BEATBUDDY

Manuel du gestionnaire

Manager Manual



Introduction

Ce que le gestionnaire de BB peut ou non faire
What the BB Manager can and cannot do

Merci d'avoir téléchargé le Manager de BeatBuddy !
Thank you for downloading the BeatBuddy Manager!

Ce logiciel vous permet actuellement :
This software currently allows you to:

1. Réorganiser et modifier le contenu de la BeatBuddy.
2. Importer des nouvelles chansons et tambour de jeux téléchargés à partir de la bibliothèque de le BeatBuddy et le Forum communautaire.

1. Re-arrange and edit the content on the BeatBuddy.
2. Import new songs and drum sets downloaded from the BeatBuddy Library and Community Forum.
3. Use your own MIDI and WAV files to create your own songs and drum sets on the BeatBuddy.
4. Export songs and drum sets to share with friends or the BeatBuddy Community Forum
5. Backup your BeatBuddy content.

3. Utilisez vos propres fichiers MIDI et WAV pour créer vos propres chansons et ensembles de tambour sur la BeatBuddy.
4. Exporter chansons et drum sets à partager avec des amis ou de la BeatBuddy communauté Forum
5. Sauvegarder le contenu de votre BeatBuddy.

The BeatBuddy Manager currently does NOT offer ways to:

Le gestionnaire de Beatbuddy n'offre pas actuellement les moyens de :

1. Edit MIDI files to create new beats (as of yet).
2. Edit WAV files to change sound characteristics.
3. Make you breakfast in the morning.

1. Fichiers MIDI modifier pour créer de nouveaux rythmes (pour le moment).
2. Modifiez les fichiers WAV pour changer les caractéristiques du son.
3. Assurez que vous le petit déjeuner le matin.

Les commentaires sont toujours les bienvenus ! Si vous avez des suggestions, des commentaires ou

Feedback is always welcome! If you have any suggestions, feedback, or comments, please email us at contact@mybeatbuddy.com!

des remarques, écrivez-nous à contact@mybeatbuddy.com !

Please post any bug reports, feature suggestions and your cool new content in our forum: http://mybeatbuddy.com/forum

Veuillez signaler tout bogue rapports, suggestions fonctionnalité et vos nouveautés cool dans notre forum : http://mybeatbuddy.com/forum

Choses que nous y travaillons (non inclus dans cette version du logiciel) :

Things we're working on (not included in this version of the software):

1. Défaire/Refaire
1. Undo/Redo
2. MIDI editor to edit the beats. There is currently a separate program you can use to edit beats.

2. Éditeur MIDI pour éditer les battements. Il y a actuellement un programme distinct, que vous pouvez utiliser pour modifier des battements.

NOUVELLE ajouts/améliorations au logiciel :

NEW additions/improvements to the software:

1. Copy/Paste - This serves the same purpose of a "drag and drop", but you just need to copy paste everything.
2. Drag and Drop

1. Copier/coller - cela remplit la même fonction d'un « drag and drop », mais il vous suffit de copier coller tout.

2. Faites glisser et déposez

Configuration minimale requise :

Minimum system requirements:

1. Dual Core CPU
2. At least 1 GB of RAM
3. Windows Vista or later. Will NOT work with Windows XP.
4. At least 1GB of free hard drive space

1. CPU Dual Core.
2. Au moins 1 Go de RAM
3. Windows Vista ou version ultérieure. Ne fonctionne pas avec Windows XP.
4. Au moins 1 Go d'espace libre sur le disque dur

Limitations de fichiers :

File limitations:

There is no size limit for individual WAV files in a drumset as long as all such files fit inside the total size of 100 MB allowed per drum set. For an accent hit, the size of the WAV is limited to 15 seconds of sound. The size will depends on its format (16/24bit and mono/stereo). The maximum size (24 bit stereo) is approximately 3.78 MB.

For the MIDI files, there is a limit a 500 notes per file, but there is no length limit.

Il n'y a aucune limite de taille pour les fichiers WAV individuels dans une batterie aussi longtemps que toutes ces fichiers tiennent parfaitement à l'intérieur de la taille totale de 100Mo tolerée par le set de batterie. Pour un coup de l'accent, la taille du WAV est limitée à 15 secondes du son. La volonté de taille dépend de son format (16/24 bits et mono/stéréo). La taille maximale (24 bits stéréo) est d'environ 3,78 Mo.

Pour les fichiers MIDI, il y a une limite de 500 notes par fichier, mais il n'y a aucune limite de longueur.

Section 1

Commencer
Getting Started

Saisir des concepts de BeatBuddy
Grasping BeatBuddy concepts

1) Définitions des clés :

1) Key definitions:

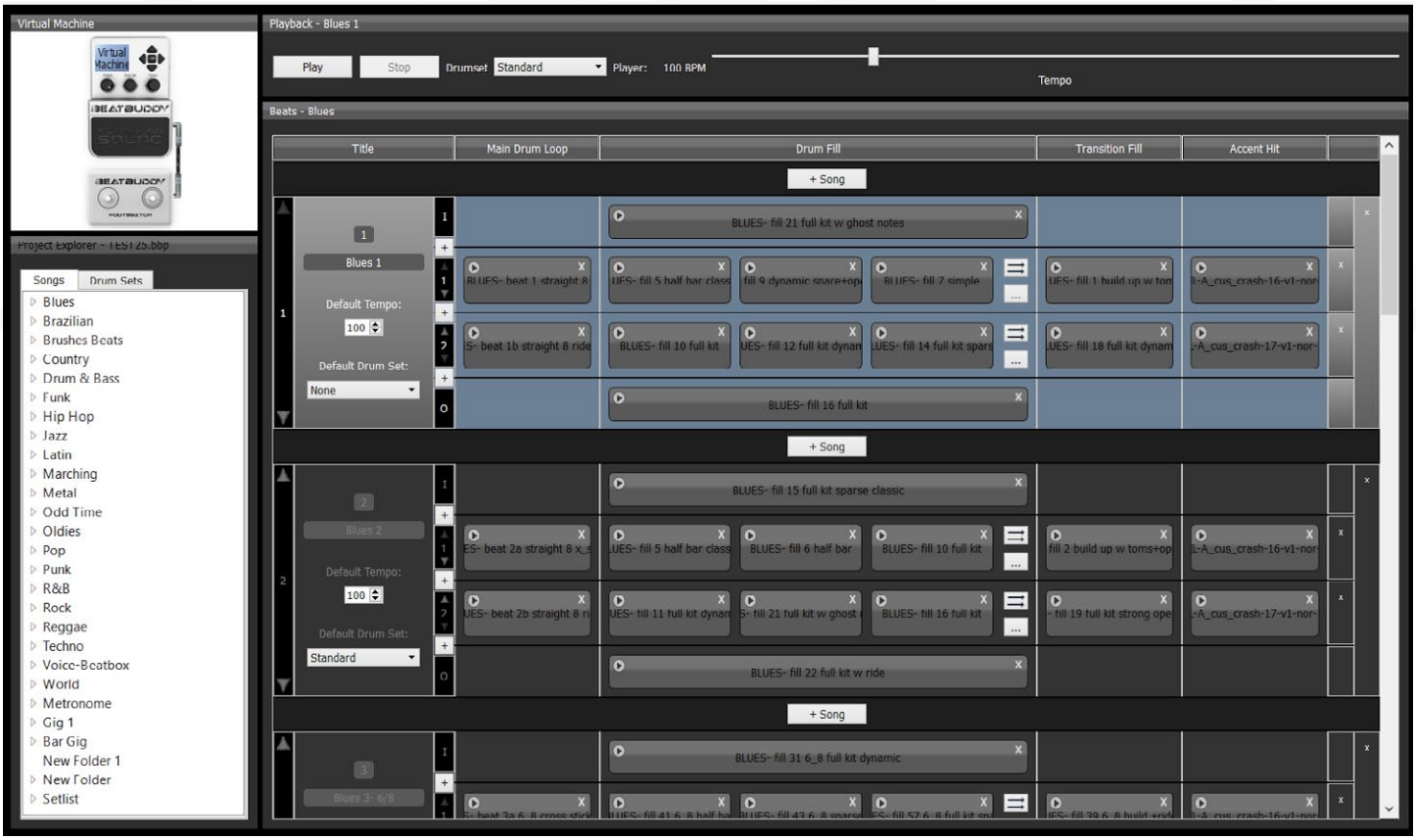
Projet
Project

La combinaison entière des chansons du projet et drum sets sur votre BeatBuddy, tous enregistrés sur la carte SD. Vous ne pouvez avoir qu'un seul projet par carte SD.

The entire combination of songs and drum sets on your BeatBuddy, all stored on the SD card. You may have one Project per SD card.

Où, en bref, cette chose entière :

Or, in short, this entire thing:

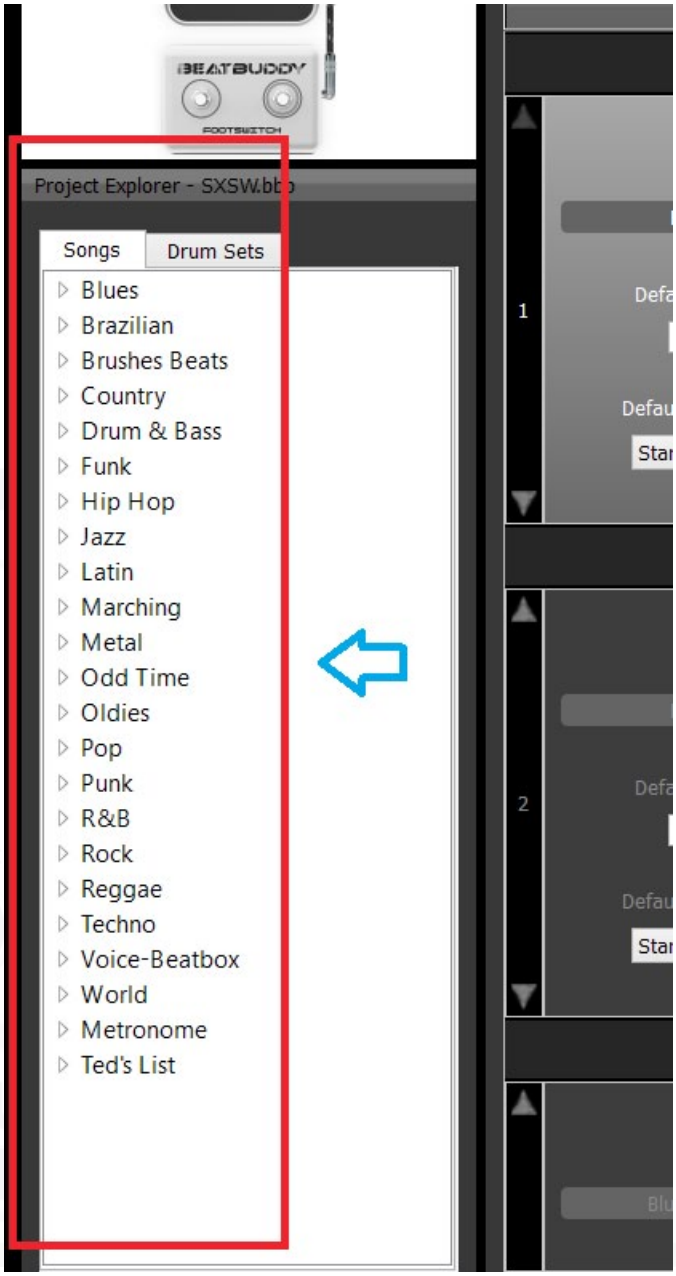


Dossier

Lorsque le terme « dossier » est utilisé dans le cadre du logiciel, cela signifie généralement les dossiers dans le logiciel sur le côté gauche. Si le manuel fait référence à un dossier sur votre ordinateur, le terme « répertoire » sera utilisé (par exemple Quand nous parlons du dossier dans BBWorkspace) pour éviter toute confusion.

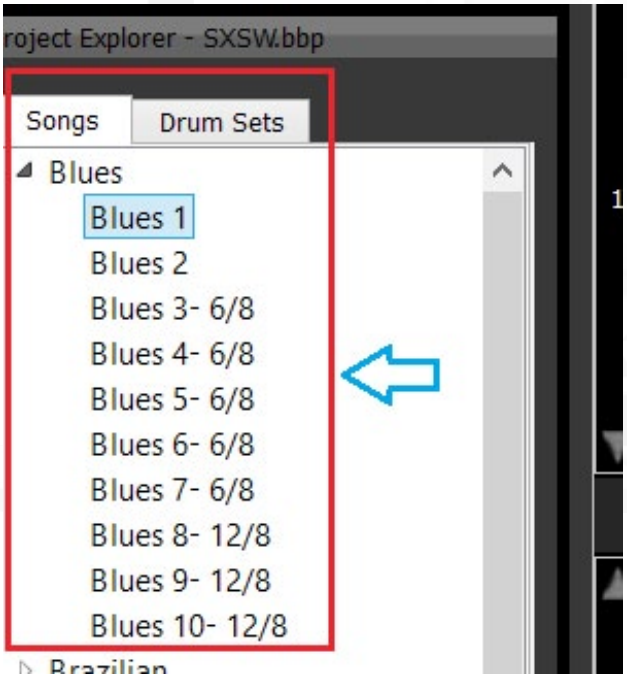
Folder

When the term 'folder' is used within the context of the software, usually it will mean the folders within the software on the left side. If the manual is referring to a folder on your computer, the term 'directory' will be used (e.g. when we're talking about the folder in BBWorkspace) to avoid confusion.



Liste de l'intégralité du dossier des chansons apparaissent également, dans le sous-menu de gauche du dossier sélectionné, par exemple :

Also, the entire folder's list of songs appear in the left submenu of the folder selected, for example:



You can select a song from there, or from the expanded list of songs to the right (see screenshot for 'song' in next paragraph)

Vous pouvez sélectionner une chanson a partir de là, ou dans la liste développée des chansons vers la droite (voir capture d'écran pour « chant » dans le paragraphe suivant)

Chanson
Song

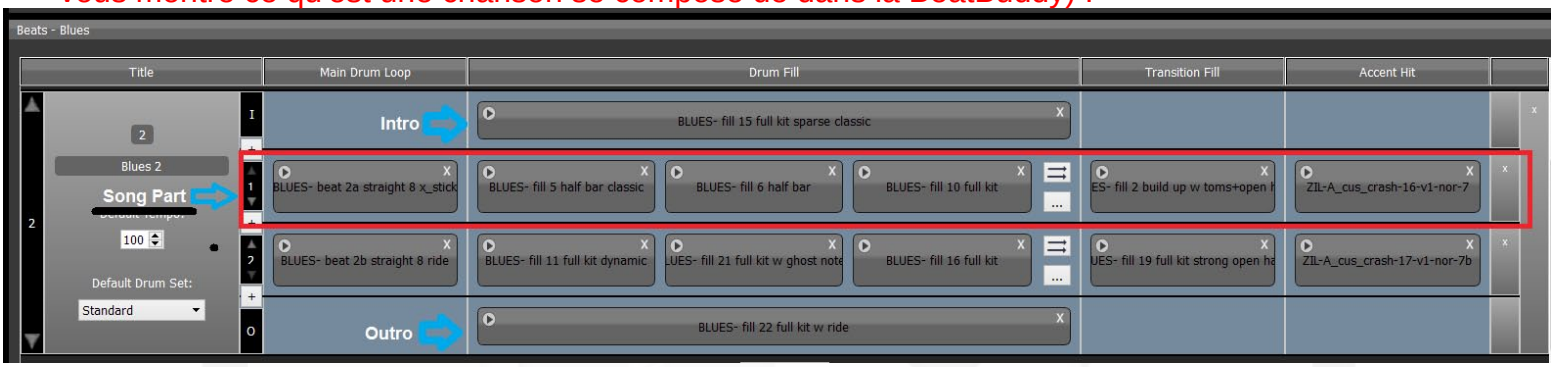
Terminologie de la chanson en BB, une « chanson » se réfère aux battements précompilés sur le BeatBuddy. Mais parce que chaque « composition » se compose de plusieurs séparer profils/battements (c.-à-d. l'intro, outro, remplissages, pièces principales), le terme "chanson" est utilisé.

In BB terminology, a “song” refers to the precompiled beats on the BeatBuddy. But because each “composition” consists of several separate patterns/beats (i.e. the intro, outro, fills, main parts), the term “song” is used. Alternatively, the term “BBsong” can also be used and it is synonymous. You may want to use the term “BBsong” when ‘song’ in its common definition is being discussed (e.g. “I love this song! What song BBsong should I use for it?”)

Alternativement, le terme « BBsong » peut également être utilisé et c'est bien. Vous pouvez utiliser le terme « BBsong », « chanson » dans sa définition courante doit être discuté (par exemple "J'adore cette chanson ! Quelle chanson BBsong dois-je utiliser pour cela?")

