



B BEAT



BETRIEBSANLEITUNG





Vorsichtsmaßnahmen für die Anwendung und Sicherheit



Bevor Sie das Gerät verwenden, lesen das vorliegende Handbuch

Stromversorgungsnetz anschließen, überprüfen Sie die Übereinstimmung des Netzteils mit den technischen Eigenschaften des Stromversorgungsnetzes.

SICHERHEITSHINWEISE

In diesem Handbuch werden Symbole verwendet, um Warnungen hervorzuheben, die beachtet werden müssen, um Unfälle zu vermeiden.

Die Bedeutung der Symbole ist wie folgt:



Etwas, das Schaden anrichten kann oder das Gerät beschädigen.

ANDERE SYMBOLE



Erforderliche Maßnahmen



Verbotene Handlungen

BETRIEB MIT EXTERNER AC/DC-STROMVERSORGUNGSEINHEIT.



Schließen Sie das Gerät an das Stromversorgungsnetz an und verwenden Sie das Gerät nur mit externe Stromversorgungseinheit des Herstellers, die mit dem Gerät geliefert wird. Wenden Sie sich bei Beschädigungen an den technischen Kundendienst und ersetzen Sie nur mit einer Stromversorgungseinheit, die identisch mit der im Lieferumfang des B.Beat enthaltenen ist



Verwenden Sie nicht über die Reichweite des Systems und anderer elektrischer Geräte hinaus. Bevor Sie das externe Netzteil an das

BETRIEB MIT POWER BANK

Verwenden Sie Power Bank mit diesen Eigenschaften: PowerBank 10000mAh/24° entspricht den sicherheitstechnischen Anforderungen der EN 62368-1.

ÄNDERUNGEN



Öffnen Sie das Gerät nicht und versuchen Sie nicht, das Produkt zu ändern.

VERWALTUNG



Lassen Sie die Einheit nicht fallen, kippen Sie sie um und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.



Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper oder Flüssigkeiten in das Gerät gelangen.



Das Gerät kann von Kindern unter 8 Jahren und von Personen mit eingeschränkten körperlichen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder ohne Erfahrung oder die erforderlichen Kenntnisse benutzt werden, solange sie beaufsichtigt werden oder eine Einweisung in den sicheren Gebrauch des Geräts und ein Verständnis der damit verbundenen Gefahren erhalten haben. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen.

Vorsichtsmaßnahmen für die Anwendung und Sicherheit



- ⊘ Reinigung und Wartung sind durch den Benutzer auszuführen und dürfen nicht von unbeaufsichtigten Kindern durchgeführt werden.

- ⊘ Nicht in der Nähe oder in explosionsgefährdeten Umgebungen verwenden.

- ⊘ Nicht an übermäßig feuchten Orten oder in Gegenwart von Regen oder Wasserstrahlen verwenden. Tauchen Sie das Gerät nicht in flüssige Materialien.

- ⚠ Das Gerät muss auf festen, stabilen Oberflächen in einem Mindestabstand von 15 cm vom Rand der Oberfläche aufliegen, um ein versehentliches Herunterfallen zu vermeiden.

- ⊘ Das Gerät darf nicht verwendet werden, wenn es in Kisten oder Behältern jeglicher Art verschlossen ist. Die Standfüße dürfen nicht vom Geräteunterteil gelöst werden. Verwenden Sie das Gerät nicht auf nicht starren und ebenen Oberflächen. Wenn Sie das Gerät in Verbindung mit Stäben oder anderen Medien verwenden möchten, wird empfohlen, den entsprechenden Stand B. Beat Plier zu verwenden, mit dem Sie B. Beat mit Mikrofonstäben und anderen Bühnenmedien verbinden können.

- ⚠ Lassen Sie das Lüftungsgitter des Geräts, das

sich im unteren Teil befindet, frei.

UMWELT

- ⊘ Verwenden Sie das Gerät nicht bei extremen Temperaturen (hoch oder niedrig).
- ⊘ Nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern und Öfen verwenden.
- ⊘ Nicht an übermäßig feuchten Orten oder im Wasser verwenden.
- ⊘ Nicht an Orten mit starken Vibrationen verwenden.
- ⊘ Nicht an Orten mit übermäßigem Staub oder Sand verwenden.

VERWALTUNG VON EXTERNEN AC/DC-STROMGERÄTEN

- ⚠ Fassen Sie beim Trennen des Netzteils vom System immer am Gehäuse des Netzteils an. Ziehen Sie bei einem Gewitter oder wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, den Stecker aus der Steckdose.
- ⚠ Schließen Sie die Stromversorgungseinheit nur an Steckdosen des Stromnetzes an, die vom Gerät leicht zugänglich sind.



Vorsichtsmaßnahmen für die Anwendung und Sicherheit

SCHLIESSEN SIE KABEL UND EINGANGS-/AUSGANGSBUCHSEN AN

- ❗ Schalten Sie immer alle Geräte aus, bevor Sie Kabel anschließen.
- ❗ Trennen Sie immer alle Verbindungskabel und das Netzteil, bevor Sie das Gerät bewegen.
- ⊘ Schließen Sie das Gerät nur an Geräte an, die den Sicherheitsanforderungen der anwendbaren harmonisierten technischen Produktnormen. Verbinden Sie die Verbindungskabel mit den Hilfsanschlüssen, so dass sie aufgrund möglicher unbeabsichtigter Stöße keine Zuggefahr nach unten darstellen, um den Rückfall des Geräts zu vermeiden.

VORSICHTSMASSNAHMEN FÜR DIE ANWENDUNG INTERFERENZ MIT ANDEREN ELEKTRISCHEN GERÄTEN

B.BEAT erfüllt die grundlegenden Anforderungen des Anhangs I der Richtlinie 2014/35/EU (Richtlinie über die elektromagnetische Verträglichkeit). Insbesondere wurde die Ausrüstung unter Berücksichtigung des technischen Fortschritts so konzipiert und hergestellt, dass:

- a) die erzeugten elektromagnetischen Störungen den Grenzwert nicht überschreiten, ab dem Funk- und Telekommunikationsgeräte oder andere Geräte nicht mehr normal funktionieren können;
- b) eine Störfestigkeit gegen vorhersehbare elektromagnetische Störungen aufweisen, die auf der Grundlage des Verwendungszwecks, für den sie bestimmt sind, vorhersehbar ist und den normalen

Betrieb ohne unannehmbare Beeinträchtigung ermöglicht.

Geräte, die störungsanfällig sind oder starke elektromagnetische Wellen aussenden, können jedoch Störungen verursachen, wenn sie in der Nähe platziert werden. Stellen Sie in diesem Fall das andere Gerät weit voneinander entfernt auf. Bei allen Arten von digital gesteuerten elektronischen Geräten, einschließlich elektromagnetischer Störungen, kann es zu Fehlfunktionen, Beschädigung und Zerstörung von Daten sowie zu Problemen kommen. Seien Sie vorsichtig.

REINIGUNG

Verwenden Sie ein weiches, trockenes Tuch, um das Gerät zu reinigen. Wenn nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel, einschließlich Alkohol, Benzol und Farblösungsmittel.

FEHLFUNKTIONEN

Wenn das Gerät defekt ist oder nicht funktioniert, ziehen Sie den Netzadapter sofort ab, schalten Sie das Gerät aus und trennen Sie die anderen Kabel. Wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben, oder an ein Service-Center.

B.BEAT, mit den folgenden Informationen: Produktmodell, Seriennummer und detaillierte Symptome von Fehlern oder Fehlfunktionen, zusammen mit Ihrem Namen, Adresse und Telefonnummer.

Vorsichtsmaßnahmen für die Anwendung und Sicherheit



COPYRIGHT

Windows, Windows Vista, Windows XP und Windows 7 sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Macintosh und Mac OS sind Marken oder eingetragene Marken von Apple Inc. SD- und SD-HC-Logos sind eingetragene Marken. Alle anderen in diesem Dokument genannten Produkt-, Marken- und Firmennamen bleiben Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ENTSORGUNG

INFORMATION DER NUTZER gemäß Gesetzesdekret vom 14. MÄRZ 2014, Nr. 49 „Umsetzung der Richtlinie 2012/19/EU über Elektro- und Elektronik-Altgeräte (WEEE)“

Das Symbol des durchgestrichenen Behälters auf dem Gerät oder seiner Verpackung bedeutet, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer getrennt von anderen Abfällen gesammelt werden muss.

