beat Emulator già presente.

2. Premi "START SEARCH".



3. Seleziona il B.Beat Emulator che è stato trovato dalla lista e premi "Connect".

Nota

La funzione Prompter non è disponibile sull'emulatore. Inoltre, alcune funzioni come Loop e Equalizzatore non saranno testabili senza il device fisico collegato al PC.

SUGGERIMENTO

Seleziona il modello corretto del tuo B.Beat per allineare capacità e routing: ciò facilita un ripristino dei dati lineare. Se ad esempio possiedi un B.Beat 128 Gb sarebbe meglio utilizzare PEN DRIVE con quelle dimensioni o superiori.

LAVORARE SUI PROGETTI CON E.BEAT

Una volta connesso, l'E.Beat permette di svolgere le normali operazioni di preparazione: creare progetti audio, modificarli e personalizzarli; organizzare Playlist e Show; associare media e contenuti testuali. Questo potrà avvenire senza collegare fisicamente il B.BEAT al Compute, ma semplicemente con la USB battezzata come archivio E.BEAT.

Operazioni tipiche

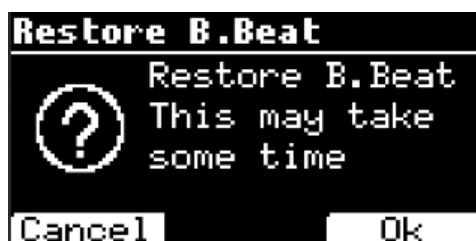
- Creazione e modifica progetti audio (volumi, assegnazioni, routing, contenuti associati).
- Organizzazione di Playlist e Show.
- Associazione di MIDI, Video, Testi/Spartiti tramite B.Beat Manager.

TRASFERIRE SU B.BEAT FISICO (RIPRISTINO DALLA PEN DRIVE)

Dopo le modifiche in E.Beat, il trasferimento su unità reale avviene tramite ripristino da PEN DRIVE collegata al B.Beat.

Procedura – Ripristino

1. Esci dalla schermata E.Beat su PC/Mac.
2. Esegui l'espulsione della PEN DRIVE nella maniera corretta.
3. Inserisci la PEN DRIVE nel B.Beat fisico.
4. Alla comparsa della schermata che segue, conferma il ripristino del backup da USB.
5. Attendi il completamento: le persona-



E-BEAT

lizzazioni dell'E.Beat vengono trasferite sul B.Beat fisico.

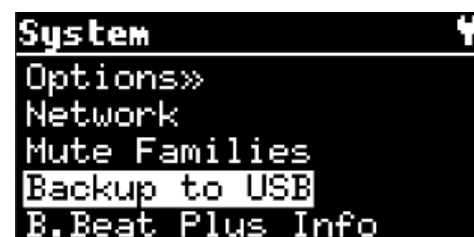
Attenzione

Durante il ripristino, verifica di utilizzare la Penna USB corretta e attendi la fine della procedura prima di rimuoverla. Per rimuovere la Penna USB senza danneggiarla premi F2 Eject.



ALTERNATIVA: CREARE UN E.BEAT DA B.BEAT

È possibile creare un archivio E.Beat direttamente da B.Beat usando "System > Backup to USB".



Questo produce un archivio E.Beat sulla Penna USB inserita nel Drive di B.Beat.

CASI D'USO

- Puoi creare e copiare il contenuto di B.Beat tra unità B.Beat differenti (clonazione del backup) senza modifiche.
- Se hai il Plugin E.Beat attivo inserendo la Penna USB nel PC e accedendo a plugin E.Beat, puoi modificare i contenuti e poi ripristinarli su B.Beat fisico.

LIMITAZIONI DELL'EMULATORE E.BEAT

- La app Prompter non è disponibile su E.Beat.
- Funzioni dipendenti da hardware, come uscita Midi, Equalizzatore e Loop, non sono riproducibili nell'emulatore.
- Alcune funzioni avanzate presenti su B.Beat fisico potrebbero non essere disponibili su E.Beat.

RIFERIMENTI E COMANDI

- **Pulsanti/azioni:** "E.Beat (B-Beat Emulator)", "Aggiorna ricerca dispositivi", "Connetti", "Crea".
- **Voci di sistema su B.Beat fisico:** "System > Backup to USB".
- **Requisiti di accesso:** accesso all'account Song Service in B.Beat Manager per attivazione plugin/trial.

ESEMPI OPERATIVI

Esempio A

– Creare e ripristinare da zero

1. Inserisci Penna USB vuota _ E.Beat > "Crea" _ seleziona modello_ nomina e crea.
2. "Connetti" all'E.Beat e prepara progetti/Playlist/Show.
3. Inserisci la Penna USB nel B.Beat fisico e conferma il ripristino.

Esempio B

– Clonare contenuti tra due B.Beat

1. Su B.Beat sorgente: System > Backup to USB per creare l'E.Beat su Penna USB.
2. Inserisci la Penna USB nel B.Beat di destinazione e conferma il ripristino.

Esempio C

– Modificare un backup esistente

1. Crea backup da B.Beat (System > Backup to USB).
2. Inserisci la Penna USB nel PC/Mac _ Lista Dispositivi _ CONNETTI al tuo E-Beat_ modifica contenuti.
3. Ripristina su B.Beat fisico inserendo la Penna USB e confermando il prompt.

RISOLUZIONE PROBLEMI

- **L'E.Beat non viene rilevato:** reinserisci la Penna USB e usa "Aggiorna ricerca dispositivi"; verifica l'accesso e licenza/trial attiva; aggiorna B.Beat Manager alla v. 4.0+.
- **Funzioni assenti:** alcune funzioni (Prompter, Equalizzatore, Loop) non sono supportate nell'emulatore.
- **Il prompt di ripristino non compare sul B.Beat:** verifica che la Penna USB contenga un E.Beat valido creato da E.Beat o da "System > Backup to USB".

- **Trial scaduta:** riattiva una licenza o acquista il plugin per continuare a modificare l'E.Beat.

GLOSSARIO

- **Plugin E.Beat:** emulatore di B.Beat su PC/Mac accessibile da B.Beat Manager. Componente a licenza (acquisto o trial) necessario per modificare l'E.Beat su PC/Mac.
- **E.Beat:** B.Beat virtuale memorizzato su PEN DRIVE.
- **Backup to USB:** funzione di sistema di B.Beat che crea un E.Beat sulla Penna USB.
- **B.Beat Manager:** software di gestione per import, editing e organizzazione di progetti, Playlist e Show.

Menù System e Opzioni

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

HOTSPOT CHANNELS

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

FAN MODE

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

VIDEO MODE

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

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

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

FUNZIONALITÀ AGGIUNTIVE

GO.8

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

Per attivarla cliccare:



Si apre una schermata dalla quale sarà possibile scegliere l'uscita di destinazione e la creazione di un tono sinusoidale a 1 kHz oppure a 21 kHz. Il segnale a 21 kHz può essere inviato insieme ad un segnale audio standard e non risulta udibile, evitando di sacrificare un'uscita audio per dedicarla solamente al segnale di Sync. Nota: nelle famiglie è stata aggiunta la famiglia SERVICE. Questa famiglia fa parte di quelle fisse e non è cancellabile. La particolarità di questa famiglia è che il volume delle tracce assegnate alla fami-

Menù System e Opzioni

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

REMOTE CONTROL

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



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

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





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