The entire screenshot shown below is a “Song” or a “BBsong” (the white text shows you what a song is composed of in the BeatBuddy);

La capture d'écran entier indiqué ci-dessous est une « chanson » ou un "BBsong" (le texte en blanc vous montre ce qu'est une chanson se compose de dans la BeatBuddy) :



Partie de la chanson
Song Part

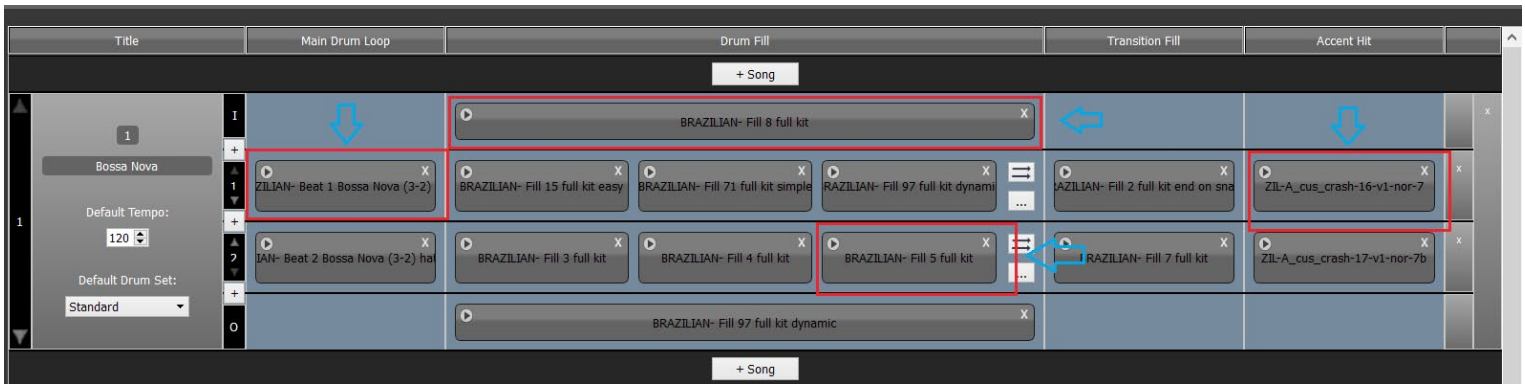
Toute une « section » composé de plusieurs titres de chanson. Chaque partie de la chanson a un numéro à gauche de celui-ci. Voir ci-dessus. Toute la section encadrée en rouge est une partie de la chanson (en général).

An entire “section” composed of multiple song tracks. Each song part has a number to the left of it. See above. The entire section outlined in red is a song part (as a whole).

Piste de la chanson
Song Track

Les titres de chanson sont les individuels Main Drum Loops, tambour remplit, remplit de Transition, Accent Hits, Intros et Outros. Fondamentalement, ce sont quelles parties de la chanson sont composées de. Voir ci-dessous.

The song tracks are the individual Main Drum Loops, Drum Fills, Transition Fills, Accent Hits, Intros, and Outros. Basically these are what song parts are composed of. See below.



2) lorsque l'importation/exportation de projets (quelques choses à garder à l'esprit)

Tout le contenu par défaut sur le BeatBuddy est stockée dans la carte SD (et sur votre ordinateur une fois que vous importez le projet de la pédale - c'est-à-dire créer un nouveau projet). Vous ne pouvez avoir qu'un seul projet par carte SD. Vous pouvez créer et enregistrer plusieurs projets sur votre ordinateur, même si le seul projet à la fois peut être ouvert dans le gestionnaire de BeatBuddy.

2) When importing/exporting projects (a few things to keep in mind)

All of the default content on the BeatBuddy is stored in the SD card (and on your computer once you import project from pedal - i.e. create a new project). You may only have one Project per SD card. You may create and save multiple Projects on your computer, although only one project at a time can be opened in the BeatBuddy Manager.

Vous pouvez avoir autant de projets différents sur votre ordinateur comme vous le souhaitez. Le BBManager vous permet de basculer facilement entre eux. Chaque fois qu'un projet est enregistré, un fichier de projet est par défaut créé dans le répertoire « user_lib », qui est un sous-répertoire du BBWorkspace (sous Windows, le BBWorkspace se trouve dans « Documents »).

You can have as many different projects on your computer as you wish. The BBManager allows you to easily switch between them. Every time a project is saved, a project file is by default created in the 'user_lib' directory, which is a sub-directory of BBWorkspace (in Windows, the BBWorkspace is found in 'Documents').

Note: The pedal can operate only with a single project at a time. If you are using your own SD card with the backup content loaded on to it, or a friend has let you copy one of his projects onto an SD card that you have, just make sure that the four directories DRUMSETS, EFFECTS, SONGS and PARAMS should be located in the top folders of the SD card, and not in any subfolders. This means, that when you open the drive containing your SD and look at its contents, you should see all four of the aforementioned directories. If you do not do this, your BeatBuddy pedal will likely encounter issues with the project. So this is important!

Remarque : La pédale peut fonctionner uniquement avec un seul projet à la fois. Si vous utilisez votre propre carte SD avec le contenu de sauvegarde chargé sur elle ou un ami vous a laissé un de ses projets sur une carte SD que vous avez copier, assurez-vous que les quatre répertoires ensembles, les effets, les chansons et les PARAMS devraient être situés dans les haut de la page dossiers de la carte SD et non dans des sous-dossiers. Cela signifie que lorsque vous ouvrez le lecteur contenant votre carte SD et regardez son contenu, vous devriez voir tous les quatre des répertoires susmentionnés. Si vous ne le faites pas, votre pédale de BeatBuddy sera probablement rencontrer des problèmes avec le projet. Donc c'est important !

IMPORTANT: If you save a project to an SD card (by doing Import-Export >> Export Project to Pedal) that already has another Project saved on it, you will overwrite the project currently on the SD card. More on this later, but just keep it in mind.

IMPORTANT : Si vous enregistrez un projet dans une carte SD (en faisant d'import-export >> exporter projet à pédale) qui a déjà un autre projet enregistré sur elle, vous écraserez le projet actuellement sur la carte SD. Plus sur cela plus tard, mais juste garder à l'esprit.

For Windows computers: When you install the BeatBuddy Manager, a directory will be created on your computer (filepath is usually C:\Users\Username\Documents) called BBWorkspace, which is where it will be by default. This is where all BeatBuddy Manager content will be stored. You may choose to save it somewhere else on your computer if you prefer, just remember in which directory you saved it.

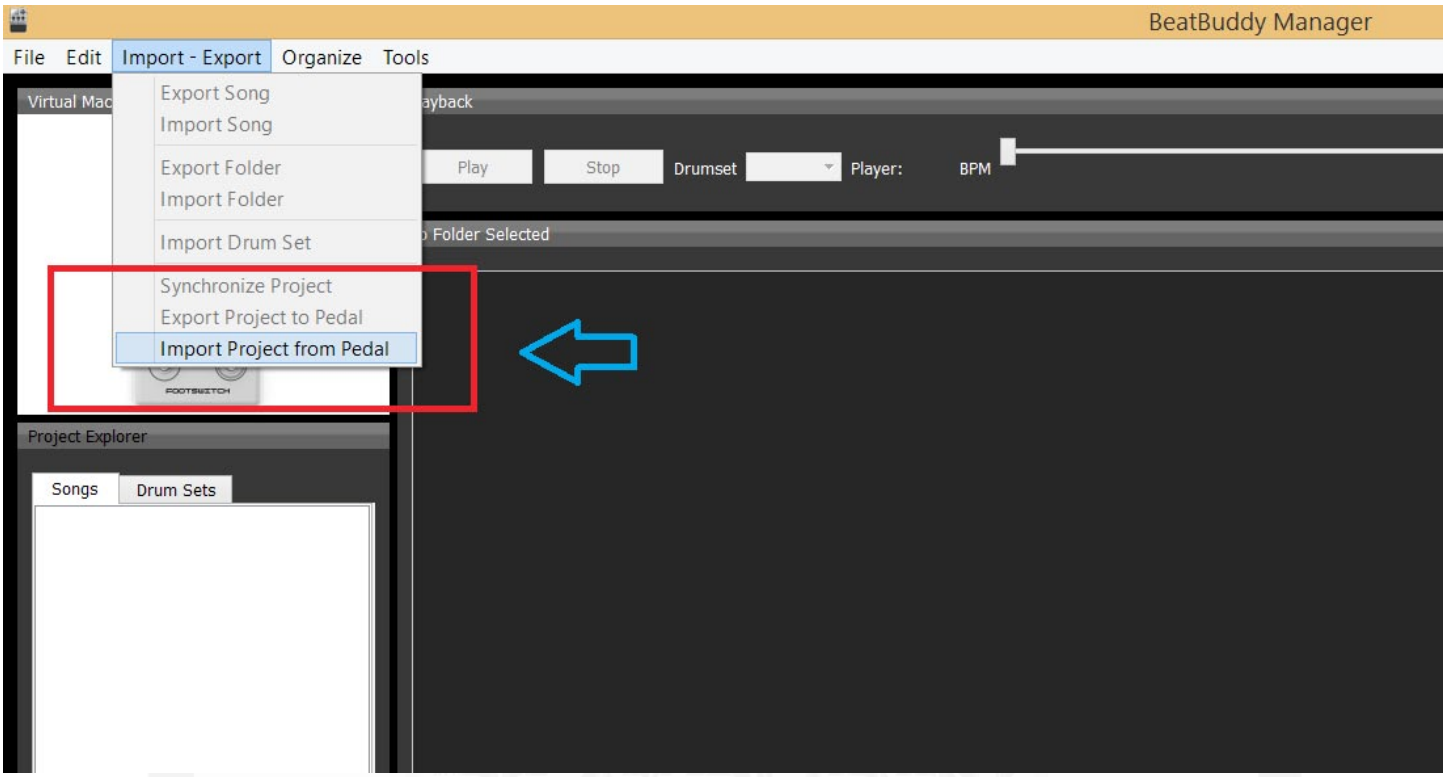
Pour les ordinateurs Windows : lorsque vous installez le gestionnaire de BeatBuddy, un répertoire sera créé sur votre ordinateur (filepath est généralement C:\Users\Username\ Documents) appelé BBWorkspace, qui est où il sera par défaut. C'est où tout le contenu BeatBuddy Manager est conservé. Vous pouvez choisir d'enregistrer ailleurs sur votre ordinateur si vous le souhaitez, vous pouvez juste se rappeler dans quel répertoire vous l'avez enregistré.

Importation de contenu à BB Manager :

Importing Content to BB Manager:

chaque fois que vous voulez importer du contenu depuis une carte SD qui possède le contenu par défaut, ou un projet que vous souhaiteriez avoir sur votre ordinateur, vous devrez importer projet de pédale :

Whenever you want to import content from an SD card that has the default content on it, or a project you'd want to have on your computer, you will need to Import Project from Pedal:



When importing a project, or creating a new project, you will be prompted for a directory location on your computer and a filename to save the imported/ created project. The default directory resides in a sub-directory of the BBWorkspace directory.. A folder will be created at the selected location. Within this folder, there will be other folders and a file with a .bbp extension - this is your BeatBuddy Project file. When opening a project, this is the file you click on.

You can create multiple projects with the BeatBuddy Manager, and you can export it as a single file format (via File >> Export Single File Project), so it is convenient and easy to upload and share with your friends. Just remember where you saved it!

Lorsque vous importez un projet, ou créer un nouveau projet, on vous demandera pour un emplacement de répertoire sur votre ordinateur et un nom de fichier pour enregistrer le projet importé / créé. Le répertoire par défaut se trouve dans un sous-répertoire du répertoire BBWorkspace... Un dossier sera créé à l'emplacement sélectionné. Dans ce dossier, il y aura des autres dossiers et un fichier avec une extension de .bbp - il s'agit de votre fichier de projet BeatBuddy. Lorsque vous ouvrez un projet, c'est le fichier que vous cliquez sur. Vous pouvez créer plusieurs projets avec le gestionnaire de BeatBuddy, et vous pouvez l'exporter dans un format de fichier unique (via fichier >> projet de fichier unique à l'exportation), donc c'est pratique et facile à télécharger et partager avec vos amis. N'oubliez pas où vous l'avez enregistré !

SECTION 2

Conquérir le gestionnaire BeatBuddy
Conquering the BeatBuddy Manager

Introduction

Intro

Bon, alors vous avez votre BeatBuddy et maintenant vous voulez être en mesure d'utiliser le logiciel pour personnaliser le contenu de votre carte SD (chansons de votre BB).

Okay, so you have your BeatBuddy and now you want to be able to use the software to personalize your SD card's content (all your BB's songs).

Nous avons déjà couvert dans la dernière section Comment créer et importer des projets. N'oubliez pas que n'importe quels changements vous rendre dans le gestionnaire de BeatBuddy, vous aurez besoin sauvegarder et synchroniser (synchronisation verra bientôt) les changements si vous voulez que ces modifications soient appliquées à votre BeatBuddy. Cela est crucial, alors s'il vous plaît n'oubliez pas ceci.

We already covered in the last section how to create and import projects. Remember that no matter what changes you make in the BeatBuddy Manager, you will need to save and synchronize (synchronizing will be explained soon) the changes if you want these changes to be applied to your BeatBuddy. This is crucial, so please remember this.

Note: If you happen to make a mistake on a song in your project (e.g. accidentally deleting a song part, or a whole song, etc) there is no Undo/Redo function!! We will hopefully have the Undo/Redo feature by the next version of the software. In the mean time, if you make a mistake and you need to undo it, just click the top right 'X' of the BBManager **without saving or synchronizing**. Then reopen the software. Everything will revert back to the way it was (except for anything you didn't save yet, so make sure you save intended changes often!).

The following are missions for you to complete. Each mission is describing a scenario in which you'll likely find yourself -- that is, of course, should you be using the BBManager often to customize and edit your projects. Start with mission level 1, and continue on to mission 2. Some tasks are built on previous missions' lessons, so do them all in order. When you have completed all the missions, you will have full control over the software, and you should feel fairly comfortable using it.

Remarque : S'il vous arrive de faire une erreur sur une chanson dans votre projet (p. ex. accidentellement supprimer une partie de la chanson, ou une chanson entière, etc) il n'y a pas de fonction Undo/Redo!! Nous aurons je l'espère la fonction Undo/Redo par la prochaine version du logiciel. En attendant, si vous faites une erreur et vous devez l'annuler, il suffit de cliquer le haut de la page droite « X » de la BBManager sans enregistrement ou synchronisation. Puis ouvrez de nouveau le logiciel. Tout va revenir à la façon dont il était (à l'exception de tout ce que vous n'enregistrez encore, alors assurez-vous que vous enregistrez des modifications envisagées souvent!).

Voici pour vous de remplir des missions. Chaque mission est exposé un scénario dans lequel vous trouverez probablement vous-même--c'est, bien sûr, devriez vous utiliser le BBManager souvent pour personnaliser et modifier vos projets. Commencer avec le niveau 1 de la mission et continuez jusqu'à la mission 2. Certaines tâches sont construits sur les leçons des missions précédentes, alors les faire tout en ordre. Lorsque vous avez terminé toutes les missions, vous aurez un contrôle total sur le logiciel, et vous devriez vous sentir assez à l'aise avec elle.

MISSION NIVEAU 1

MISSION LEVEL 1

Personnalisations de base

Basic Customizations

Disons que vous êtes intéressés par la création d'une liste pour un concert, que vous avez le samedi soir. Pour ce concert, vous souhaitez créer un dossier personnalisé qui contient exactement les chansons et les paramètres que vous souhaitez.

Let's say that you are interested in creating a set list for a gig you have on Saturday night. For this gig, you want to create a customized folder that contains exactly the songs and settings you want.