Die getrennte Sammlung dieses Geräts, das am Ende der Lebensdauer angekommen ist, wird vom Hersteller organisiert und verwaltet. Der Benutzer, der dieses Gerät entsorgen möchte, muss sich daher an den Hersteller wenden und das von ihm angewandte System befolgen, um eine getrennte Sammlung des Geräts zu ermöglichen, das das Ende der Lebensdauer erreicht hat.





Technisches Datenblatt B.Beat

Internes Audiodateiformat	PCM (unkomprimiert) 48 kHz 24 Bit
Kompatible Audioformate beim Import (die in das interne Format konvertiert werden)	WAV 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/14 Bit MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps MP3 VBR MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps AAC STEMS MTA M-Live
Internes Videoformat	H-264 HD / Full HD (1280 x 720 / 1920 x 1080)
Kompatible Videoformate beim Import	MP4,MOV
Kompatible Bildformate	JPG, PNG
Digitale Verarbeitung Internes Audio	8 Kanäle D/A 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Typisches S/N-Verhältnis = 112 dB
Display	24" OLED, 128x64, Monochrom
Gain-Ausgang	+3,0 dB
Audioausgang Jack	6 Audioausgänge Jack 6,5 mm mono, symmetrisch
Buchse Kopfhörer Ausgang	1 Stereoausgang Jack 6,5 mm
Audio-Eingang Jack	2 Mono-Line-Eingänge L/R, Only-Left/Stereo
Interner Speicher	32 – 64 – 128 GB (je nach Version)
Netzwerkschnittstelle	RJ45-Ethernet-Buchse 10/100/1000 Mbit/s
MIDI-Port	Mini Jack 3.5 mm Cable Type-B
Pedal	Fußschalter N/A oder N/C
Stromversorgung	USB-C 5.1VDC, 3A, Verbrauch 1700mA. Autonomie mit einer PowerBank Batterie 10000mAh/24A ca. 6 Stunden.
Video	HDMI-Ausgang Typ A. Maximale Auflösung 1920x1080
USB-Port	USB 2.0 Typ A für Memory Stick, WiFi USB-Schnittstelle
Externe Stromversorgungseinheit	AC/DC Adapter Mod. TAP15-050S300E1 INPUT 100-240VAC Freq 50-60Hz AUSGANG 5.1VDC - 3A



Wir stellen vor



Vielen Dank, dass Sie sich für B.BEAT entschieden haben, ein innovatives und einzigartiges Produkt. B.BEAT ist das ideale Tool, um Live-Auftritte von Bands, die Stereo- oder Multitrack-Sequenzen verwenden, zu bereichern und zu vereinfachen, auch mit synchronisierten Videos und Bildern. Hier möchten wir die Hauptmerkmale des Geräts zusammenfassen:

LESEN VON MUSIK- UND VIDEODATEIEN

B.BEAT spielt Musikdateien im WAV-Format 24 Bit pro Sample ab (wenn die Datei 16 oder 32 Bit ist, wird sie in 24 Bit konvertiert), Multitrack Audio, Stems, Midi, Video Mp4 und JPG. B.BEAT liest verschiedene digitale Formate¹, von einfachen Mp3-Dateien bis hin zu echten Multitrack-Audioprojekten aus DAWs, bis zu 16 Mono- oder 8-Stereo-Tracks. B.BEAT kann eine große Anzahl von Backing Tracks speichern und der verfügbare Speicherplatz hängt von den verfügbaren Versionen des internen Speichers ab:

So können beispielsweise in der 128 GB-Version mit Backing Tracks auf 4 Monotracks ca. 60 Stunden Musik gespeichert werden. Die Berechnung ist indikativ und hängt von mehreren nicht standardisierbaren Faktoren ab.

ⓘ Wir empfehlen Ihnen, die Bearbeitung der Backing Tracks über die DAWs abzuschließen, die Sie für die Registrierung verwenden, bevor Sie das Projekt in B.BEAT importieren. Änderungen an Stempeln und Effekten sind nach dem Hochladen des Projekts auf B.BEAT nicht mehr möglich.

Backing Tracks können mit einem Video oder Bildern synchronisiert werden, das über den HDMI-Ausgang an die Videowand übertragen wird.

Synchronisierungsvorgänge müssen mit dedizierten Apps durchgeführt werden, bevor Audio-Video-Projekte auf B.Beat hochgeladen werden.

INTEGRIERTER DIGITALER MIXER

B.BEAT Enthält einen digitalen Mixer, um 6 separate Ausgänge, zwei Eingänge, einen Kopfhörerausgang für den Click, die Rückkehr vom Mixer und die Backing Tracks zu verwalten; Mit 4 bequemen Potentiometern kann der Musiker in Echtzeit ausgleichen, was er während der Aufführung im Kopfhörer hören möchte. Mit den 6 Ausgängen können die Tracks, aus denen die Backing Tracks bestehen, an den Bühnenmixer gesendet werden. Von jeder Quelle kann über die beiden Eingänge ein Stereo-Audiosignal an B.Beat zurückgegeben werden, außerdem erkennt B.Beat die Click-Spur und kann sie zwischen den 6 verfügbaren Ausgängen und gleichzeitig über den Kopfhörerausgang leiten.

B.BEAT AUF DER BÜHNE

B.Beat wurde entwickelt, um maximale Zuverlässigkeit bei LIVE-AUFTRITTEN zu gewährleisten. Es gibt eine spezielle Taste auf dem [LIVE]-Panel, die zu Beginn der Show verwendet werden kann, da der B.Beat-Prozessor ab diesem Zeitpunkt verpflichtet ist, maximale Leistung zu gewährleisten, ohne Ressourcen zu verschwenden.

B.Beat verwaltet einzelne Backing Tracks, die in bequemen Playlists oder in echten Shows organisiert werden können, die aus mehreren Szenen bestehen. Projekte können Musik, Videos und Bilder enthalten, aber auch MIDI-Spuren, um Nachrichten an die verschiedenen Geräte zu senden, die Sie für Live verwenden. Die

Wir stellen vor



Philosophie, die B.Beat inspiriert hat, besteht darin, die Verwaltung von Backing Tracks und Videos während einer Show zu vereinfachen. Mit B.Beat müssen Sie keine Computer, Tablets, Audio- und Videokarten, Kabel, mehr oder weniger kleine Mixer und anderes Zubehör mit auf die Bühne nehmen: B.Beat löst das Problem in wenigen Quadratkilometern und 600 g. Gewicht.

B.BEAT FÜR DIE SHOW VORBEREITEN

Die Backing Tracks und Videos, aus denen die Show besteht, die Sie mit B.Beat verwalten möchten, müssen mit Ihrer DAW und den entsprechenden Apps erstellt werden. Sobald Sie Ihre Arbeit im Aufnahmestudio beendet haben, indem Sie die Synchronisierung mit den Videos, die die Musik begleiten, abgeschlossen haben, sind Sie bereit, das Musikmaterial auf B.Beat zu übertragen. Das Video kann auch nicht synchronisiert werden.

Verbinden Sie B.Beat über ein Netzkabel mit Ihrem Computer (Windows oder Mac OS) und starten Sie die B.Beat Manager App. Im B.Beat Manager können Sie Playlists zusammenstellen oder eine echte Show zusammenstellen, die aus mehreren Szenen besteht. Sie können den Audiospuren auch eine MIDI-Spur hinzufügen, mit der Sie MIDI-Befehle an die Geräte senden können, die Sie auf der Bühne verwenden.

Wenn Sie Backing Tracks Mp3 haben, die Sie einfach auf B.Beat hochladen möchten, ohne den PC zu wechseln, können Sie den USB-Stick verwenden und die Dateien sehr schnell in den internen Speicher übertragen, oder Sie können sie direkt vom Stift aus spielen. Wenn es sich um Backing Tracks ohne Click handelt, können Sie sie direkt aus B.Beat oder aus B.Beat Ma-

nager über eine spezielle Funktion hinzufügen, die auf KI-Algorithmen basiert

ZUKÜNFTIGE ENTWICKLUNGEN

Die B.Beat Manager App wird ständig aktualisiert und viele innovative Funktionen werden im Laufe der Zeit implementiert. B.Beat wird eine starke Entwicklung in Bezug auf die Verbindungen zu Smart Device auf der Bühne haben. Wir arbeiten an einigen Anwendungen, die es ermöglichen, sich auf B.Beat zu konzentrieren, eine Reihe von Operationen, die für Musikaufführungen und darüber hinaus erforderlich sind. B.Beat wird zum allgemeinen Kontrollzentrum, das die Verwendung von Computern auf der Bühne vermeidet.

WEBSEITE SONG SERVICE

B.Beat kann Dateien im MTA-Format (Multi-track Audio) lesen, die von M-Live über die Song Service-Website erstellt und verteilt werden. Das musikalische Repertoire ist groß und jede Woche werden neue Backing Tracks aus dem internationalen Pop-Repertoire produziert. MTA-Dateien sind Mehrspurdateien, die B.Beat mit 8 Stereo-Spuren liest. Die Backing Tracks sind wie folgt organisiert: Track 1 Schlagzeug, Track 2 Bass, Track 3 Gitarre, Track 4 Keyboards, Track 5 Orchester, Track 6 Blasinstrumente, Track 7 Klicks, Track 8 Melodie. Audioprojekte mit 16 separaten Stereo-Tracks sind ebenfalls verfügbar und können mit jeder DAW frei an B.Beat angepasst werden. Website-Adressen:

www.songservice.it
www.song-service.com
www.song-service.de

Gute Musik, mit B.Beat!

² Verfügbar in der nächsten Firmware-Version.



INHALTSVERZEICHNIS

2	SICHERHEIT
6	TECHNISCHES DATENBLATT
8	WIR PRÄSENTIEREN B.BEAT
12	WERFEN WIR EINEN BLICK AUF B.BEAT
15	LOS, FANGEN WIR AN - HAUPTFUNKTIONEN UND ANSCHLÜSSE
16	DATEN ÜBERTRAGEN
18	BACKING TRACKS - FORMATE
21	BETRIEBSUMGEBUNGEN
25	WIEDERGABELISTEN
28	AUFFÜHRUNGEN
30	METRONOME
31	SYSTEM
34	SCHREIBEN VON TEXT UND AKKORDEN
36	DISPLAY-SYMBOLS

WAS SIE IN DER BOX FINDEN



sie werden unzertrennlich!

**ZUBEHÖR, DAS NICHT TEIL
DES GERÄTES IST UND MITGELIEFERT WIRD.**

NETZTEIL



NETZKABEL



BETRIEBSANLEITUNG,
du liest es.



OPTIONALES ZUBEHÖR

M-Pen für WLAN-Anschluss und Hotspot-Generation



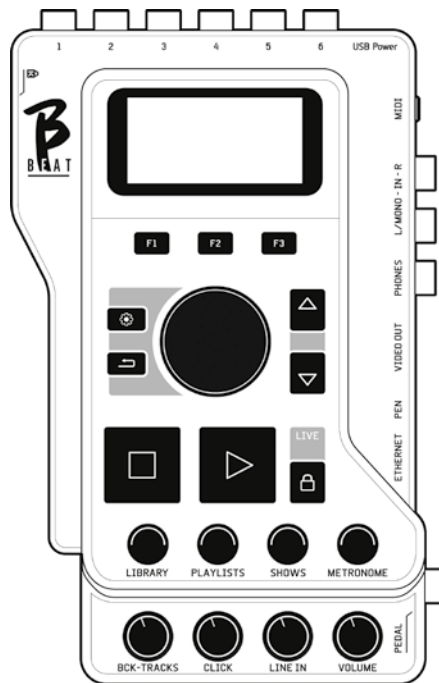
B.Beat Hard Bag, steife Tasche nach Maß



B.Beat plier, Stangenhalter



Werfen wir einen Blick auf



Frontblende

Funktionstasten: F1 – F2 – F3 werden je nach Bildschirm jeweils unterschiedlichen Funktionen zugewiesen. Die Funktionsbeschreibung befindet sich in den unteren Kästchen des Displays.

UP – DOWN: Im Allgemeinen dienen sie dazu, die Listen auf dem Display zu scrollen, die Position des aktiven Cursors zu ändern oder einen ausgewählten Wert zu erhöhen / verringern.

System-Taste: um auf das System-Menü zuzugreifen

Zurück-Taste: Kehrt um eine Stufe zurück Alpha Dial – Enter: Das Alpha Dial dient dazu, eine Liste auf Display zu ziehen, um einen

Wert (z.B. die Lautstärke einer Spur) zu ändern. In der Mitte gedrückt, gibt die ENTER-Zustimmung.

STOP: einmal gedrückt, um die Ausführung des aktuellen Titels/Videos in der Pausenposition zu stoppen. Wenn Sie das zweite Mal gedrückt halten, wird das laufende Lied/Video zurückgesendet. Wenn Sie das dritte Mal drücken, wird B.Beats RAM geleert. B.Beat kann Backing Tracks Audio hochladen, die mit Videos synchronisiert sind, oder Audio und Video, die nicht synchronisiert und unabhängig sind. In diesem Fall beziehen sich die Tasten Play und Stop unabhängig voneinander auf Musik und Bilder. Sie können Video oder Audio mit der F2-Taste auf dem Player-Bildschirm auswählen.

PLAY: Die PLAY-Taste startet die Backing Tracks Audio (wenn wir auf AUDIO oder Video positioniert sind, wenn wir auf Video positioniert sind). Wenn der Player pausiert, um ihn neu zu starten, müssen wir erneut Play drücken.

LIVE: Setzt B.Beat live, um Blockaden und zufällige Aktionen wie das unbeabsichtigte Drücken einer Taste zu vermeiden. Um es zu aktivieren: Drücken Sie Live und bestätigen Sie die Auswahl mit F3, um es zu deaktivieren, drücken Sie erneut LIVE und F3, um zu bestätigen. Wenn wir im Live-Modus auf Knopfdruck sind, werden Sie gefragt, ob Sie den Live-Modus deaktivieren möchten.

LIBRARY: Zugriff auf einzelne Elemente im internen Speicher, Backing Tracks und Videos. Wenn durch den Zugriff auf den USB-Stick eingesteckt. Wenn ein USB-Stick eingesteckt ist, können wir uns auf den Stift setzen und dessen Inhalt durchsuchen. Einzelne Songs (Stereo Mp3 oder Wav) können beliebig gespielt werden.

PLAYLISTS: Zugriff auf die Playlists in B.Beat. Playlists können gespielt oder bearbeitet werden.

SHOWS: Zugriff auf die Liste der Shows und Szenen im internen Speicher von B.Beat.

METRONOME: Zugriff auf das Metronom-Management.

POTENTIOMETER:

BCK-TRACKS: Passt den Kopfhörerpegel der Backing Tracks an, die in den Kopfhörer gehen. Diese Daten können sowohl mit B.Beat Manager als auch mit B.Beat verwaltet werden.

CLICK: Passen Sie den Kopfhörerpegel der Click-Spur oder des Metronoms an

LINE IN: regelt den Pegel des Signals, das von den Line IN-Eingängen in den Kopfhörer eintritt.

LAUTSTÄRKE: Passt die Gesamtausgangslautstärke an.

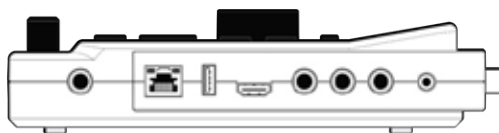


Linke Seite

EINSCHALTEN: einmal gedrückt schaltet das B.Beat ein. Beim zweiten Mal schaltet B.Beat aus, im Display erscheint eine Bestätigungsmeldung zum Ausschalten von B.Beat. Durch langes Drücken dieser Taste (>2,5") wird der B.Beat direkt ausgeschaltet.

VORHÄNGESCHLOSS: b.Beat versichern, um Diebstahl oder Unfälle zu vermeiden, verwenden Sie ein Standard-Kensington-Kabel.

Werfen wir einen Blick auf



Rechte Seite

PEDAL: Ein Start-Stop-Pedal kann angeschlossen werden. Der erste Druck entspricht dem PLAY, der zweite Druck entspricht dem STOP. Hier ist eine Liste der Funktionen:

- Einmal gedrückt: PLAY
- Beim zweiten Mal gedrückt: Stop (Pause)
- Zweimal schnell gedrückt: Der nächste Song wird gesetzt.
- Druck größer als 1 Sekunde: Falls eine Playlist geladen ist, wird sie in die Playlist aufgenommen [entspricht ENTER].
- Wenn wir in der Wiedergabeliste sind: Einmal gedrückt, scrollt die Liste nach unten, zweimal gedrückt schnell zurück zur Liste.
- Wenn wir in der Playlist sind: Halten Sie den Punkt länger als eine Sekunde im Speicher.