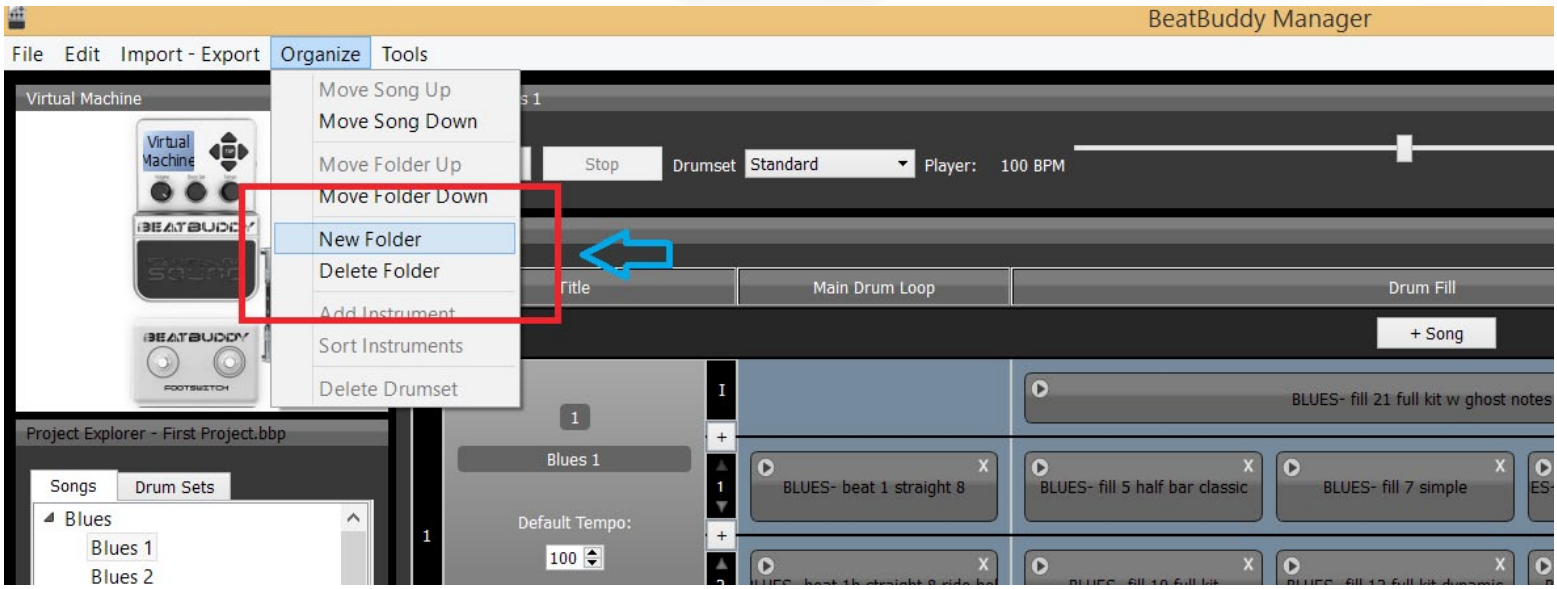
You plan to do the following: take three songs from different folders on your BeatBuddy, put them into one folder, and have them in a specific order. Also, you would like to edit and save the BPM on for each song as well as have a different drumset. Let's see how to do that with one song. The principle remains exactly the same for the other four songs that you want to import into this new, customized folder.

Vous envisagez de faire ce qui suit : prendre trois chansons de différents dossiers sur votre BeatBuddy, mettez-les dans un seul dossier et faites-les dans un ordre spécifique. Aussi, vous souhaitez modifier et enregistrer le BPM sur chaque chanson mais aussi ont une batterie différente. Nous allons voir comment faire cela avec une chanson. Le principe reste exactement la même chose pour les quatre autres chansons que vous souhaitez importer dans ce nouveau dossier personnalisé.

Voici ce que vous devez faire :
Here's what you need to do:

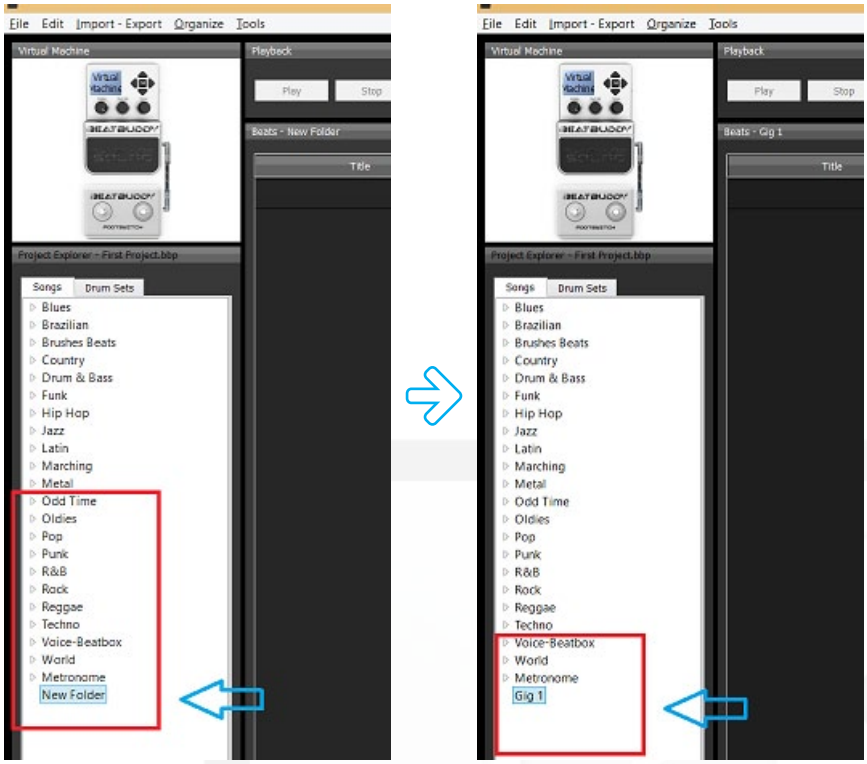
1) créer un nouveau dossier
1) Create a new folder

1 a) organiser >> nouveau dossier
1a) Organize >> New Folder



Il sera automatiquement transmise à la partie inférieure du menu dossiers (côté inférieur gauche de votre écran).

1 b) renommer votre dossier en cliquant dessus une fois, après il est déjà sélectionné ('Nouveau dossier' sera mettre en valeur le bleu foncé et vous permettent de changer le nom du dossier), nommons notre dossier '1 Gig'. Remarquez comment sur le côté gauche du dossier il n'y a aucune icône de flèche comme sur le côté gauche des autres dossiers au-dessus d'elle ; C'est parce que le dossier est actuellement vide.



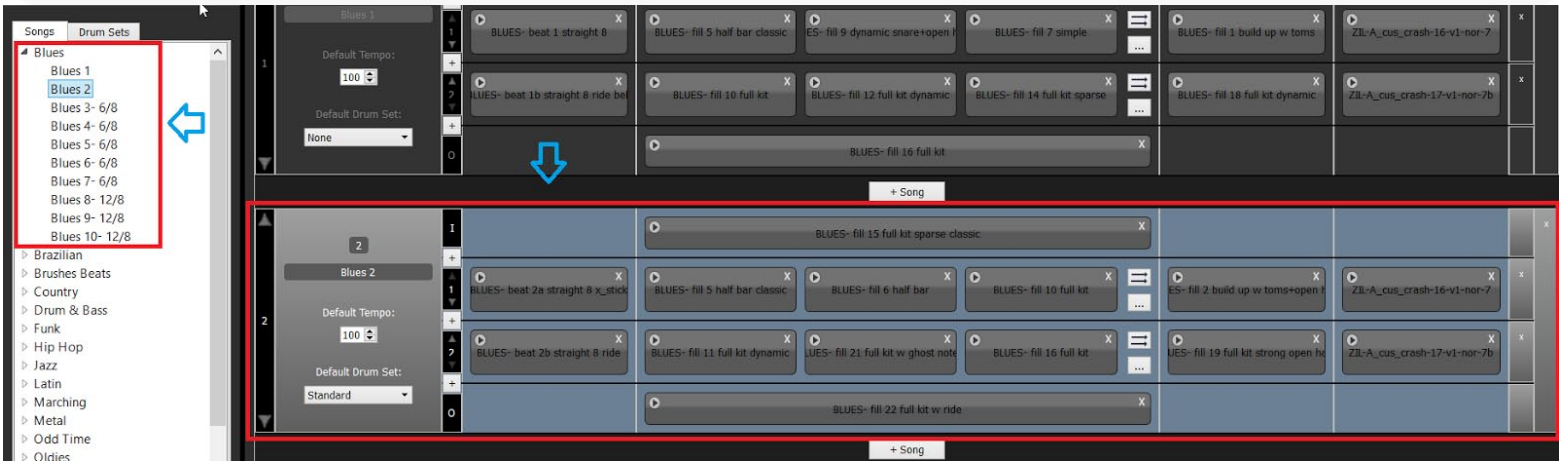
It will automatically go to the bottom of the folders menu (left bottom side of your screen).

1b) Rename your folder by clicking on it once after it is selected already ('New Folder' will **highlight dark blue** and let you change the folder's name), let's name our folder 'Gig 1'. Notice how on the left side of the folder there is no arrow icon like on the left side of the other folders above it; this is because the folder is currently empty.

2) exporter chaque chanson individuel que vous aimeriez avoir dans ce nouveau dossier

2) Export each individual song that you'd like to have in that new folder

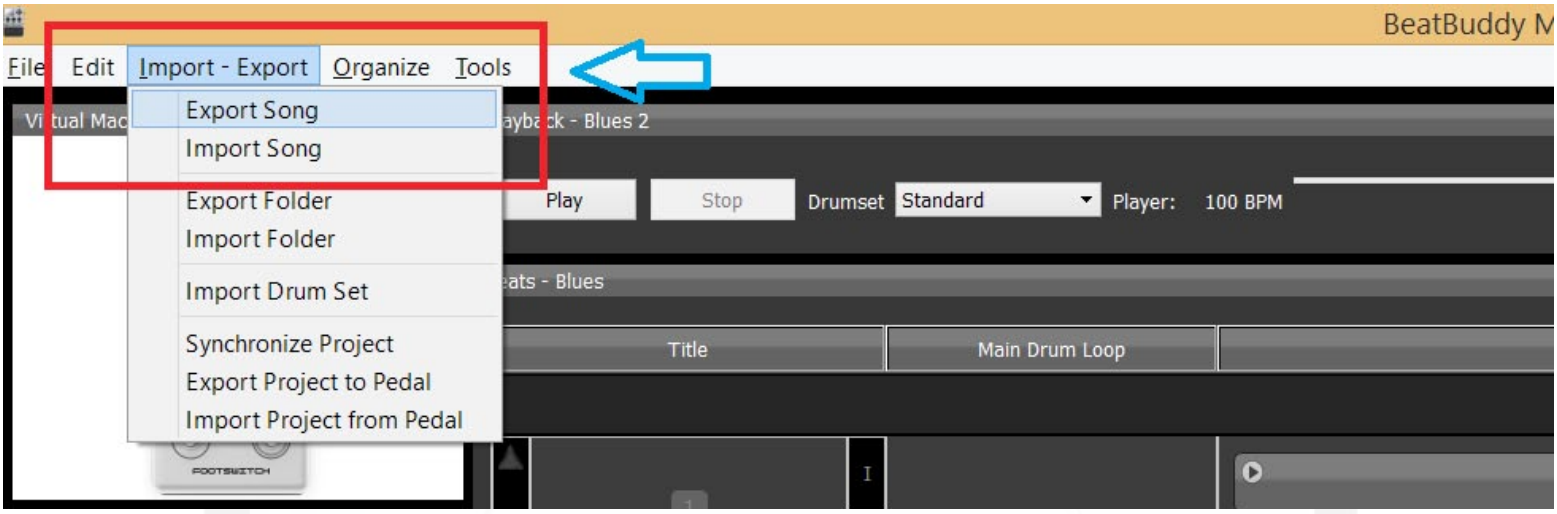
2a) Go to the folder <u>in which the desired song is located</u> on the left side menu (all those names above Gig 1 are folders), and click on it, so it's highlighted. (e.g. If you want 'Blues 2' go to the 'Blues' folder, and then click on the song). For this example, we are going to use 'Blues 2' which is the second song in the Blues folder (the top folder by default). Note where you are on the left menu, and you can see that the song itself is highlighted on the right side of the screen.



2 a) allez dans le dossier où se trouve le morceau souhaité dans le menu de gauche (tous ces noms au-dessus de 1 Gig sont des dossiers) et cliquez dessus, donc il est mis en surbrillance. (par exemple si vous voulez « Blues 2 » allez dans le dossier « Blues » et ensuite cliquez sur la chanson). Pour cet exemple, nous allons utiliser « Blues 2 » qui est la deuxième chanson dans le Blues (dossier haut de la page par défaut). Remarque Lorsque vous êtes sur le menu de gauche, et vous pouvez voir que la chanson elle-même est mis en évidence sur le côté droit de l'écran.

2 b) Import-Export >> Exporter la musique

2b) Import-Export >> Export Song



2C) une fenêtre popup s'affiche. Nommez le fichier comme vous le souhaitez.

2c) A popup browser window will appear. Name the file as you wish.

N'oubliez pas l'emplacement dans lequel vous enregistrez (probablement MyDocuments / BBWorkspace/user_lib/chansons dans Windows).

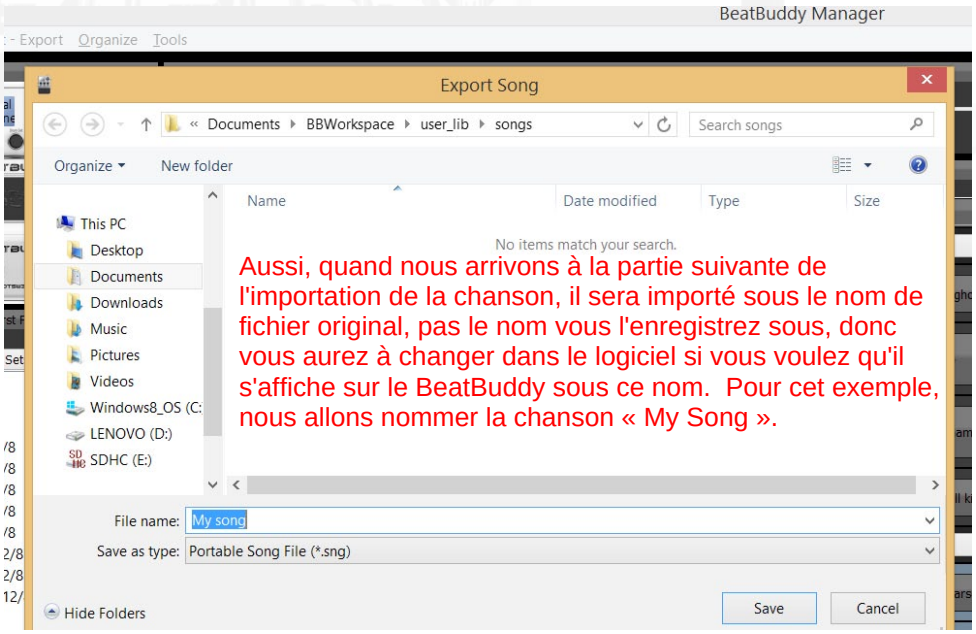
Please remember the location in which you save (most likely MyDocuments/ BBWorkspace/user_lib/songs in Windows).

Si la fenêtre pop-up n'est pas vous apporter là, alors vous devriez y naviguer, à moins que vous voulez spécifiquement les chansons quelque part d'autre. Il est suggéré que vous gardez toutes vos chansons là par souci de simplicité.

If the popup window doesn't bring you there, then you should navigate there, unless you specifically want the songs somewhere else. It's suggested that you keep all your songs there for simplicity's sake.

Also, when we get to the next part of importing the song, it will be imported as the original filename, **not** the name you save it as, so you will have to change it in the software if you want it to show up on the BeatBuddy as that name.

For this example, let's name the song "My Song".



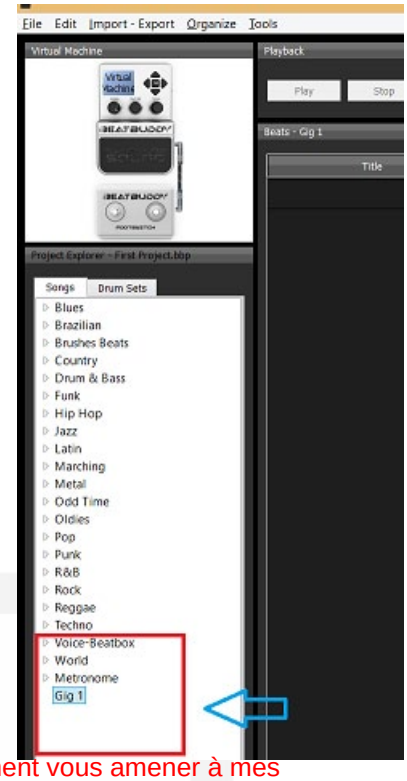
Aussi, quand nous arrivons à la partie suivante de l'importation de la chanson, il sera importé sous le nom de fichier original, pas le nom vous l'enregistrez sous, donc vous aurez à changer dans le logiciel si vous voulez qu'il s'affiche sur le BeatBuddy sous ce nom. Pour cet exemple, nous allons nommer la chanson « My Song ».

Repeat this operation for any other songs you want to have in Gig 1 before continuing on to the next step.