ETHERNET: Zum Verbinden über das Netzwerk mit dem PC.

USB: Es können USB-Sticks oder Sticks für den Wi-Fi-Anschluss M-Pen M-Live eingesteckt werden. Wenn Sie einen B.Beat USB-Stick einlegen, wird dessen Inhalt im Fenster Bibliothek angezeigt. Wenn Sie den Wi-Fi M-Pen an den USB-Steckplatz anschließen, wird die Verbindung für Smartphones und Tablets geöffnet, um die Prompter-App zu verwenden und Noten und Backing-Track-Texte anzuzeigen.

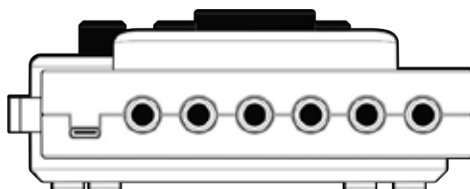
HDMI-VIDEO: Verbindet jedes Video-Peripheriegerät mit HDMI-Schnittstelle.

PHONES: Ausgang für den Kopfhörer, der dem Schlagzeug gewidmet ist. Dieser Kanal ermöglicht es Ihnen, den Klick, die Backing Tracks und die Rückkehr von den Line In-Eingängen zu hören.

L/Mono: Eingang Kanal links oder mono

In - R: Kanaleingang rechts

MIDI: MIDI-Ausgang zur Verwendung mit einem speziellen MIDI-Kabel - MiniJack (3,5 mm) Typ B.



Rückseite

USB Power: Eingang für die Stromversorgung. Es kann mit dem serienmäßigen Netzteil oder mit der Powerbank 10000mAh/24A verwendet werden. Es wird empfohlen, ein Kabel von mindestens 3A und einer maximalen Länge von 1m zu verwenden. Es kann nicht von vornherein festgestellt werden, ob ein Gerät aus den Kennzeichendaten funktioniert.

OUTPUT: 6 Mono-Audioausgänge, die separate Tracks, Klicks, Stereo- oder Mono-Tracks übertragen können.

KOMM SCHON, *los geht's!*



HAUPTFUNKTIONEN UND ANSCHLÜSSE

Die Hauptfunktion von B.Beat besteht darin, Ihre Live-Auftritte zu begleiten, indem Sie zuvor aufgenommene Audiospuren auf DAW spielen. Zusätzlich zu den Audiospuren B.Beat können Videos und/oder Bilder, die auf Videowand gestreamt werden können; lesen und übertragen Midi-Dateien, die Nachrichten

für Ihre Einrichtung von Instrumenten auf der Bühne enthalten. Sehen wir uns zunächst ein komplettes Verbindungsschema von B.Beat an, indem wir uns ein Set Up Live auf einer Bühne vorstellen.





DATEN ÜBERTRAGEN ÜBER B.BEAT

Alle Audio-, Video-, Bild- und MIDI-Materialien müssen über eine DAW und andere Audio-Video-Synchronisationsprogramme bereitgestellt werden. Sobald das Sound- und Videomaterial Ihrer Show zusammengestellt und richtig gemischt ist, sind Sie bereit, es auf B.Beat zu übertragen. Dazu wird B.Beat Manager verwendet, eine Software, die in den beiden Versionen Windows und Mac zur Verfügung gestellt wird.

Wenn Sie Backing Tracks Audio im MP3-Stereo- oder WAV-Format zur Verfügung haben, können Sie sie über den USB-Eingang mit einem Stift auf B.Beat hochladen. B.Beat liest den Inhalt des Pen und spielt ihn in Echtzeit, oder es kann Dateien in den Pen importieren.

Um das Backing Tracks-Repertoire, Videos, Bilder und synchronisierte MIDI-Dateien auf das Audio zu übertragen, können Sie die B.BEAT Manager-Software verwenden.

B.BEAT-VERBINDUNG ZUM COMPUTER

So verbinden Sie B.Beat mit Ihrem Computer, bei dem es sich um einen PC oder Mac handeln kann:

Der einfachste Weg, B.Beat mit Ihrem Computer zu verbinden, ist die Verwendung Ihres Ethernet-Netzwerks.

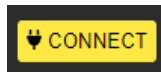
Das geht folgendermaßen:

1. Verbinden Sie das mitgelieferte Netzwerkkabel zwischen B.Beat und dem Computer

2. Schalten Sie B.Beat ein

Starten Sie die B.Beat Manager App

4. Nach etwa 60 Sekunden sieht die App den B.Beat verbunden, Sie können sich mit dem B.Beat verbinden, indem Sie die Taste auf B.Beat Manager drücken:



5. Auf dem B.Beat-Display erscheint dieser Bildschirm, der die durchgeführte Verbindung bestätigt



Wenn Ihr PC keinen Ethernet-Eingang hat, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Verwenden Sie eine USB-Ethernet-Schnittstelle für PC

2. Generieren Sie einen Wi-Fi-Hotspot mit B.Beat, mit dem sich Ihr PC verbinden kann. Für die Generierung des Hotspots ist der optionale Wi Fi Pen unerlässlich. Das Standard-Passwort für den B.Beat-Hotspot lautet 12345678.

3. Verbinden Sie Ihren Computer mit dem B.Beat-Hotspot, der automatisch erkannt wird. Das



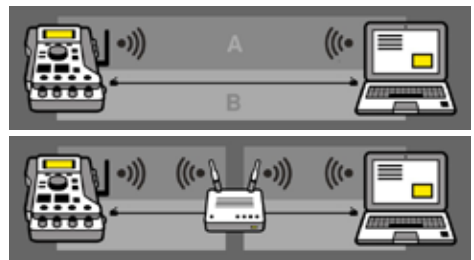
Standardkennwort lautet 12345678. Es kann später von der B.Beat Manager-Software geändert werden.

Um B.Beat mit dem Wi-Fi-Netzwerk zu verbinden, empfehlen wir Ihnen dieses Verfahren [optional Wi-Fi Pen erforderlich]:

1. Geben Sie den Wi Fi Pen bei B.Beat ein
2. Verbinden Sie den B.Beat über das mitgelieferte Ethernet-Kabel (oder über den Hotspot wie oben) mit dem PC
3. Öffnen Sie den B.Beat Manager auf Ihrem PC und verbinden Sie sich mit dem B.Beat (siehe oben)
4. in der Software klicken Sie auf options (Zahnradsymbol oben rechts)
5. Öffnen Sie den Tab „Netzwerke“
6. Wählen Sie das Wi-Fi-Netzwerk aus, mit dem Sie eine Verbindung herstellen möchten
7. Geben Sie Ihr WLAN-Netzwerk-Passwort ein
8. Klicken Sie auf Speichern und verbinden
9. Ihr B.Beat ist mit Ihrem Wi-Fi-Netzwerk verbunden (wenn Sie an diesem Punkt über Hotspot mit Ihrem PC verbunden sind, wird die Verbindung zu B.Beat unterbrochen, aber Sie können sie wie oben beschrieben wieder aktivieren)
10. trennen Sie Ethernet-Kabel von B.Beat
11. Verbinden Sie Ihren PC auch mit dem Wi-Fi-Netzwerk (wenn Sie dies noch nicht getan haben)

12. Öffnen Sie den B.Beat Manager auf Ihrem PC und verbinden Sie sich mit dem B.Beat im neuen Wi-Fi-Netzwerk.

Dieses Verfahren gilt auch für Hotspot-Netzwerke, die über Smart Phones oder Tablets generiert werden. Ab diesem Zeitpunkt werden die Netzwerkdaten (Adresse und Passwort) auf B.Beat gespeichert, die das Netzwerk automatisch erkennen. Diese Lösung ist perfekt, wenn Sie B.Beat zu Hause verwenden und Wi-Fi verwenden möchten.



Um eine beträchtliche Anzahl von Backing Tracks und Videos zu übertragen, empfehlen wir die Verwendung des Netzwerk-Kabel-Verbindungsmodus. Die Netzwerkverbindung sorgt für maximale Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit beim Datentransfer.