Répétez cette opération pour toutes les autres chansons que vous voulez avoir dans 1 Gig avant de continuer vers l'étape suivante.

3) importer chaque morceau dans ce dossier

3) Import each song into that folder



3 a), cliquez sur le dossier '1 Gig' dans le gestionnaire de BeatBuddy.

3a) Click on the 'Gig 1' folder within the BeatBuddy Manager

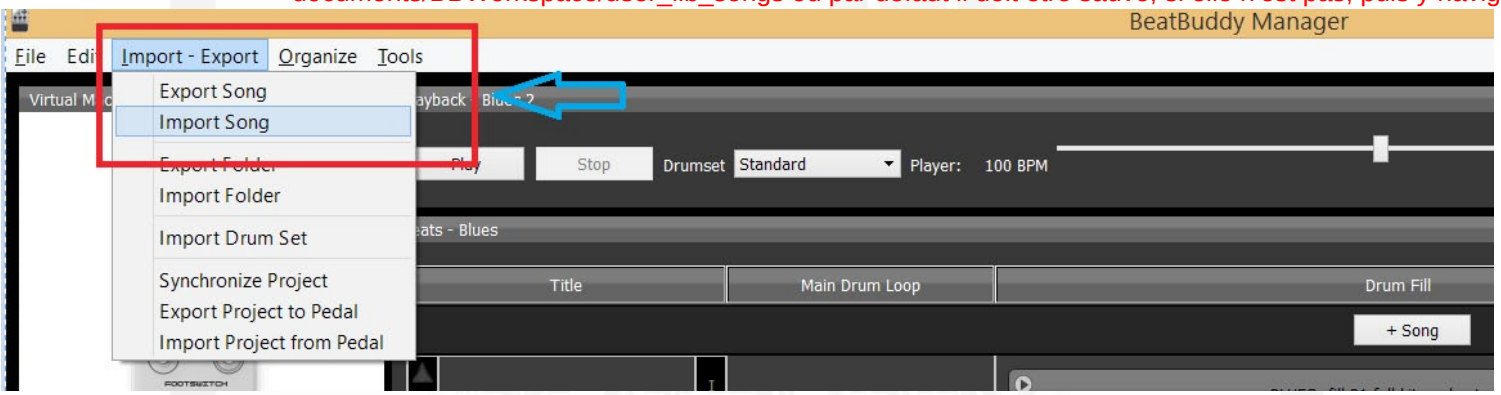
NOTE: Keep in mind, that the button '+Song' is NOT to import a song, but rather to create a new song from scratch. It will just open up an empty template in the folder you are currently in.



Remarque : Gardez à l'esprit que le bouton «+ chanson » n'est ne pas à importer un morceau, mais plutôt de créer une nouvelle chanson à partir de zéro. Il va juste ouvrir un modèle vide dans le dossier que vous êtes actuellement dans.

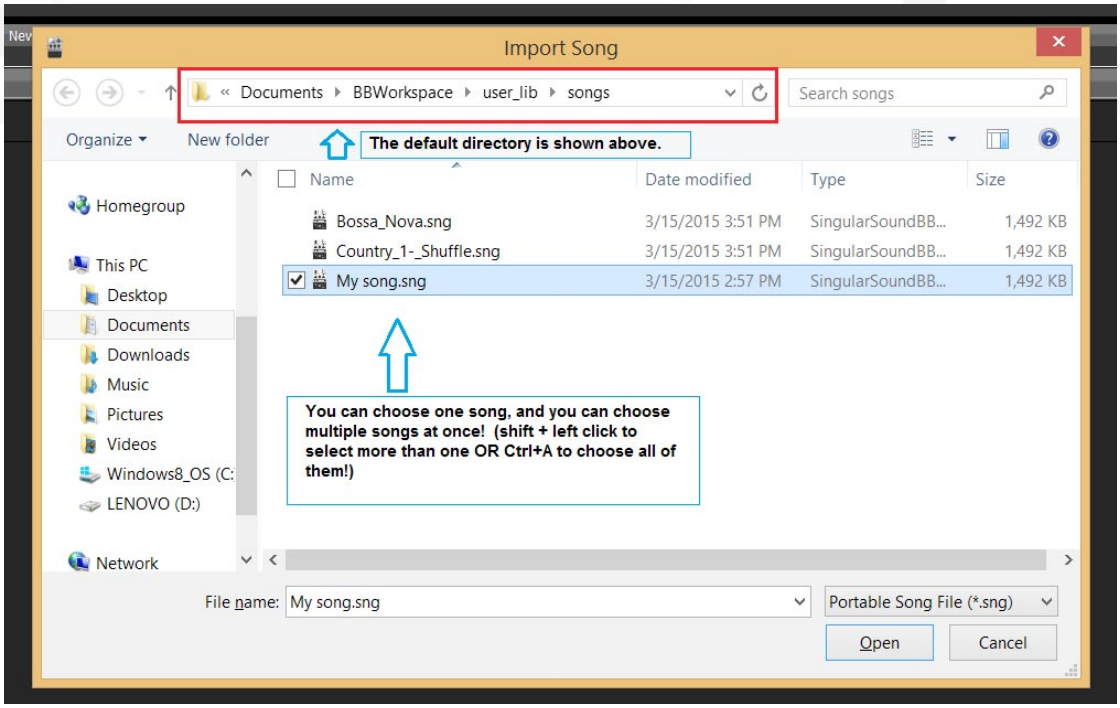
3b) Import-Export >> Import Song (it should most likely bring you to MyDocuments/BBWorkspace/user_lib_songs where by default it should be saved, if it doesn't, then navigate there)

3 b) Import-Export >> importation chanson (il devrait très probablement vous amener à mes documents/BBWorkspace/user_lib_songs où par défaut il doit être sauvé, si elle n'est pas, puis y naviguer)



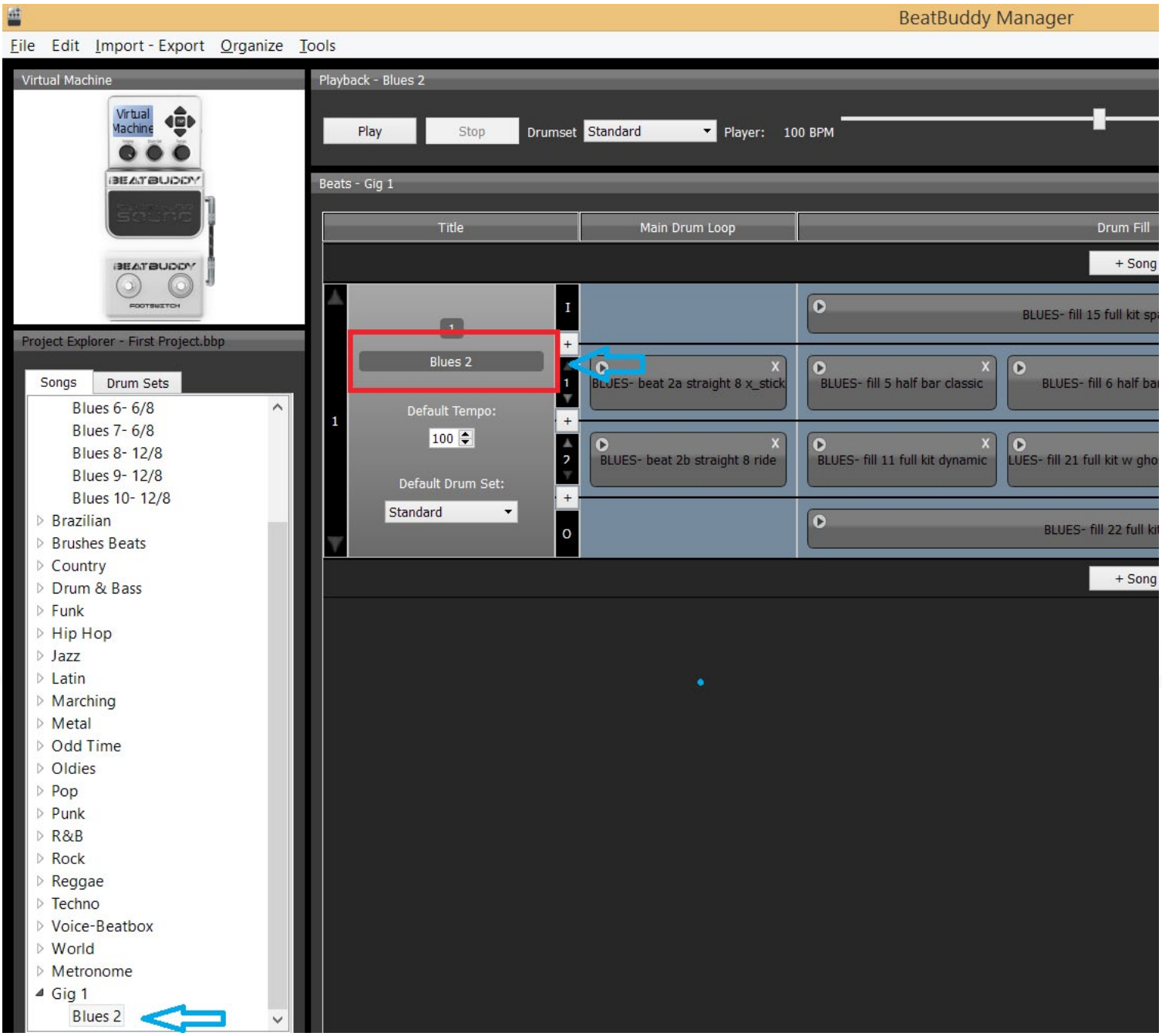
3C) choisir toutes les chansons que vous avez enregistré précédemment et appuyez sur 'Ouvrir'.

3c) Choose all the songs that you have saved previously and press 'Open'.



Remarque: Vous remarquerez que même si nous sommes dans le nouveau dossier (concert 1) que nous avons créé, la chanson importée apparaît comme son nom d'origine. Vous pouvez modifier le nom de la chanson dans le logiciel en cliquant sur le nom de la chanson soit par simple en cliquant sur son nom dans le volet gauche ou dans le champ indiqué par le contour rouge ci-dessous (et c'est le nom qui apparaîtra sur l'écran de votre BeatBuddy tout en gigging) :

Note: You'll notice that even though we are in the new folder (Gig 1) that we created, the imported song shows up as its original filename. You can change the name of the song within the software by clicking on the song's name either by single clicking its name on the left pane or in the field indicated by the red outline below (and that's the name that will show up on your BeatBuddy's screen while gigging):

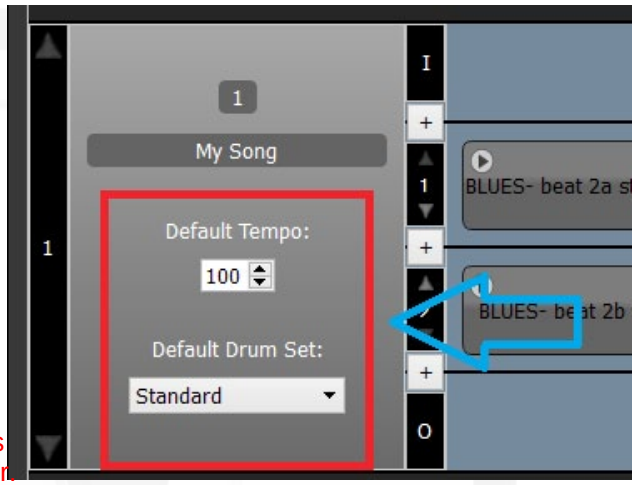


Après que nous avons fait le nom de la chanson changer :
After we made the song name change:



4) maintenant nous allons définir la valeur par défaut ensembles BPM et tambour à autre chose. Ce que nous avons changer ici (tant que nous sauvegarder et synchroniser bien sûr), seront les

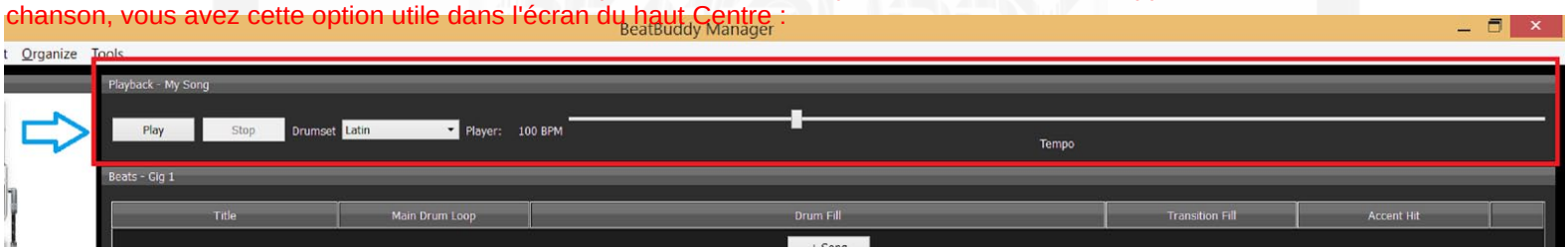
4) Now let's set the **default** BPM and drum sets to something else. What we change here (as long as we save and synchronize of course), will be the default settings for the BeatBuddy pedal. We can do that by choosing the options we want in the menus right under the name of the song that we just changed.



paramètres par défaut pour la pédale BeatBuddy.
Nous pouvons le faire en choisissant les options que nous voulons dans les menus à droite sous le nom de la chanson qui nous vient de changer.

Helpful Tip: If you would like to test a certain setting (BPM and/or Drum Kit) on a song without making changes to that song, you have this helpful option in the center top screen:

Astuce : Si vous souhaitez tester un certain cadre (BPM et/ou Drum Kit) sur une chanson sans apporter de modifications à cette chanson, vous avez cette option utile dans l'écran du haut Centre :

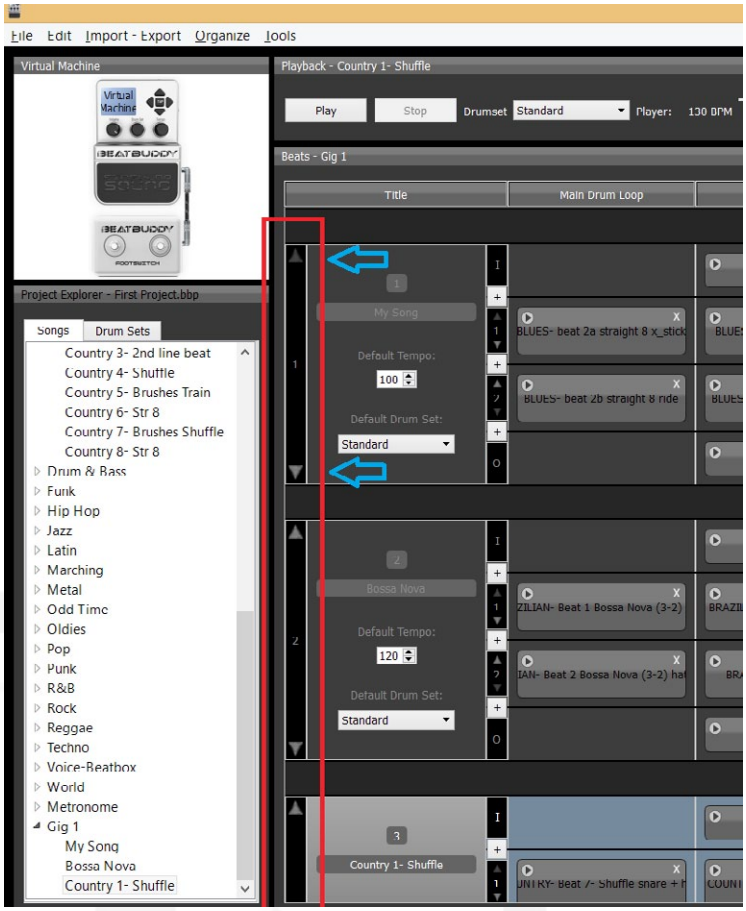


You can play any song that is currently selected (it's always the one highlighted in **BLUE**, both on the left pane as well as in the expanded list of songs) in any tempo with any drum set. If you like it, then you can save it according to the instructions right above.

Vous pouvez jouer n'importe quelle chanson qui n'est actuellement sélectionné (c'est toujours celle surligné en BLEU, tant sur le volet de gauche, ainsi que dans la liste élargie des chansons) dans n'importe quel tempo avec une batterie. Si vous l'aimez, alors vous pouvez l'enregistrer selon le droit des instructions ci-dessus.

5) maintenant si nous voulons changer l'ordre spécifique des chansons, nous ferons qu'en cliquant sur les flèches ci-dessous dans le contour rouge (les autres chansons apparaissent dans le dossier 1 Gig, parce que j'ai suivi les étapes 1 à 3 deux fois et importé les chansons que je voulais).

5) Now if we want to rearrange the specific order of the songs, we will do that by clicking on the arrows shown below in the red outline (the other songs show up in the Gig 1 folder, because I followed steps 1-3 two more times and imported the songs I wanted).



6) synchroniser ! N'oubliez pas !

6) Synchronize! Don't forget!

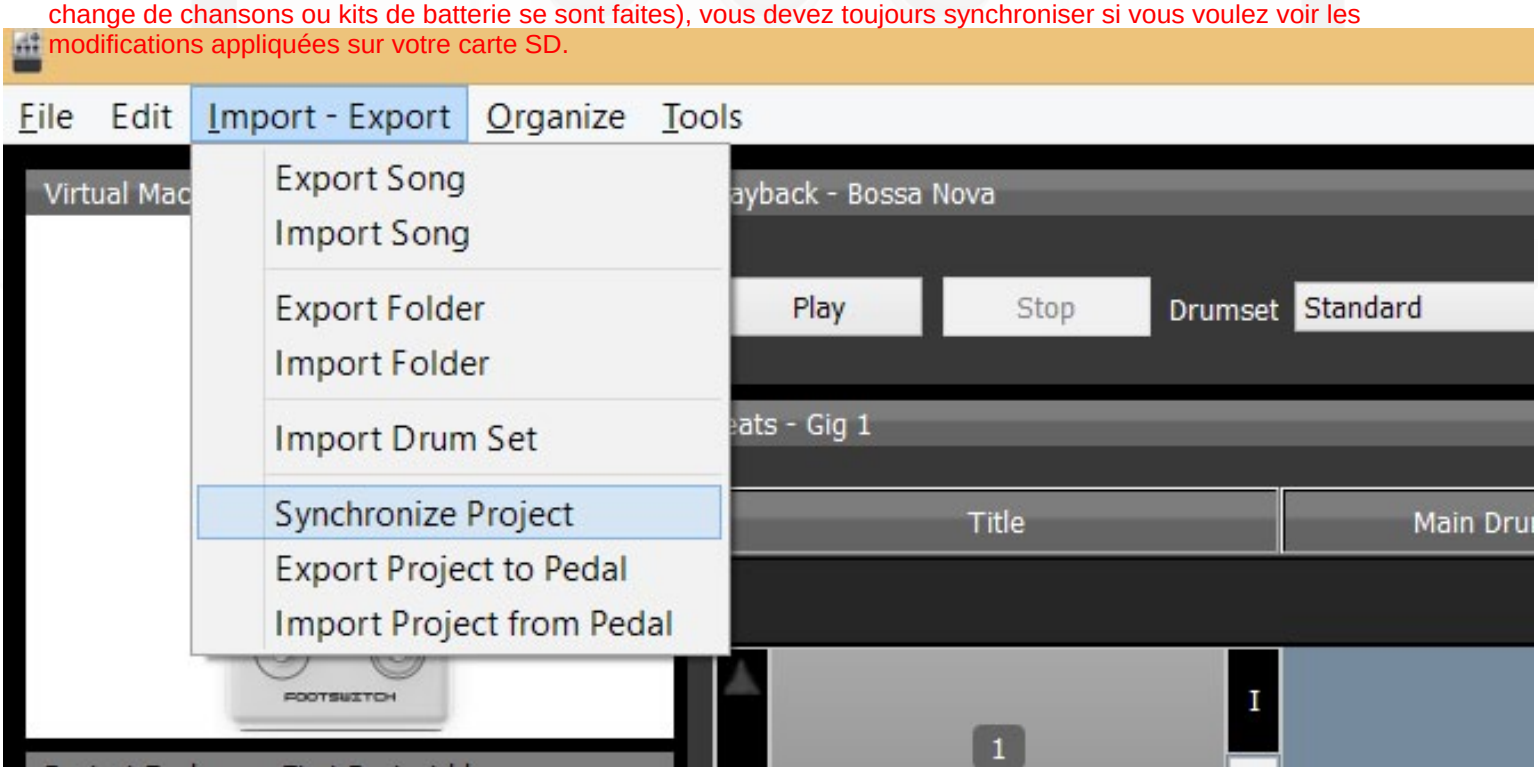
N'oubliez pas :

Remember: While saving (ctrl+s or File >> Save Project) saves the changes you made to the project file that is located *on your computer*, synchronizing applies those changes to the *SD card's content*.

Lors de l'enregistrement (ctrl + s ou fichier >> Save Project) enregistre les modifications apportées au fichier de projet qui se trouve sur votre ordinateur, synchroniser applique ces modifications au contenu de la carte SD.

While you may not always need to save the project (saving is only necessary when changes to songs or drumsets themselves are made), you always need to synchronize if you want to see the changes applied to your SD card.

Alors que vous ne pouvez pas toujours nécessaire d'enregistrer le projet (économie, c'est seulement quand nécessaire change de chansons ou kits de batterie se sont faites), vous devez toujours synchroniser si vous voulez voir les modifications appliquées sur votre carte SD.



Si l'option « Synchroniser Project » est grisée et vous ne pouvez pas cliquer sur cette option, cela signifie que votre projet n'est pas lié pour la synchronisation avec votre carte SD BeatBuddy. Dans ce cas, tout ce que vous avez à faire est d'exporter le projet à pédale - cela va écraser le contenu de votre SD avec le projet actuel.

If the "Synchronize Project" option is greyed out and you can't click on that option it means your project is not currently linked for synchronization with your BeatBuddy SD card. In this case, all you have to do is *Export Project to Pedal* - this will overwrite your SD's content with the current project.

Lorsque vous êtes invité pour poster un lien pour les futures synchronisations, choisissez « Oui » uniquement si vous avez l'intention de travailler avec ce que votre projet principal sur votre BeatBuddy.

When prompted to link for future synchronizations, choose 'yes' only if you intend to be working with this as your primary project on your BeatBuddy.

[FACULTATIF]
REMPLIR L'OBJECTIF SUIVANT POUR TESTER VOTRE COMPRÉHENSION

[OPTIONAL]
COMPLETE THE FOLLOWING OBJECTIVE TO TEST YOUR UNDERSTANDING

Objectif (Niveau 1):
Objective (Level 1):

Create two new folders, name one of them 'Bar Gig' and the other one 'Wedding'. Place five different songs taken from any of the folders and put them in 'Bar Gig'. Place the same five songs in the 'Wedding' folder (hint: you do not need to export them again, because they are already exported). Make all the songs set at the default tempo of 140, and change all the drum sets to 'Percussion'.

When you take out your SD card and place it in your BeatBuddy, do you see all the changes you made? If so, congratulations! You passed! You are ready for level 2. :-)

Note: You can always go back and delete the folders if you do not want them by selecting the folders you do not want on the left menu (one at a time) and on the doing Organize >> Delete Folder. If you want to keep the changes, remember to save and synchronize!

Créez deux nouveaux dossiers, nom de l'un d'eux « Bar concert » et l'autre un « mariage ». Placez cinq chansons différentes prises de n'importe lequel des dossiers et les mettre dans « Bar concert ». Placez les cinq mêmes chansons dans le dossier « Mariage » (Remarque : il est inutile de les exporter à nouveau, parce qu'ils sont déjà exportés). Faites toutes les chansons réglées au tempo par défaut de 140 et changez tous les jeux de tambour à la « Percussion ».

Lorsque vous sortez votre carte SD et placez dans votre BeatBuddy, vous voyez toutes les modifications que vous avez fait ? Dans l'affirmative, félicitations ! Vous avez réussi ! Vous êtes prêt pour le niveau 2. :-)

Remarque : Vous pouvez toujours revenir en arrière et supprimer les dossiers si vous n'en veulent pas en sélectionnant les dossiers que vous ne voulez pas sur le menu de gauche (un à la fois) et sur l'accomplissement organiser >> dossier à supprimer. Si vous voulez conserver les modifications, n'oubliez pas de sauvegarder et synchroniser !



MISSION NIVEAU 2

MISSION LEVEL 2

Basic Édition 1

Basic Editing 1

(Rank: Padawan)

(grade : Padawan)

Congratulations! You now know all the basics of using the software! So now let's delve into a skill that once learned, will provide you with the ability to personalize your BeatBuddy's songs, and that skill is editing the songs themselves! Here is where you can really get creative!

Let's say that you don't happen to like the way a particular song is by default. You'd rather have a different accent hit in 'Blues 2', replace the first drum fill of part 1 of a song with a different drum fill, you'd like to add a whole new part to the song, and then change the order of the parts of the song. You'd also like for the song to have more drum fills. All this is explained below.

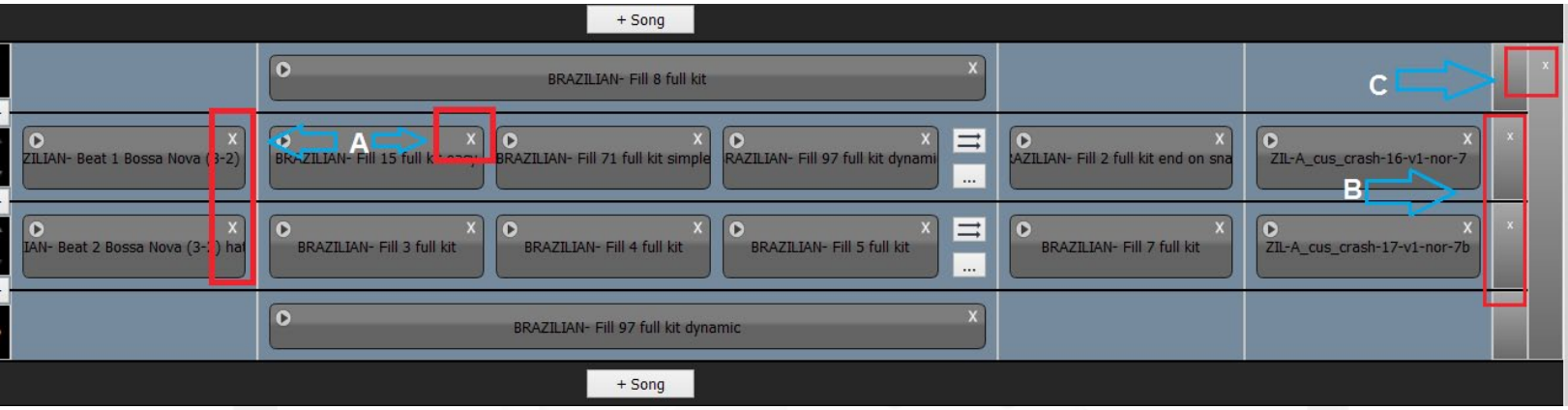
IMPORTANT NOTE: In the current version of the software (ver 1.4) there is no undo/redo! So if you make a mistake that you want to undo, one workaround is to exit the program without saving (even if you do not synchronize, saving applies the changes to the project on your computer, so make sure you do not save), and after you reopen the program, you should see the mistake undone, along with any other edit that hasn't been changed. This workaround will only work with song edits/accidental deletions, not drumsets (for drumsets that are accidentally deleted, you will need to re-import them).

Félicitations ! Vous connaissez maintenant toutes les bases de l'utilisation du logiciel ! Alors maintenant, nous allons plonger dans une compétence qui une fois appris, vous donnera la possibilité de personnaliser les chansons de votre BeatBuddy, et cette compétence est en train de modifier les chansons elles-mêmes ! Voici où vous pouvez vraiment faire preuve de créativité !
Disons que vous n'arrivez à comme la façon dont une chanson en particulier est par défaut. Vous préférez avoir un accent différent hit dans « Blues 2 », remplacer le premier remplissage de fût de la partie 1 d'une chanson avec un remplissage de tambour différents, vous souhaitez ajouter une toute nouvelle partie de la chanson et puis changer l'ordre des parties de la chanson. Vous aimeriez également pour la chanson d'avoir plusieurs remplissages de tambour. Tout cela est expliqué ci-dessous.

REMARQUE IMPORTANTE: Dans la version actuelle du logiciel (version 1.4) il n'y a aucune annulation/rétablissement ! Donc si vous faites une erreur que vous souhaitez annuler, une solution consiste à quitter le programme sans enregistrer les modifications (même si vous ne synchronisez pas, épargne applique les modifications au projet sur votre ordinateur, alors assurez-vous que vous n'enregistrez pas), et après avoir rouvert le programme, vous devriez voir l'erreur annulée, ainsi que toute autre modification qui n'a pas été changée. Cette solution de contournement fonctionne qu'avec les destructions de chanson édite ou accidentelle, pas de batteries (pour les ensembles qui sont accidentellement supprimés, vous aurez besoin des ré-importer).

Tout d'abord, n'oubliez pas que le ' x que vous voyez dans le logiciel est tous pour supprimer chanson populaires (A), parties de la chanson (B) ou des chansons ensemble ! (C) :

First, remember that the 'x's that you see in the software are all for deleting song tracks (A), song parts (B) or entire songs! (C):



The 'X's at:

A = Delete individual song tracks, such as only the first loop, only one fill, etc.
B = Deletes entire part within a song; this includes all fills, transitions, and accent hits associated with a single part
C = This deletes an entire song

NOTE: All song parts must have a 'Main Loop' in at least one song part. This is the only required track of a song part that MUST exist (all other song tracks are optional). If there is something wrong with the song, you will see text highlighted in **RED**.

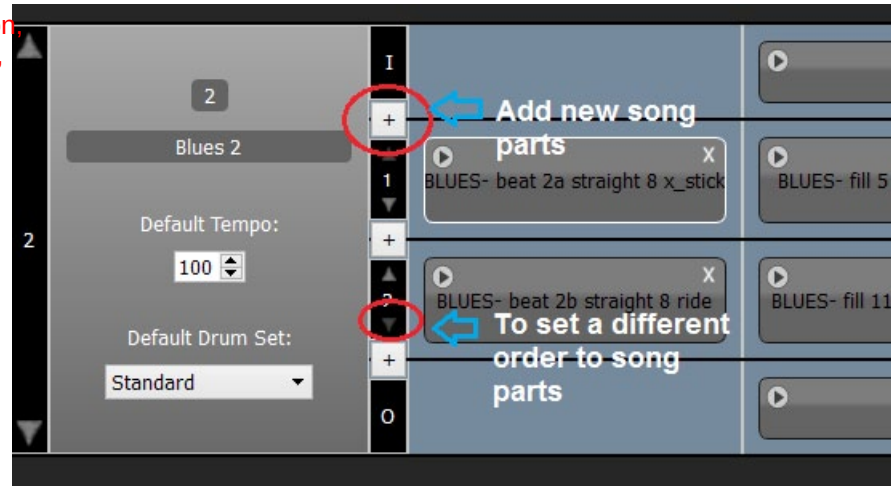
Le 'x' à :

A = supprimer les titres de chaque chanson, comme la première boucle, qu'un seul remplissage, etc.
B = partie entière de suppressions au sein d'une chanson ; Cela inclut tous les remplissages, les transitions et hits accent associés à une seule partie.
C = ce supprime une chanson entière

NOTE : toutes les parties de la chanson doivent avoir une « boucle de Main », en partie au moins une chanson. Il s'agit de la seule piste voulue d'une partie de la chanson qui doit exister (tous les autres titres de chanson sont facultatifs). S'il y a quelque chose de mal avec la chanson, vous verrez le texte surligné en ROUGE.

Maintenant, si vous voulez créer de nouvelles pièces de la chanson, cliquez sur les signes « + » et vierges des modèles de pièces de la chanson apparaîtra. Si vous souhaitez modifier l'ordre, les pièces de la chanson dans une chanson vous pouvez réorganiser en fait eux que vous le souhaitez, en cliquant sur les flèches vers la gauche d'entre eux.

Now, if you want to create new song parts, just click on the '+' signs, and blank templates of song parts will appear. If you'd like to change the order the song parts in a song, you can actually rearrange them as you like, by clicking on the arrows to the left of them.