INSTALLATION DER SOFTWARE B.BEAT MANAGER

Die B.Beat Manager Software ist in zwei Versionen für zwei Betriebssysteme erhältlich:

Windows 7 und höher – macOS 10.15 Catalina und höher.
Bei älteren Systemen ist die volle Kompatibilität nicht gewährleistet. Die Software kann kostenlos von dieser Adresse heruntergeladen werden

Windows

https://download.m-live.com/download/bbeat/manager/bbeat_manager_win.exe

Mac

https://download.m-live.com/download/bbeat/manager/bbeat_manager_mac.dmg



BACKING TRACKS – FORMATE

Die Audio-Backing-Tracks können in verschiedenen Formaten vorliegen, die wir hier zusammenfassen:

1. Audio Mp3 oder Wav (oder andere digitale Formate) in einer Stereo-Spur (ohne Klick)
2. Audio Mp3 oder Wav (oder andere digitale Formate) in zwei Monotracks (mit einem Klick auf einen der beiden Tracks)*
3. Multitrack-Audio (mp3 oder wav oder andere digitale Formate) **
4. Stems (Mehrspur-Audio nach einem festgelegten Protokoll)

B.Beat kann die 4 Formate spielen, die wir aufgelistet haben.

*B.Beat erkennt den Klick automatisch, wenn er in einem der Tracks des Audioprojekts oder der Stereo-Datei vorhanden ist, die Sie importieren möchten.

ⓘ ** B.Beat kann einzelne Backing Tracks mit bis zu 16 Mono-Tracks lesen. Dies bedeutet, dass, wenn Backing Tracks Stereo-Spuren hätten, die maximale Anzahl von Spuren 8 wäre. Backing Tracks können auch Mono- oder Stereo-Tracks haben, wichtig ist, dass die maximale Anzahl von "Kanälen" 16 nicht überschreitet. Zum Beispiel 3 Stereo und 10 Mono. Wenn Ihre Backing Tracks eine größere Anzahl von Tracks haben, müssen Sie einige Tracks löschen oder mit anderen Tracks in Ihrem Projekt über Ihre DAW mischen.

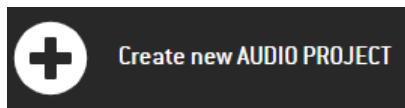
IMPORTIEREN EINES PROJEKTS MEHRSPUR-AUDIO AUF B.BEAT

Sobald Sie in Ihrer DAW die Audiodatei erstellt haben, aus der die Backing Tracks bestehen, können Sie das gleiche Projekt in separaten Spuren speichern, so dass jeder Track eine einzelne Audiodatei (Wav oder Mp3) darstellt. Speichern Sie in einem Ordner, der alle Spuren dieses einzelnen Audioprojekts enthält.

ⓘ Die maximale Anzahl von Tracks, die Sie mit B.Beat lesen können, ist 16 Mono oder 8 Stereo.

Jetzt sind Sie bereit, das neu erstellte Projekt in B.Beat zu importieren:

1. Verbinden Sie B.Beat mit Ihrem PC in einem der bevorzugten Modi
2. Starten Sie das Programm B.Beat Manager
3. Drücken Sie diese Taste auf dem Hauptbildschirm des Programms B.Beat Manager:



Von hier aus können Sie Audioprojekte auf B.Beat übertragen. Siehe B.Beat Manager Software-Hilfe.



IMPORTIEREN EINES VIDEOS BILDER VON B.BEAT

B.Beat kann Videodateien im Mp4- und MOV-Format abspielen.

Videodateien können zuvor mit einem Audio-Projekt synchronisiert werden. Die Synchronisierung kann mit jeder Videobearbeitungssoftware wie iMovie, Final CUT und anderen erfolgen.

Sobald Sie das Video mit der Musik synchronisiert haben, können Sie sowohl das Audio- als auch das Video-Projekt auf B.Beat übertragen und ein Projekt erstellen, das von B.Beat verwaltet wird, als wäre es ein einziges Audio- und Videoelement. Dies ist besonders effektiv für Shows, bei denen Sie einen Video-Kommentar mit Musik verbinden möchten. Das Video kann auch ohne Synchronisation mit einem Backing Track verknüpft werden, aber sobald Sie es mit der Musik auf B.Beat Manager verbinden, werden die beiden Elemente zusammengefügt und von B.Beat abgespielt.

Das Video kann auf B.Beat übertragen werden, auch ohne mit einem Backing Track verbunden zu sein, in diesem Fall ist die Datei unabhängig von der Musik, kann aber jederzeit wiedergegeben werden und wird Ihre Auftritte begleiten.

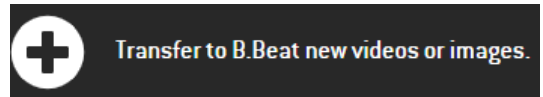
Jetzt sind Sie bereit, in B.Beat Video/Bilder zu importieren:

1. Verbinden Sie B.Beat mit Ihrem PC in einem der bevorzugten Modi

2. Starten Sie das Programm B.Beat Manager

3. Aus dem Menü Library wählen Sie Medien.

4. Klicken Sie auf die Taste:



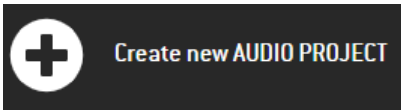
Von diesem Punkt aus können Sie Videodateien auf B.Beat übertragen. Siehe B.Beat Manager Software-Hilfe.

MIDI-DATEI IMPORTIEREN ÜBER B.BEAT

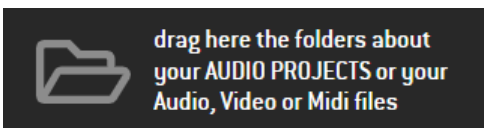
Projekte, die von Ihrem PC in B.Beat importiert werden, können Audio-, Video- und Bildspuren sowie eine MIDI-Datei enthalten. Mit der Midi-Datei können Sie bestimmte Befehle an die verschiedenen Geräte senden, die in Ihrem Setup vorhanden sind. Diese Nachrichten, wenn sie mit der Musik synchronisiert werden, ermöglichen eine größere Effektivität Ihrer Show. Über Midi können Sie Programm- oder Systemwechselfeldmeldungen exklusiv an Tastaturen und Expander oder andere Module senden, die Sie im Live-Teil der Show verwenden. Darüber hinaus kann die MIDI-Datei die Texte und Akkorde der Backing Tracks enthalten, in diesem Fall werden sie in B.Beat importiert und über die Prompter-App von M-Live gelesen, die für Smartphones und Tablets aller Art verfügbar ist. Das Schreiben von Texten und Akkorden kann in der DAW mit MIDI-Meta-Events erfolgen. Siehe Kapitel „Schreiben von Texten und Akkorden“. Sie können das MIDI File auf Ihrer DAW auf-



bauen und es dann auf B.Beat innerhalb eines Audio-Video-Projekts übertragen, das den Sound- und Videoteil der Show darstellt. Der MIDI-Track wird von B.Beat über den MIDI-Ausgang wiedergegeben. Um die mit dem Audioprojekt verknüpfte MIDI-Datei erfolgreich zu übertragen, wird empfohlen, die MIDI-Datei in demselben Ordner zu speichern, in dem sich die Audio- und Videospuren des Projekts befinden. Das Umschalten vom Computer auf B.Beat kann durch einfaches Drücken der Taste „+CREATE new AUDIO PROJECT“ auf dem Hauptbildschirm von B.Beat Manager erfolgen:



Dann können Sie den Ordner, der die Backing Tracks und die zugehörige Midi-Datei enthält, zu extrahieren.



Weitere Schritte zum Importieren von Dateien und zum Erstellen von Playlists und Shows finden Sie in der B.Beat Manager Online-Hilfe.

PLAYLISTS UND SHOWS

B.Beat kann einzelne Backing Tracks zusammen mit Videos – Bilder und Midi-Dateien ausführen oder das Repertoire in Playlists or-

ganisieren, die sowohl auf B.Beat als auch auf PCs mit der B.Beat Manager-Software erstellt werden.

Playlists sind Wiedergabelisten, die während des Abends sowohl temporär als auch permanent geändert werden können. Wir werden dann sehen, wie Sie während einer Live-Show mit der Playlist interagieren können. Die Playlist bietet eine große Flexibilität zwischen den Songs, und Sie können ganz einfach Änderungen vornehmen.