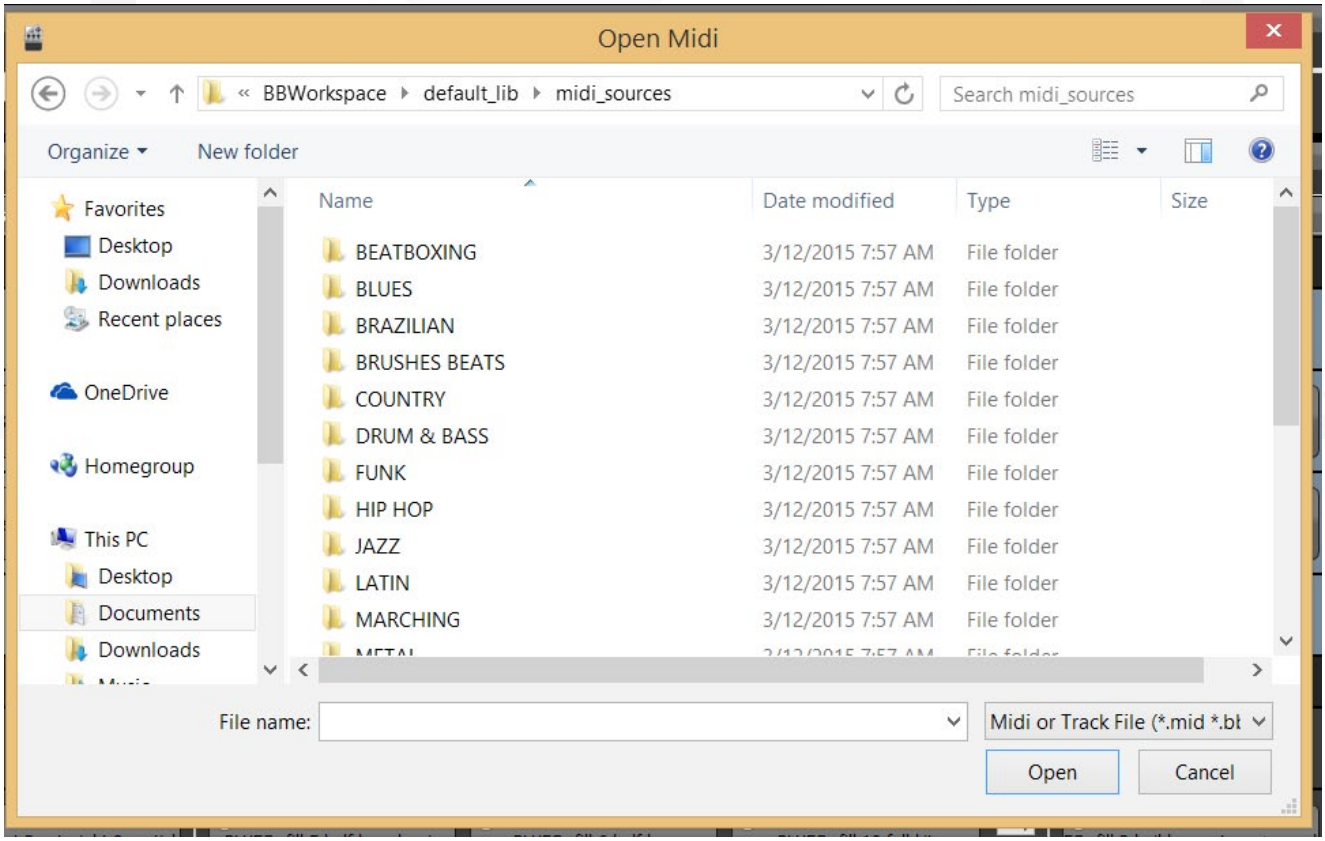


Modifier les titres de chanson

Modifying Song Tracks

1) si vous souhaitez importer les titres de chanson enregistrées sur votre ordinateur, vous avez laissé soit cliquer sur les titres d'une chanson individuelle vous souhaitez remplacer ou si vous pouvez cliquer sur l'icône pour ajouter un titre de chanson. Ceci vous amènera à une fenêtre de navigateur dans laquelle vous pouvez choisir quel fichier que vous souhaitez :

1) If you'd like to import song tracks saved on your computer, you either left click on an individual song tracks you'd like to replace or if you can click on the ... icon to add a song track. This will bring you to a browser window in which you can choose which file you would like:



Shown above are the folders in which the default MIDI files are stored.
Ci-dessus sont les dossiers dans lesquels sont stockés les fichiers MIDI par défaut.

Le coup de l'accent est toujours au format WAV. Tous les autres titres de chanson sont au format MIDI.
The accent hit is always in WAV format. All other song tracks are in MIDI format.

Par défaut, sur une machine Windows :

By default, on a Windows machine:

Le fichiers MIDI se trouvent dans :

The MIDI files are located at:

Documents/BBWorkspace/default_lib/midi_sources

Documents/BBWorkspace/default_lib/midi_sources

The WAV fichiers se trouvent dans :

The WAV files are located at:

Documents/BBWorkspace/default_lib/wave_sources

Documents/BBWorkspace/default_lib/wave_sources

REMARQUE: La fenêtre du navigateur peut naviguer vers user_lib/midi_sources et vous voulez être dans default_lib/midi_sources (sauf si vous essayez de remplacer le coup de l'accent, dans ce cas c'est default_lib/wave_sources).

NOTE: The browser window may navigate to user_lib/midi_sources and you want to be in **default_lib**/midi_sources (unless you trying to replace the accent hit, in which case it is default_lib/wave_sources).

C'est où tout le contenu par défaut est stocké.

This is where all the *default* content is stored.

2) Drag ' ne Drop (3 façons de l'utiliser)

2) Drag 'n' Drop (3 ways to use it)

A) vous pouvez permuter entre deux titres de chanson :

A) You can **SWAP** between two song tracks:

Action : clic gauche sur une piste de chanson et de la cale !

Action: ***Left click*** on a song track and *hold*!

Faites-le glisser où vous voulez mettre et relâcher !

Drag it to where you want to put it, and release!



Notez que lorsque la permutation entre deux chanson suit les couleurs sont ROUGE et JAUNE.

*Note that when swapping between two song tracks the colors are **RED** and **YELLOW**.*

B) et vous pouvez Copier une piste de chanson pour remplacer un autre, de garder l'original :

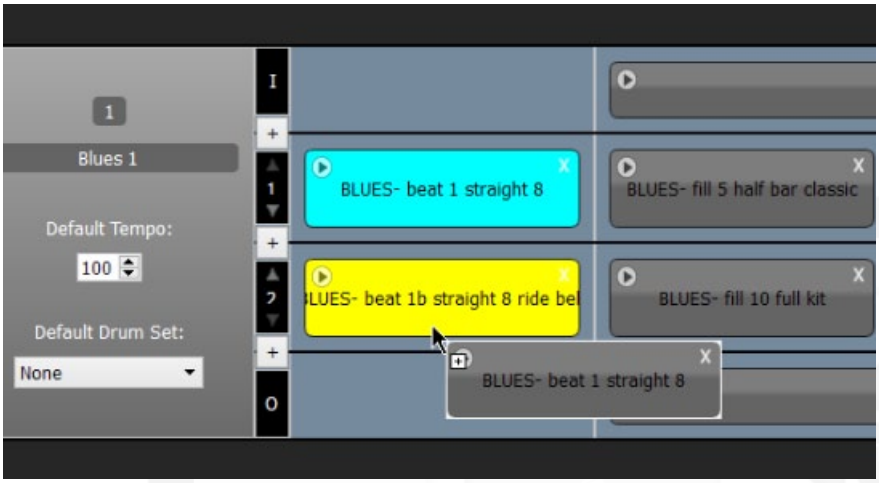
B) And you can **COPY** a song track to replace another, keeping the original track :

vous pouvez aussi choisir cette option si vous voyez une autre chanson immédiatement "à portée de main" de votre curseur de la souris.

You may also choose this option if you see another song immediately "within reach" of your mouse cursor.

Action : Appuyez sur Ctrl + clic gauche sur une piste de chanson et tenez ! Faites-le glisser où vous voulez mettre et relâcher !

Action: Press ***Ctrl + Left Click*** on a song track and *hold*! Drag it to where you want to put it, and release!



*Note that when replacing a song track, the original track is **BLUE** and the track being replaced is **YELLOW**.*

Notez que lors du remplacement d'un titre de chanson, le titre original est BLEU et la piste étant remplacée est JAUNE .

C) vous pouvez faire glisser (c'est-à-dire "couper + coller") une chanson suivi d'une autre section

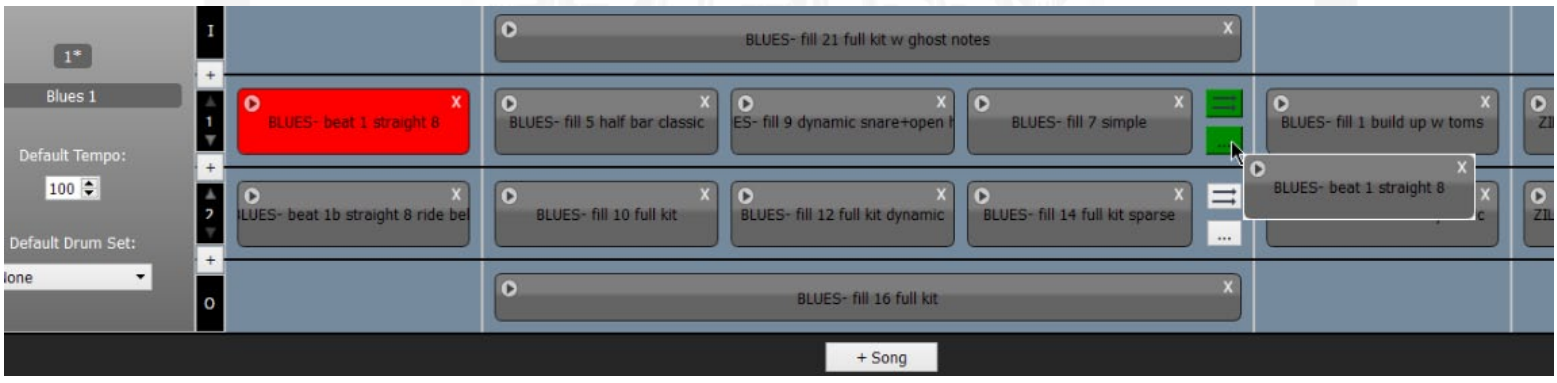
C) You can **DRAG** (i.e. "cut + paste") a song track to a different section

utile si vous voulez juste de transférer un titre de chanson à une chanson différente ou une partie de la chanson.

Useful if you just want to transfer a song track to a different song or song part.

Action : clic gauche + maintenir tout en rendant au bouton « Parcourir » de la section que vous le voulez dans.

Action: *Left click + hold* while bringing it over to the 'browse' button of the section you want it in.



3) copier coller (utile pour les chansons dans un autre dossier, ou même dossier mais pas immédiatement accessible)

3) Copy pasting (useful for songs if in a different folder, or same folder but not immediately reachable)

utile pour quand vous voulez copier une piste de la chanson dans une autre chanson quand cette chanson n'est pas immédiatement accessible.

Useful for when you want to copy a song track into another song when that song is not immediately within reach.

Action : Placez (ne cliquez pas) le curseur de la souris sur piste la chanson désiré. Appuyez sur CTRL + C. Accédez à la chanson et passer à la piste de la chanson sur que vous voulez le copier. Appuyez sur CTRL + V.

Action: Hover (do NOT click) the mouse cursor over desired song track. Press CTRL+C. Navigate to the song and go to the song track you want to copy it onto. Press CTRL+V.

Lorsque vous placez le curseur n'importe quel morceau de la chanson, vous remarquerez qu'il y a une bordure colorée qui l'entoure :

When you hover any song track you'll notice that there is a colored border surrounding it:



White when nothing has been copied

Blanc quand rien n'a été copié



Blue when the track you are hovering over is the track you have copied

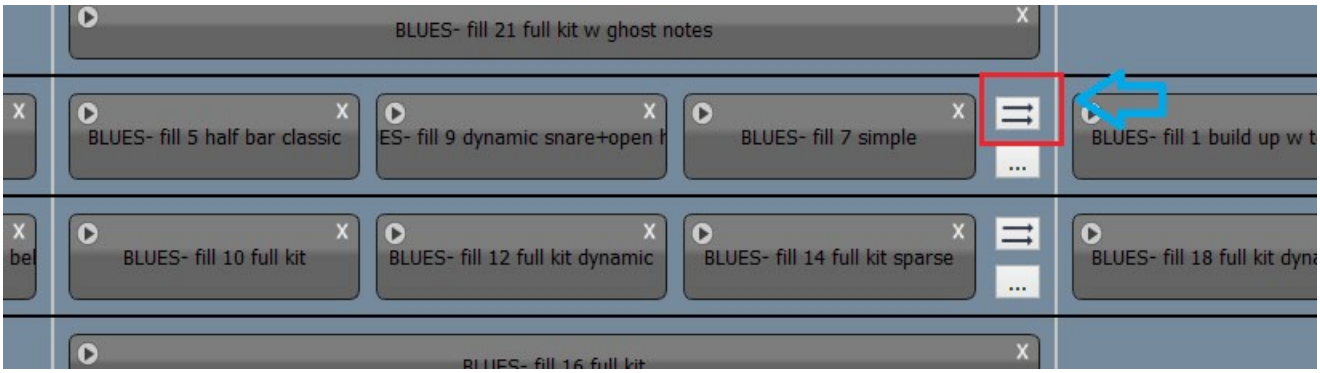
Bleu lorsque la piste que vous êtes planant au-dessus est la voie que vous avez copié



Yellow when you have a track copied to clipboard, but it's not the one you are hovering over

Jaune lorsque vous avez une piste copiée dans le presse-papiers, mais il n'est pas le seul vous êtes planant au-dessus

Helpful tip: If you'd like to randomize your fills, instead of having them play in the same exact order every time, you can set that in any one of your songs by pressing the randomization button as shown below.



Astuce : Si vous désirez tirer au hasard de vos remplissages, plutôt que de les jouer dans le même ordre à chaque fois, vous pouvez définir que dans l'une de vos chansons en appuyant sur le bouton de randomisation comme indiqué ci-dessous.

NOUVEAU dispositif frais : conversion des titres de chanson en fichiers MIDI !

Cool **NEW** feature: converting song tracks to MIDI files!

Si vous avez une chanson qui contient une piste particulière que vous aimeriez avoir comme un fichier MIDI sur votre ordinateur, vous pouvez maintenant convertir différentes pièces en fichiers MIDI !

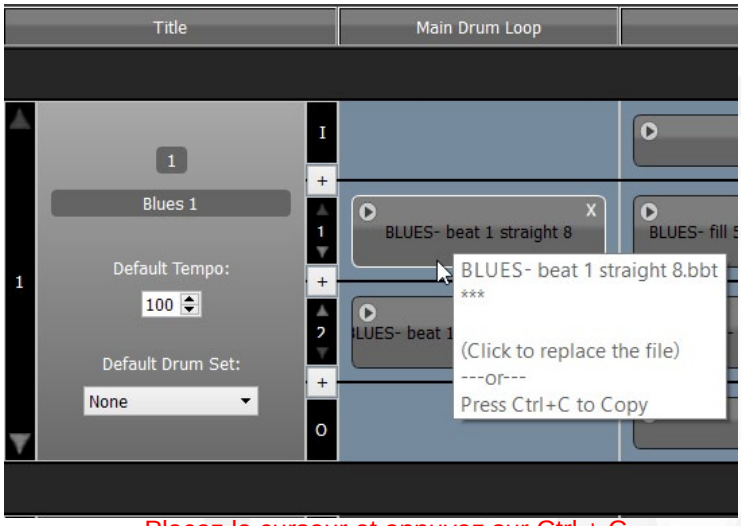
If you have a song that contains a particular track that you would like to have as a MIDI file on your computer, you can now convert individual parts to MIDI files!

Voici comment faire :

Here is how you do it:

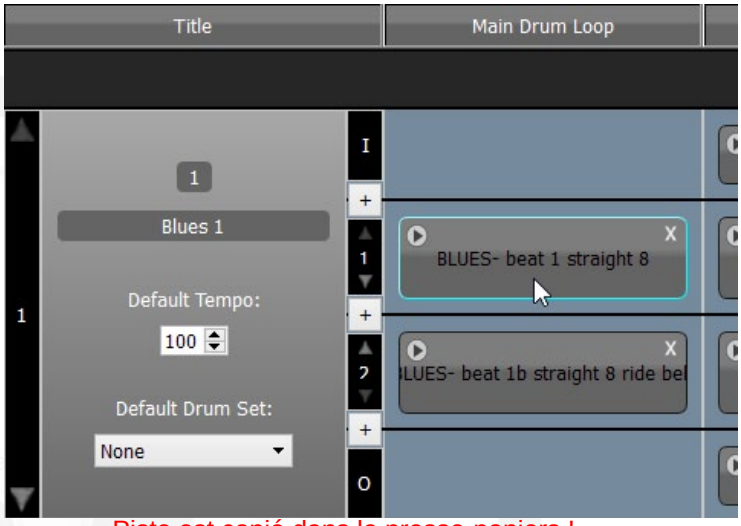
Étape 1: Passez votre souris (et ne cliquez pas) sur la piste de la chanson vous aimez et alors qu'il plane sur la piste, appuyez sur « Ctrl + C » (la bordure entourant la piste copiée tournera du blanc à la lumière bleue, comme indiqué précédemment)

Step 1: Hover your mouse (and do not click) over the song track you like, and while it is hovering over the track, press 'Ctrl + C' (the border surrounding the track copied will turn from white to light blue, as mentioned previously)



Placez le curseur et appuyez sur Ctrl + C

Hover and press Ctrl + C



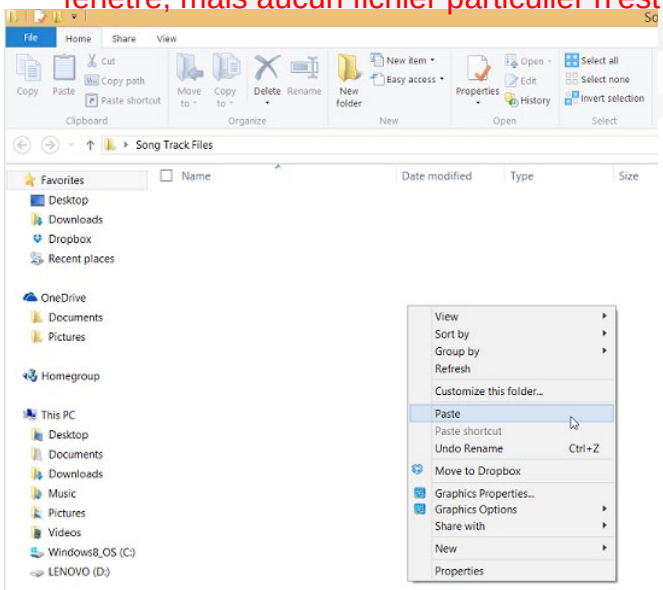
Piste est copié dans le presse-papiers !