Die **Show** ist eine weiterentwickelte Playlist. Eine Show besteht aus mehreren Szenen. Szenen können ein oder mehrere Elemente enthalten, die als SLOTS bezeichnet werden. Shows können mit B.Beat Manager Software erstellt werden. Die Showverwaltung ermöglicht es Ihnen, Musik mit Videos und/oder Bildern zu verbinden, so dass Ihre Show perfekt organisiert ist und Sie einfach auf PLAY drücken müssen, um sie zu starten. Die Verknüpfungen zwischen Audio und Video oder Bilder werden automatisiert, einschließlich Pausen und andere Verbindungsdetails zwischen den verschiedenen Szenen, aus denen sich die Show. Die Show bietet den Vorteil, dass Sie automatische Sequenzen haben, die die Musiktitel miteinander verbinden, aber Sie können auch Pausen einlegen oder Slots erstellen, bei denen das einzige, was spielt, der Klick oder das Metronom ist.

Die Playlist- und Show-Umgebungen sind dank der speziellen Tasten leicht zugänglich:



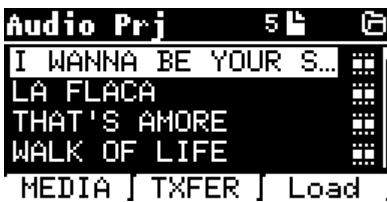


Betriebsumgebungen

BETRIEBSUMGEBUNGEN

B.Beat kann während der Performance in 4 verschiedenen Betriebsumgebungen verwaltet werden, die durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche erreicht werden können. Standardmäßig schaltet sich B.Beat in der Library-Umgebung ein, wird dann aber vor dem Ausschalten in der zuletzt ausgewählten Umgebung platziert.

BIBLIOTHEK



Durch Drücken der Taste Library gelangen wir in das allgemeine Archiv aller Audio- oder Videoprojekte, die aus den verschiedenen Quellen (PC / USB-STICK) importiert wurden, und über den Drehknopf Alpha Dial und die Tasten UP und DOWN können wir durch die Liste blättern. Wenn Sie PRJ oder MEDIA auswählen, wählen Sie aus, ob Sie sich für das Audio- oder Video-Archiv interessieren. Wenn wir einen USB-Stick in den speziellen Steckplatz von B.Beat gesteckt haben, erscheint auf der Taste F2 die USB-Funktion, die den Zugriff auf den Stift ermöglicht. Wenn Sie eine Datei auswählen, werden diese Möglichkeiten geöffnet:

1) ICH DRÜCKE PLAY: Ich stelle das ausgewählte Element wieder her, wenn ein Song bereits

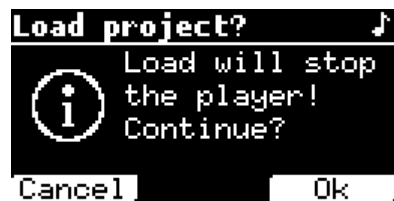
gespielt wird, wechselt er sofort zum neuen.

2) ICH DRÜCKE: Ich gehe auf eine Unterseite, von der aus ich folgendes durchführen kann:

a) Set as next: Ich platziere das ausgewählte Element auf dem NEXT SONG-STANDORT, in der Tat wird das Element am Ende der laufenden Aufführung zum Spielen bereit sein.

b) Delete: Löscht das ausgewählte Element. Wenn Sie diese Option auswählen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Auswahl bestätigen oder rückgängig machen können.

3) ICH DRÜCKE F3 LOAD: Der ausgewählte Song wird in den Speicher geladen, bereit zum Abspielen. Wenn ein anderer Titel, der gerade gespielt wird, in den Speicher geladen wird, erscheint ein Bestätigungsbildschirm, da die laufende Ausführung unterbrochen wird. Drücken Sie OK, um zu bestätigen, oder Abbrechen, um abzubrechen.

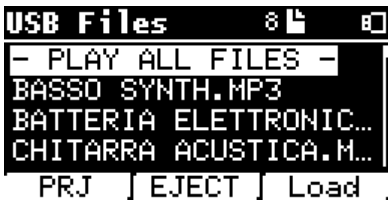


Wenn der USB-Stick nicht eingesteckt ist, steuert die Taste F2 die TXFER-Funktion, mit der Sie eine Verbindung zum B.Beat Manager herstellen können, wenn wir mit dem PC verbunden sind.



VERWENDUNG DES USB-STICKS

B.Beat liest USB-Sticks, die Backing Tracks im MP3- oder WAV-Format enthalten können. Wenn Sie einen USB-Stick in das B.Beat-Laufwerk einlegen, wird folgender Bildschirm angezeigt:



Auf diesem Bildschirm, auf dem die Dateien des Sticks aufgelistet sind, können Sie:

- 1) Navigieren Sie zum Speicher des Keys (über das Alpha Dial, Up Down-Tasten)
- 2) Spielen Sie die Dateien direkt ab (auch nacheinander, wenn Sie "Play all files" auswählen). Tippen Sie auf eine Datei und drücken Sie Play, um sie abzuspielen.
- 3) Importieren Sie die Dateien in das Archiv im Inneren von B.Beat.
 - a) Zeigen Sie auf eine Datei mit Alpha Dial oder up - down
 - b) Drücken Sie die Eingabetaste auf Alpha Dial
 - c) Auf dem nächsten Bildschirm „Import“ drücken
- 4) Wählen Sie ein Projekt als Next Song vom Stick
 - a) Zeigen Sie auf eine Datei mit Alpha Dial oder up - down

- b) Drücken Sie die Eingabetaste auf Alpha Dial
- c) Auf dem nächsten Bildschirm Set as next drücken
- d) Ab diesem Zeitpunkt ist das Projekt in der Next Song Location untergebracht

Wenn ein USB-Stick in B.Beat eingesteckt ist, können Sie durch Drücken der LIBRARY-TASTE auf den internen Speicher und durch Drücken der F2-USB-Taste auf den USB-Stick zugreifen. Wenn Sie den Stick herausnehmen möchten, drücken Sie F2 Eject aus der Lesestellung des Keys.

BACKING TRACKS SPIELEN

So spielen Sie ein Audioprojekt:

- 1) Drücken Sie [Library]
- 2) Drehen Sie [Alpha Dial] oder drücken Sie [Up und Down], um die Datei auszuwählen
- 3) Drücken Sie [Play] zu spielen, der Song Teil.
- 4) Der Player-Bildschirm wird angezeigt



Oben befindet sich der Titel der laufenden Datei, die Symbole auf der rechten Seite signalisieren, dass B.Beat mit einem Netzwerk verbunden ist, die aktuelle Datei hat ein Video zugeordnet, die Datei befindet sich in der Pausenposition.



Unter dem Titel befindet sich der Song Position Pointer. Wir können uns entlang des Songs bewegen, indem wir das Alpha Dial drehen. Der SPP bewegt sich zum gewünschten Punkt und durch Drücken der Eingabetaste wird zu diesem Punkt gewechselt.

Unter dem SPP befinden sich die Zeitindikatoren: Zeit, die seit dem Anfang vergangen ist, Zeit, die am Ende des Titels fehlt.

Unterhalb der Indikatoren wird die laufende Wiedergabeliste beschrieben, falls vorhanden. Ansonsten ist diese Zeile leer.

Auf der rechten Seite befinden sich die Vu Meter, die die Pegel der Output-Ausgänge anzeigen: Achtung, wenn das Volumenpotentiometer auf Null steht, sind diese Vu Meter nicht aktiv.

NEXT: Zeigt den Song an, der dem aktuellen Song folgen wird. Der nächste Song kann frei gewählt werden, oder es kann der Song auf der Wiedergabeliste sein, wenn wir eine Playlist oder Show verwenden. Auf der rechten Seite der NEXT zeigt die Beschriftung MAN an, dass das Play an der Next manuell durch Drücken von PLAY oder durch Drücken des Start/Stop-Pedals, falls vorhanden, gegeben werden muss.

Auf diesem Bildschirm können Sie die Situation des Players überprüfen und einige Aktionen ausführen:

STOP: Wenn Sie einmal gedrückt halten, wird das laufende Projekt auf Pause gesetzt. Wenn Sie ein zweites Mal drücken, wird das Projekt abgeschlossen. Wenn ich das dritte Mal Stop drücke, wird der Speicher geleert und der Bildschirm Playlist wird geöffnet.