Track is copied to clipboard!

Etape 2: Allez dans le dossier sur votre ordinateur dans lequel vous souhaitez enregistrer la piste à et ouvrez-le. Assurez-vous que le dossier est sélectionné (c'est-à-dire l'accent est mis sur cette

Step 2: Go to the folder on your computer in which you want to save the track to and open it. Make sure that the folder is selected (i.e. the focus is on that window, but no particular file is selected).

fenêtre, mais aucun fichier particulier n'est sélectionné).

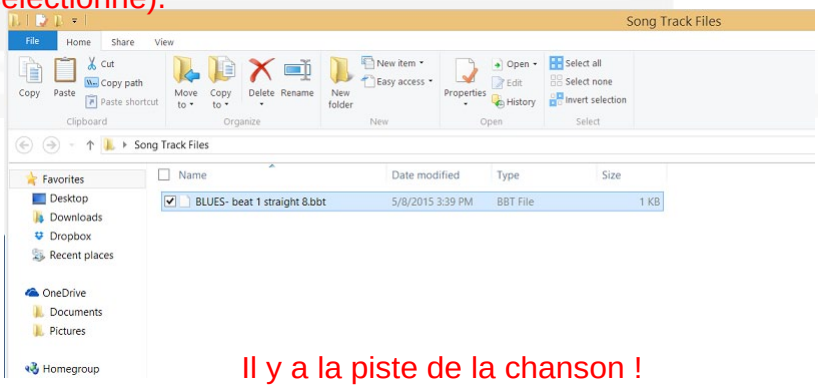


Faites un clic droit + choisissez « Coller »

Right Click + Choose 'Paste'

-OR- CTRL + V

OR-CTRL + V

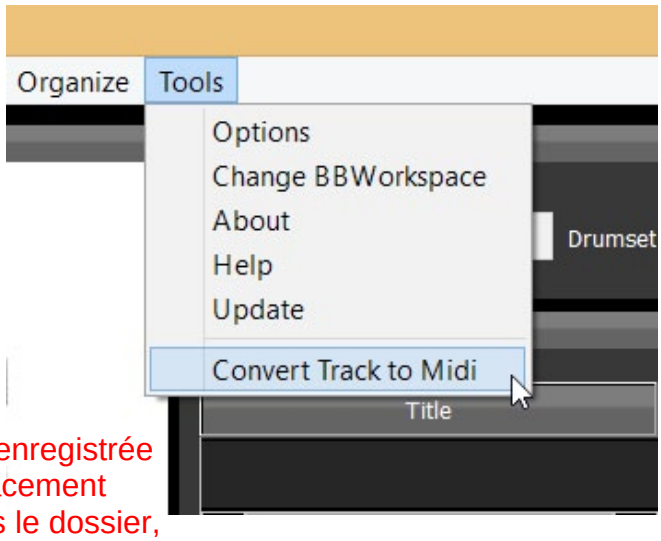


Il y a la piste de la chanson !

There's the song track!

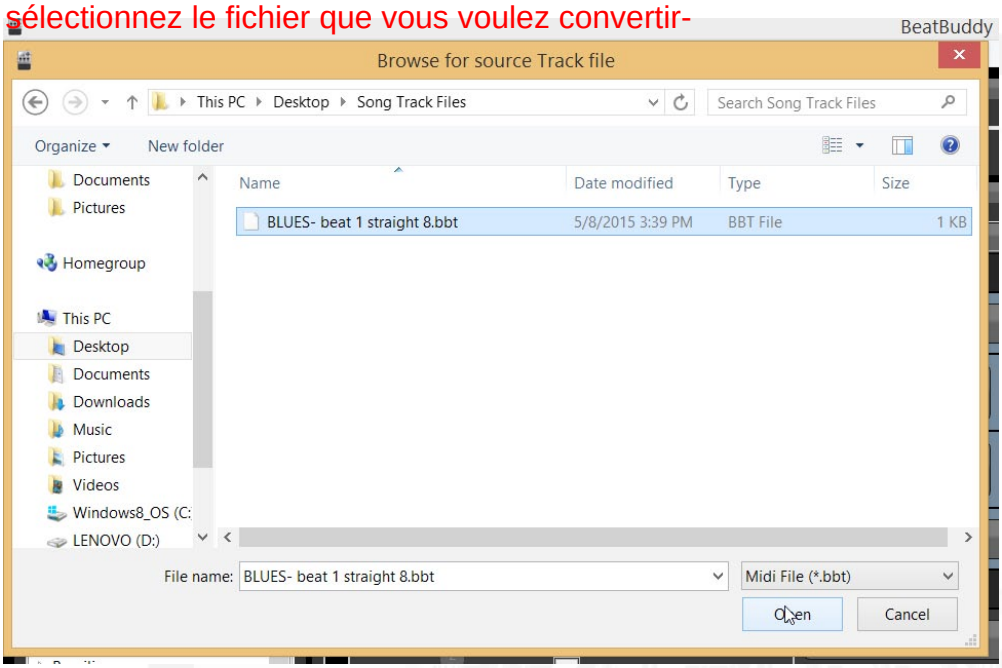
Étape 3: Retourner au gestionnaire BeatBuddy et choisissez Outils >> convertir piste MIDI

Step 3: Go back to the BeatBuddy Manager and choose Tools >> Convert Track to MIDI



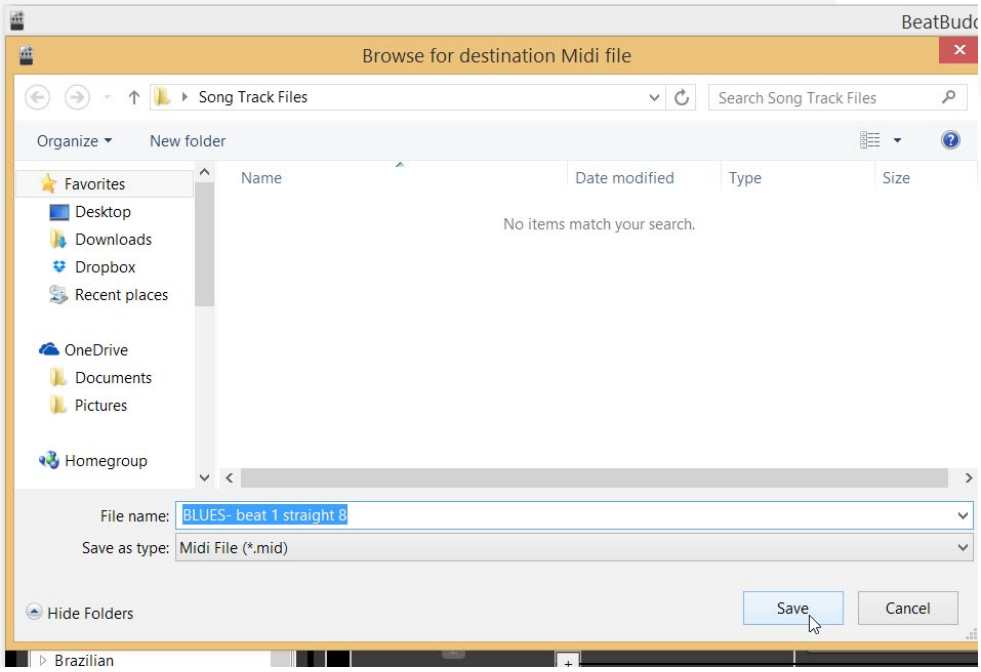
It will prompt you to navigate to the folder the saved track is in, so make sure you navigate to the correct location on your computer. When you are in the folder, select the file you want to convert -

Il vous invite à naviguer vers le dossier en que la piste enregistrée est, alors assurez-vous que vous naviguez vers l'emplacement approprié sur votre ordinateur. Lorsque vous êtes dans le dossier, sélectionnez le fichier que vous voulez convertir-



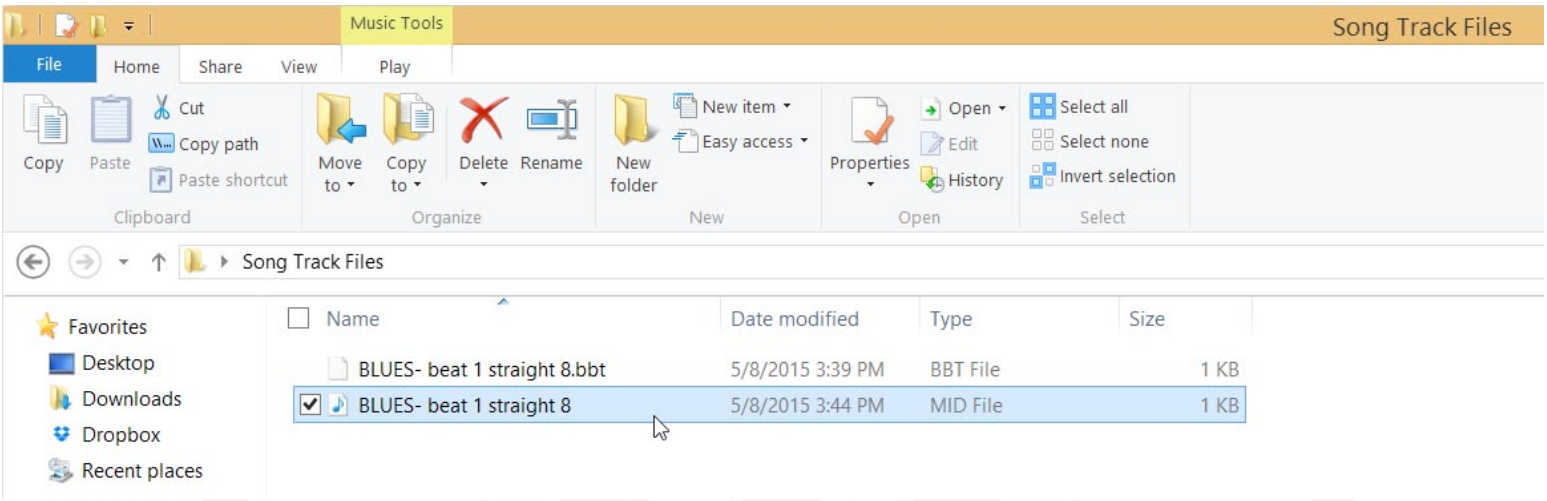
Then it will prompt you to name the MIDI file you are about to create. In this example, we will keep the same name as the bbt file.

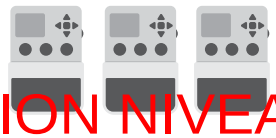
Puis il vous invite à nommer le MIDI f ile que vous êtes sur le point de créer. Dans cet exemple, nous garderons le même nom que le fichier de bbt.



Ta-da ! Il y a votre chanson chanson converti en un fichier MIDI-

Ta-da! There is your song track converted into a MIDI file -





MISSION NIVEAU 3

MISSION LEVEL 3

Travaillez sur des projets multiples

Working With Multiple Projects

(grade: chevalier Jedi)

(Rank: Jedi Knight)

Maintenant que vous savez comment fondamentalement personnaliser un projet comme vous le souhaitez, vous pouvez créer plusieurs projets que vous pouvez personnaliser et expérimenter. Peut-être que vous aimeriez partager votre projet avec un ami qui aime juste absolument la façon dont vous avez personnalisé vôtre.

Now that you know how to basically customize a project the way you want, you may want to create multiple projects that you can customize and experiment with. Maybe you'd like to share your project with a friend who just absolutely loves the way you customized yours. Or maybe you'd like to have a physical backup on another SD card. Whatever the reason may be, this section is definitely crucial to know.

Ou peut-être que vous aimeriez avoir une sauvegarde physique sur une autre carte SD. Quel que soit la raison, cette section est absolument cruciale de savoir.

Note: When working with SD cards, make sure that the only files on them are the **only** the files put on there by the BeatBuddy Manager. Do not also use the same SD card for any other purpose, or it may have issues.

Remarque: Lorsque vous travaillez avec les cartes SD, assurez-vous que les seuls fichiers dessus sont les seules les fichiers placés là par le gestionnaire de BeatBuddy. Aussi, n'utilisez pas la même carte SD dans un autre but, ou il peut avoir des problèmes.

VERY IMPORTANT: When working with your BeatBuddy projects it is highly suggested that you make a backup copy of each project in order to prevent a scenario where some mishap occurs and you need a backup (e.g. lost SD card, made unwanted changes to project etc etc). The following paragraph explains the menu options relating to projects. Option 1 can be used to make a backup copy on your SD card (and this can be immediately inserted in the BeatBuddy and used). Option 2 can be applied to make a backup copy of your project on your computer.

TRÈS IMPORTANT : Quand travailler avec vos projets de BeatBuddy, il est fortement recommandé que vous effectuez une copie de sauvegarde de chaque projet afin d'éviter un scénario où un accident se produit et que vous besoin d'une sauvegarde (par exemple perdu carte SD, apporté des modifications indésirables au projet etc etc). Le paragraphe suivant explique les options du menu concernant les projets. Option 1 peut être utilisée pour faire une copie de sauvegarde sur votre carte SD (et cela peut être inséré dans le BeatBuddy immédiatement et utilisé). Option 2 peut être appliquée pour faire une copie de sauvegarde de votre projet sur votre ordinateur.

Il y a seulement trois options de menu, que vous devez savoir quand il s'agit de travailler avec vos projets :

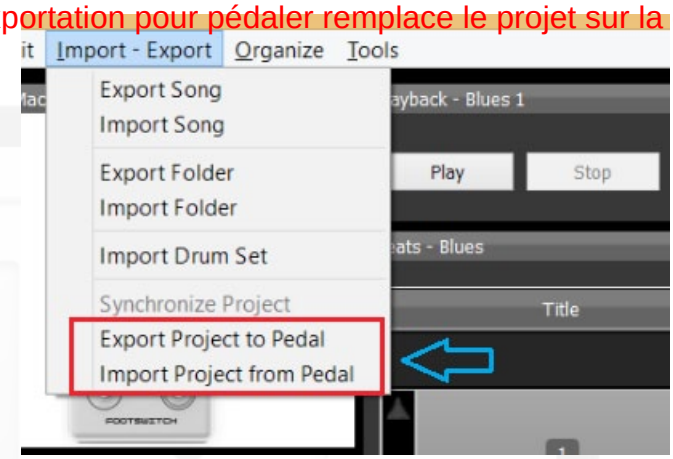
There are only three menu options you need to know about when it comes to working with your projects:

1) Import-Export >> projet d'importation de pédale / Export projet à pédale

1) **Import-Export >> Import Project from Pedal / Export Project to Pedal**

Importing from pedal imports the content from your SD card to the BeatBuddy Manager, and will save the project to a location on your computer. Exporting to pedal overwrites the project on the SD card with the current project opened.

Importation de pédale importe le contenu de votre carte SD au gestionnaire BeatBuddy et sauvera le projet dans un répertoire sur votre ordinateur. Exportation pour pédaler remplace le projet sur la carte SD avec le projet actuel ouvert.



Used for:

Uploading project from SD card/ pedal to BBM, overwriting content on SD card, and writing content to blank SD card if you want another copy readable by the BeatBuddy.

Utilisé pour : Téléchargement projet de SD carte / pédale à BBM, écrasant le contenu sur carte SD et rédaction de contenu à la carte SD vierge si vous voulez une autre copie lisible par le BeatBuddy.

Keep in mind that when you import a project from pedal, the project is then copied to the computer itself. Changes and edits are not automatically applied to your SD card though. If you want a change to be applied to your BeatBuddy pedal, you must synchronize. So -

N'oubliez pas que lorsque vous importez un projet de pédale, le projet est ensuite copié sur l'ordinateur lui-même. Changements et modifications ne sont pas appliquées automatiquement sur votre carte SD si. Si vous souhaitez une modification à appliquer à votre pédale de BeatBuddy, vous devez synchroniser. So-

A) **Saving your project** A) enregistrer votre projet

Enregistre toutes les modifications apportées à l'ouverture du projet dans le gestionnaire de votre BeatBuddy, mais uniquement pour le fichier sur l'ordinateur (pas la carte SD).

Saves all changes to the project open in your BeatBuddy Manager, but only to the file on the computer (not the SD card).

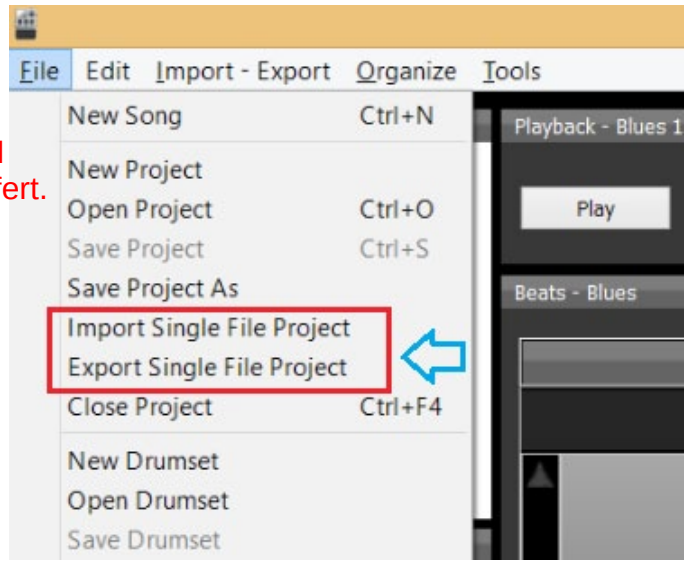
B) **Synchronizing your project** B) synchronisation de votre projet

Applies the changes and edits you made on your project to the SD card.

Applique les modifications et les modifications apportées sur votre projet à la carte SD.

2) fichier >> projet de fichier unique Import/Export

2) **File >> Import/Export Single File Projec**t



Projet de fichier unique d'exportation compresse le projet actuel ouvert dans un seul fichier « compressé » pour faciliter le transfert.

Export Single File Project compresses the current project opened to a single "compressed" file for easy transfer.

Importation fichier unique charge vers le haut de l'ile de f compressé au gestionnaire.

Import Single File loads up the compressed file to the manager.

Exporter projet de fichier unique est utilisé pour :

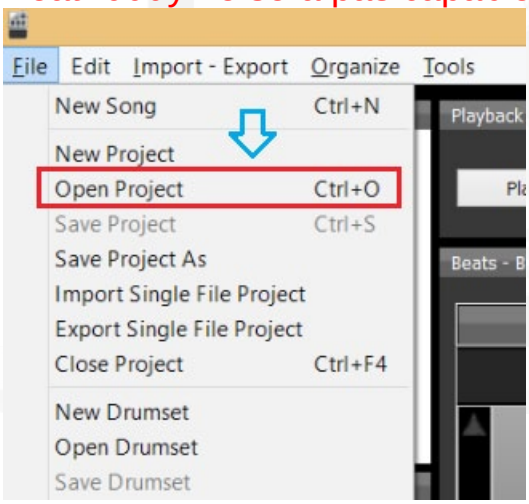
Exporting Single File Project is used for:

When you want to easily transfer your projects to different computers, **or to create a backup copy of your project.**

This is important to know! Quand vous voulez pour transférer facilement vos projets sur différents ordinateurs ou pour créer une copie de sauvegarde de votre projet. C'est important de savoir !

Note: If this option is used to place the project on an SD card, your BeatBuddy will *NOT* be able to read it!

Remarque : Si cette option est utilisée pour mettre le projet sur une carte SD, votre BeatBuddy ne sera pas capable de le lire !



3) **File >> Open Project**

This will load a project previously saved on your computer in the BeatBuddy Manager. This is different than the previous menu option (i.e. the single file projects) in which it opens projects and not the "zipped" form of it.

Note: It will bring you to a file browser window in which you will navigate to the saved location. Once you navigate to the folder that has the desired project in it (it is saved as the same name as the project), you will need within that folder to select the file that has the BeatBuddy icon.

3) fichier >> Open Project

ce chargera un projet précédemment enregistré sur votre ordinateur dans le gestionnaire de BeatBuddy. C'est différent que l'option de menu précédente (c.-à-d. les projets de fichier unique) dans lequel il ouvre projets et non la forme "zippée" de celui-ci.

Remarque : Il vous amènera à une fenêtre de navigateur de fichier dans lequel vous naviguerez à l'emplacement d'enregistrement. Une fois que vous accédez au dossier qui contient le projet souhaité (il est enregistré sous le même nom que le projet), dans ce dossier, vous devrez sélectionner le fichier contenant l'icône BeatBuddy.

Voici trois scénarios vous êtes susceptible de rencontrer sur une base quotidienne (Parcourir et lire tous les trois) :

Here are three scenarios you are likely to face on a day-to-day basis (go through and read all three):

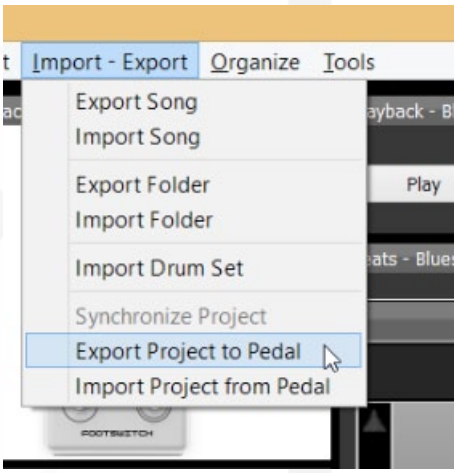
Scénario 1: Vous souhaitez créer une sauvegarde SD avec votre projet primaire dessus pour prendre avec vous pour les concerts. Si quelque chose arrive à votre carte SD alors que vous êtes dehors et environ (p. ex. il est endommagé ou perdu), vous aurez une autre carte SD avec vous que vous pouvez facilement insérer dans le BeatBuddy et démarrer Jammin ' away !

Scenario 1: You want to create a backup SD card with your primary project on it to take with you to gigs. If something happens to your SD card while you are out and about (e.g. it gets damaged or lost), you'll have another SD card with you that you can easily insert into the BeatBuddy, and start jammin' away!

Une fois votre carte SD vierge est inséré dans votre ordinateur, procédez comme suit-

Once your *blank* SD card is inserted into your computer, follow these steps -

Step 1: *Import-Export >> Export Project to Pedal*



Step 2: Make sure that the drive of your SD card is selected, which is usually the E or F drive in Windows. (If you are unsure as to which drive is, it's the drive in your file browser window that only appears when your SD card is inserted)

Step 3: When prompted to choose for future synchronizations, choose 'yes'. This will ensure that only edits made to your main project will be applied to the SD cards.

Note: You can link only **one** project at a time for synchronizations.

Whichever project you choose to link for synchronization, will be the only one that can be synchronized.

Étape 1: Importation-exportation >> exporter projet à pédale

Étape 2: Assurez-vous que le lecteur de votre carte SD est sélectionné, qui est généralement le lecteur E ou F dans Windows. (Si vous ne savez pas quel lecteur est, c'est le lecteur dans votre fenêtre de navigateur de fichier qui apparaît seulement lorsque votre carte SD est insérée)

Étape 3: Lorsque vous êtes invité à choisir pour les futures synchronisations, choisissez « Oui ». Cela fera en sorte que seules les modifications apportées à votre projet principal s'appliquera aux cartes SD.

Remarque : Vous pouvez associer qu'un seul projet à la fois pour les synchronisations.

N'importe quel projet vous choisissez pour poster un lien pour la synchronisation, sera le seul pouvant être synchronisés.

Scénario 2:

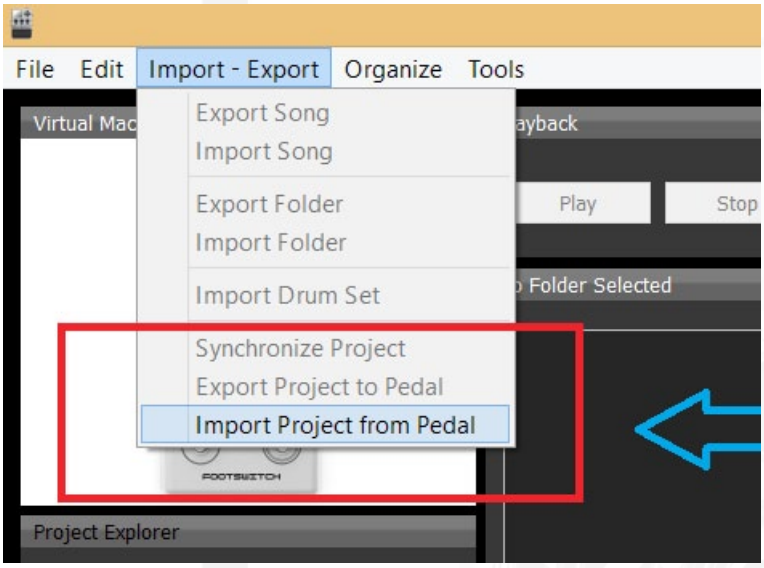
Vous êtes en visite un ami qui a un BeatBuddy. Vous aimez vraiment la façon dont il a personnalisé son projet étant joué sur la pédale, si vous décidez que vous désirez une copie de ce projet sur votre ordinateur portable.

Une fois que vous insérez sa carte SD dans votre ordinateur, procédez comme suit-

Scenario 2:

You're visiting a friend who has a BeatBuddy. You really like the way he has customized his project being played on the pedal, so you decide that you'd like a copy of that project on your laptop.

Once you insert his SD card into your computer, follow these steps -



Step 1: *Import-Export >> Import Project from Pedal*

Étape 1: Importation-exportation >> projet d'importation de pédale

Step 2: Make sure that the drive containing the SD card is selected.

Étape 2: Assurez-vous que le lecteur contenant la carte SD est sélectionné.

Step 3: Choose a name for this project and remember the location it was saved to (by default it is Documents/ BBWorkspace/user_lib/project)

Étape 3: Choisissez un nom pour ce projet et n'oubliez pas de l'emplacement, il a été enregistré (par défaut c'est les Documents / BBWorkspace/user_lib/projet)

Note: Once you finish step 3, you will be asked by a prompt window if you want to open the project. You don't need to open the imported project if you don't want to (as it's already been saved to your computer). If you do choose to open it, you will then be prompted to link the imported project for future synchronizations. Only choose 'yes' if you intent to make it your primary project (and if you do, all future synchronizations to your SD cards will be based on that particular project).

Remarque : Une fois que vous avez terminé l'étape 3, on vous demandera par une fenêtre si vous voulez ouvrir le projet. Vous n'avez pas besoin d'ouvrir le projet importé, si vous ne voulez pas (comme il est déjà été sauvegardé sur votre ordinateur). Si vous choisissez de l'ouvrir, on vous demandera alors de lier le projet importé pour les futures synchronisations. Seulement, choisissez « Oui » si vous l'intention de faire votre projet principal (et si vous le faites, toutes les futures synchronisations à vos cartes SD s'appuiera sur ce projet en particulier).

Scenario 3: Vous souhaitez disposer d'une sauvegarde d'un projet qui est sauvegardé sur votre ordinateur. Vous souhaitez avoir la confiance en sachant que quoi qu'il arrive à votre projet (p. ex. vous pouvez faire et gagner beaucoup de modifications que vous changez d'avis sur, et vous voulez le projet initial chargé vers le haut etc.), vous pouvez toujours récupérer sous sa forme initiale, avant que toutes les modifications ont été faites !

You would like to have a backup of a project that is saved on your computer. You'd like to have the confidence knowing that no matter what happens to your project (e.g. you may make and save a lot of edits that you changed your mind about, and you want the original project loaded up etc), you can always retrieve it in its original form, before any edits were made!

(You will very likely want to do this with projects that are highly customized, like your friend's project from scenario 2.)

(Vous voudrez très probablement le faire avec des projets qui sont hautement personnalisées, comme le projet de scénario 2 de votre ami.)

Here is how you make the backup:

Étape 1: Assurez-vous que le projet que vous voulez faire une sauvegarde d'est ouvert dans le gestionnaire de BeatBuddy. Si elle n'est pas celui actuellement ouvert dans le programme, allez dans fichier >> ouvrir projet, localisez le projet et ouvrez-le.

Step 1: Make sure that the project you want to make a backup of is open in the BeatBuddy Manager. If it is not the one currently open in the program, go to File >> Open Project and locate the project and open it.

Étape 2: Choisissez le menu fichier >> exporter un fichier unique projet et définir l'emplacement auquel vous souhaitez enregistrer la copie du projet auquel vous l'enregistrerez.

Step 2: Choose the menu *File >> Export Single File Project* and set the location to which you want to save the copy of the project to which you will save it.

Once you have that backup saved (i.e. the single file project), it will be available for import any time you need it. All you have to do is: *File >> Import Single File Project*. Then just navigate to the location it was saved to, and select the file. You will need to choose a location on your computer to save it to, as well as a name for it, as this process essentially creates a full uncompressed project on your computer. The single file project will still remain as a backup, because any changes or edits you make now will be applied to the new project directory that the BeatBuddy Manager created on your computer, not that single file backup!

You can backup as many projects as you'd like. :-)

Une fois que vous avez sauvée (c'est-à-dire que la sauvegarde le projet de fichier unique), il sera disponible pour l'importation de n'importe quel moment que vous en avez besoin. Tout ce que vous avez à faire est : fichier >> projet de fichier unique d'importation. Puis juste naviguer jusqu'à l'emplacement qu'il a été enregistré et sélectionnez le fichier. Vous devrez choisir un emplacement sur votre ordinateur pour enregistrer à, en plus de son nom, comme ce processus essentiellement crée un projet complet non compressé sur votre ordinateur. Le projet de fichier unique restera toujours comme une sauvegarde, car les changements ou les modifications que vous faites maintenant seront appliquées dans le nouveau répertoire de projet générés par le gestionnaire de BeatBuddy sur votre ordinateur, pas cette sauvegarde de fichier unique !

Vous pouvez sauvegarder autant de projets que vous le souhaitez. :-)

Divers

Miscellaneous

Partie I: Les erreurs courantes (ou Difficulté) et comment faire pour les éviter

Part I: Common mistakes and how to avoid (or fix) them

"Oh non ! J'ai juste fait une erreur ! Comment annuler qui ? (p. ex. accidentellement supprimé une partie de chanson etc.)"

"Oh no! I just made a mistake! How do I undo that? (e.g. accidentally deleted a song part etc)"

SOLUTION : aucune annulation/rétablissement pour le moment. Mais si vous fermez votre programme sans enregistrer les modifications, il ne sauvera pas le changement que vous venez de faire

SOLUTION: No undo/redo as of yet. But if you close your program without saving, it will not save the change you just made

OH NON ! J'AI FOIRÉ MON PROJET EN ENTIER!! RIEN NE FONCTIONNE ! COMMENT PUIS-JE COMMENCER SUR?!?!?! (scénario de la catastrophe, irrécupérables)

OH NO!I MESSED UP MY ENTIRE PROJECT!! NOTHING WORKS!! HOW DO I START OVER?!?!?!!? (disaster scenario, unsalvageable)

SOLUTION : J'espère que vous avez déjà fait une sauvegarde de votre projet dans un fichier de projet unique

SOLUTION: Hopefully you already made a backup of your entire project in a single project file

Partie II: Ressources utiles

Part II: Useful Resources

Our Forums Nos Forums

myBeatBuddy.com/forum

Join our active, vibrant community! Highly recommended and always alive!

Rejoignez notre communauté active et dynamique ! Fortement recommandé et toujours vivante !

BeatBuddyTools Outils Beatbuddy

http://www.beatbuddytools.com

An incredibly useful website created by one of our users, **ChicagoJoe**, that has many amazing resources pulled from the forum, our website, and YouTube, all in one easy to access place! Thanks, ChicagoJoe!

Un site incroyablement utile créé par l'un de nos utilisateurs, ChicagoJoe, qui a beaucoup de ressources incroyables tiré du forum, notre site Web, et YouTube, tout en un facile d'accès lieu ! Merci, ChicagoJoe !