PLAY: Aktiviert die Wiedergabe des aktuellen Projekts. Wenn die Taste blau blinkt, bedeutet dies, dass das Projekt angehalten wird, drücken Sie Play, um fortzufahren. Wenn die PLAY-Taste schnell blinkt, bedeutet dies, dass

ein Song in den Speicher geladen wird und für die Wiedergabe bereit ist.

ALPHA DIAL: Durch Drehen von Alpha Dial bewegt sich die Songposition entlang der Zeitlinie des in den Speicher geladenen Projekts, das Display zeigt die Ziel-Songposition (GO TO) in Minuten und Sekunden an. Durch Drücken der Eingabetaste startet die Ausführung von der gewählten Song Position. Dies kann auch passieren, während das Projekt ausgeführt wird.

Wenn eine WIEDERGABELISTE auf dem Player-Bildschirm geladen ist, erscheint dieses Symbol:



Die Playlist wird gerade abgespielt und wenn Sie die ENTER-Taste drücken, gelangen Sie direkt zur Liste der Projekte in der Playlist. Von hier aus können Sie einige Aktionen zur Auswahl und Änderung der Wiedergabeliste durchführen. Siehe Kapitel PLAYLIST.

Funktionstasten im PLAYER-BILDSCHIRM:

1.SKIP (F1) ermöglicht es, die im Feld „Next“ angezeigten Backing Tracks zu „überspringen“ oder in technischer Hinsicht zu skippen. Das Feld „Next“ gibt an, welcher Titel nach dem laufenden Backing Tracks ausgeführt wird. Wenn das Feld Next leer ist (---), bedeutet dies, dass am Ende der laufenden Ausführung keine Projekte wiedergegeben werden müssen.

2.VIDEO (F2) Wenn ein Backing Track und ein Video ausgeführt werden, können wir auf die Videoverwaltung zugreifen, ohne die Wiedergabe des Backing Tracks zu beeinträchtigen. Durch Drücken von F2 VIDEO gelangen Sie zu einem Bildschirm, auf dem Sie das laufende Video stoppen und abspielen können.

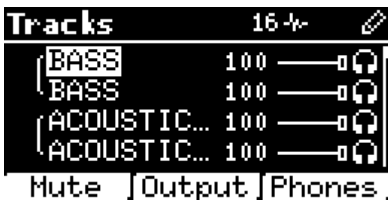


3.MENU (F3) bietet zwei Optionen:

- a.Edit tracks
- b.Level Meters

EDIT TRACKS

ⓘ Es wird empfohlen, die Bearbeitung von Tracks und Mixes auf der DAW abzuschließen. In jedem Fall sind von B.Beat und insbesondere von der B.Beat Manager-Software einige Eingriffe zur Leistungssteigerung möglich. Diese Eingriffe können auf der Seite Edit Tracks durchgeführt werden:



Auf diesem Bildschirm können Sie eine Spur auswählen (UP- oder Down-Tasten drücken, um sich entlang der Spuren zu bewegen) und die Änderungen wie folgt durchführen:

• Stummschalten einer Spur:

wählen Sie den Track mit Up und Down
-> Drücken Sie [F1] Mute.

Drücken Sie erneut F1, wenn Sie die Mute entfernen möchten.



Auf der linken Seite erscheint das Mute-Symbol: Die Mute der Familie: Auf B.Beat ist es möglich, Familien von Instrumenten zu etablieren. Diese Option wird von B.Beat Manager verwaltet, siehe spezifische Anleitung. Zum Beispiel können wir

verschiedene Instrumentenfamilien (Keyboards, Bass, Percussion usw.) festlegen und sie der spezifischen Familie zuweisen. Auf diese Weise können wir eine Mute definieren, die sich auf die spezifische Familie bezieht, von B.Beat Manager. Wenn Sie die Mute einer Familie aktivieren, werden alle Tracks, die zu einer bestimmten Familie gehören, für alle auf B.Beat hochgeladenen Audioprojekte immer in Mute sein. Wenn wir die Familienmute von einem bestimmten Projekt ausschließen möchten, können wir dies immer über die Mute-Funktion in Edit Tracks tun. Wenn sich eine Familie von Instrumenten in Mute neben dem Titel befindet, erscheint dieses Symbol:



Die Familienmute kann nur auf Backing Tracks mit separaten Tracks verwendet werden. Zum Beispiel auf MTA-Dateien, die Sie von der Webseite herunterladen können www.songservice.it

• Schicken Sie die Spur an den Kopfhörerausgang:

wählen Sie den Track mit Up und Down
-> drücken Sie [F3] Phone.

Auf der rechten Seite erscheint das Symbol



Drücken Sie erneut F3, wenn Sie die Spur vom Kopfhörerausgang ausschließen möchten.

ⓘ Der Kopfhörerausgang wird über das BCK-TRACKS Potentiometer geregelt.

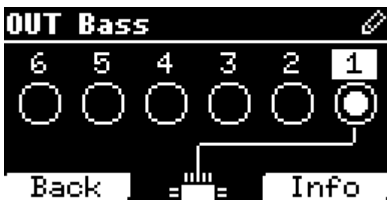
• Stellen Sie die Lautstärke einer Spur ein:

wählen Sie den Track mit Up und Down
-> Drehen Sie das Alpha Dial, um die Lautstärke zu verringern / zu erhöhen. Der Wert wird in Grafiken und durch eine Zahl von 0 bis 100 angezeigt.



- **Taste F2 Ausgang:**

durch Drücken von F2 wird auf die Einstellung der Audioausgänge zugegriffen:



Jede Spur kann auf einem oder mehreren der 6 verfügbaren Ausgänge ausgegeben werden. So wählen Sie einen oder mehrere Ausgänge aus:

Drehen Sie das Alpha Dial und wählen Sie einen Ausgang, drücken Sie Enter, um den Ausgang zu aktivieren, drücken Sie erneut, um denselben Ausgang zu deaktivieren.

Durch Drücken von F3 INFO kann überprüft werden, welche Spur auf dem ausgewählten Ausgang ausgegeben wird.

- **Wiedergabe eines Videos (Medien)**

Drücken Sie [library]

Drücken Sie die Funktionstaste [F1 – MITTEL]

Drehen Sie [alpha dial] oder drücken Sie [up und down], um auszuwählen

Drücken Sie [play], um die Wiedergabe zu starten

Der Hauptbildschirm erscheint

PLAYLIST

Die Playlist ist eine Reihe von Audioprojekten (oder Audio + Video), die aus der B.Beat-Bibliothek ausgewählt werden und nacheinander in einer vorgegebenen Reihenfolge wiedergegeben werden können. Zwischen den Titeln kann die Playlist anhalten oder automatisch über Autoplay fortgesetzt werden (siehe Menü System -> Autoplay).

Die Playlist kann auch als einfacher Sammler von Projekten verwendet werden, die bei bestimmten Veranstaltungen verwendet werden. Projekte können beliebig aufgerufen werden. Wenn die Playlist in den Speicher geladen wird, kann die vollständige Liste der enthaltenen Titel durch Drücken von Enter auf dem Alpha Dial auf der Hauptseite des Players angezeigt werden. Die Playlist-Umgebung enthält die Liste der Playlists, die von B.Beat Manager übertragen oder in B.Beat erstellt wurden. In diesem Bedienbereich sind folgende Funktionen möglich:

1. Taste PLAY: Spielen Sie die ausgewählte Wiedergabeliste sofort über Up und Down

2. ENTER-Taste: um in den Inhalt der Playlist zu gelangen und ihn nach Belieben zu ändern.

3. Taste F1 Delete: Löschen Sie die ausgewählte Wiedergabeliste über Up und Down

4. Taste F2 New: Erstellen Sie eine neue Playlist

5. Taste F3 LOAD: Laden Sie die ausgewählte



Playlist über Up und Down in den Speicher

WÄHLEN SIE EINE WIEDERGABELISTE

Drücken Sie [PLAYLISTS], um die Liste der im Speicher befindlichen Playlists anzuzeigen.

Drehen Sie [ALPHA DIAL] oder [Up Down], um

Drücken Sie F3 [LOAD], um die Wiedergabeliste in den Speicher zu laden. Jetzt ist sie bereit zu spielen. Alternativ können Sie PLAY drücken und die Playlist wird sofort gestartet.

ⓘ Wenn der Player ein Audio- oder Videomaterial ausführt, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt, bevor der Speicher geladen und der laufende Betrieb gestoppt wird.

NEXT SONG

Wenn eine Playlist im „NEXT“-Feld gespielt wird, wird der Titel des Songs angezeigt, der auf den Titel in der Playlist folgt. Durch Drücken der F1-Taste "Skip" können Sie den nächsten Song überspringen und zum nächsten wechseln. Wenn Sie skip drücken, erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, die Auswahl zu bestätigen. Wenn ich eine Playlist spiele, kann ich entscheiden, ob ich die Song-Liste ändere, auch wenn die Playlist gerade spielt.

AUTO PLAY

Menü System > Optionen > Auto Play: Wenn ich am Ende eines Songs die Autoplay-Funktion „ON“ ausgewählt habe, wird sofort die folgende gestartet. Umgekehrt beginnt der folgende Song nur durch Drücken der PLAY-Taste oder des Start-Stop-Pedals, wenn er angeschlossen ist.

PLAYLIST > [ENTER] EDIT

In B.Beat können Sie eine Wiedergabeliste bearbeiten. So ändern Sie:

Drücke [PLAYLISTS] Drehe [Alpha Dial] oder [Up Down], um die Playlist auszuwählen, die du bearbeiten möchtest.

Drücken Sie die EINGABETASTE auf dem Alpha-Dial, um zum folgenden Bildschirm zu gelangen:



es gibt drei Optionen: More, Remove, Add.

So verschieben Sie einen Song von seiner Position:

Drücken Sie F1 [MOVE] rotieren [ALPHA] oder [Up Down] zu bewegen

Drücken Sie F1 [CANCEL] zum Beenden oder F3 [Ok] zum Bestätigen.

So löschen Sie einen Song aus der Playlist:



Drehen Sie [ALPHA] oder [Up Down], um den zu löschenden Song auszuwählen
Drücken Sie F2 [Remove]
Bestätigen Sie mit F3 [Remove] auf dem nächsten Bestätigungsbildschirm oder F1 [Cancel], um die Auswahl rückgängig zu machen.

So fügen Sie einen Song zur Playlist hinzu:

Drücken Sie F3 [ADD], um die Seite innerhalb der BIBLIOTHEK zu verschieben, und Sie können den Song auswählen, der der Wiedergabeliste hinzugefügt werden soll, indem Sie die Liste mit [Alpha Dial] oder [Up Down] scrollen. Sobald Sie den Song gefunden haben, den Sie hinzufügen möchten, drücken Sie F3 [ADD], um den Song hinzuzufügen, oder F1 [CANCEL], um den Vorgang zu löschen.
Der Song wird automatisch am Ende der Playlist hinzugefügt. Dann können Sie sie mit der MOVE-Funktion verschieben.

PLAYLIST > F2 DELETE

So löschen Sie eine Playlist.

Wählen Sie die Playlist aus, die Sie mit [ALPHA] oder [Up Down] löschen möchten. Durch Drücken von F2 [Delete] wird ein Bildschirm angezeigt, der eine Bestätigung erfordert: Drücken Sie F3 [Delete], um die Playlist zu löschen, und drücken Sie F1 [Cancel], um den Vorgang abzubrechen.

PLAYLIST > F3 NEW

Drücken Sie F3 [NEW], um eine neue Playlist zu erstellen. Die neue Playlist wird automa-

tisch LIST # genannt, da es in B.BEAT keine Möglichkeit gibt, Elemente zu benennen. Zu einem späteren Zeitpunkt können wir Ihren Namen in der B.BEAT Manager-Software ändern.

WIEDERGABE EINER PLAYLIST

Wir haben gesehen, wie man eine Playlist erstellt, bearbeitet, sucht und auswählt. Mal sehen, was wir tun können, während eine Playlist läuft.

Wählen Sie eine Playlist aus und laden Sie sie mit der Taste F3 [LOAD] in den Speicher. Dann können wir die Playlist nach Belieben starten. Es erscheint der Player-Bildschirm wie unten dargestellt:



Durch Drücken der Eingabetaste gelangen Sie zur Playlist und den darin enthaltenen Songs.



Von diesem Bildschirm aus gibt es drei mögliche Funktionen:



F1 [SKIP] Schließt den ausgewählten Song von der Playlist aus. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie F1 [SKIP]. Es erscheint ein Symbol, das anzeigt, dass der Song nicht in der aktuellen Playlist abgespielt wird.

F2 [NEXT] Fügt den ausgewählten Song in den Next-Standort ein. Dann wird der Song nach dem Laufenden gespielt. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie F2 [NEXT]. Neben an erscheint der Buchstabe "N" und der Song ist in der Position Next.

F3 [LOAD] Lädt den ausgewählten Song in den Speicher, bereit zum Spielen. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie F3 [LOAD]. Der Song wird in den Player geladen und ist bereit zum Spielen.

ⓘ Wenn der Player ein Audio- oder Videomaterial ausführt, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt, bevor der Speicher geladen und der laufende Betrieb gestoppt wird.

PLAY: um einen beliebigen Song aus einer Playlist zu spielen. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie PLAY. Der Song startet sofort und stoppt den laufenden Song.

SHOWS

Die Show ist ein Werkzeug, mit dem Sie eine Show von der Prämie bis zum Ausschalten

der Lichter auf der Bühne organisieren können. Mit der Nutzung der Show können wir alle Momente unseres Abends organisieren, sowohl wenn wir auf der Bühne aktiv sind, spielen und singen, als auch in den Pausen, zum Beispiel mit Videos und Hintergrundbildern. Um die Show zu erstellen und zu bearbeiten, weisen wir Sie auf die Anleitung der B.Beat Manager Software.

Die B.Beat-Show ist strukturell in Szenen unterteilt, die wiederum Slots enthalten.

Der Slot ist ein Ereignis, das Folgendes enthalten kann:

1. Backing Tracks, mit oder ohne Hintergrundbilder
2. Bilder
3. Video
4. Audiotracks (als Projekte auf B.Beat hochgeladen)
5. Metronom [ohne Backing Tracks] mit oder ohne Hintergrundbilder
6. Stille (Momente, in denen die Show fortgesetzt wird, aber zum Beispiel eine musikalische Pause eingelegt wird)

Die Szene kann ein Video/Hintergrundbild enthalten, das eine Alternative zu dem im Slot enthaltenen Video/Bild sein kann. Das im Slot enthaltene Video hat Vorrang vor dem Video der Szene. Die Szene kann in einer LOOP platziert werden, so dass sie am Ende von vorne beginnt. Dies kann in Pausen nützlich sein, wenn wir eine Wiedergabeliste mit aufgenommenen Audiotiteln haben: Die Wiedergabeliste wird von Anfang an wiederholt, bis wir die Szene anhalten, um zur nächsten



zu gelangen. Der Videoteil, der die Musik begleitet, wird ebenfalls wiederholt, wenn er in Form von Bildern oder Videosequenzen vorliegt.

Die Show und die Szenen können einfach auf B.Beat Manager aufgebaut werden, wir verweisen auf die Anleitung auf B.Beat Manager, um dieses Thema zu vertiefen. Nach Abschluss der Programmierung der Show muss diese zur Live-Ausführung auf B.Beat übertragen werden.


Durch Drücken der **Taste "SHOWS"** gelangen wir in die Liste, die sie in B.Beat sammelt.

Der Bildschirm hat die üblichen drei Funktionstasten zugewiesen: F1 [SHOWS] zeigt die Liste der archivierten Shows an. F2 [SCENES] Zeigt die Liste der archivierten Szenen an. F3 [LOAD] lädt durch Drücken dieser Taste die Show oder eine ausgewählte Szene in den Speicher und ist nun bereit, mit der PLAY-TASTE gespielt zu werden.

Um eine Show auszuwählen, können Sie mit Alpha Dial oder den Tasten Up und Down durch die Liste scrollen. Durch Drücken von PLAY starten wir die ausgewählte Show oder Szene.

Hier ist der Player-Bildschirm, wenn wir eine Show hochladen:



Das Symbol  repräsentiert die Show, auf der rechten Seite ist der Titel der Show (oder der Szene) geladen.

Wenn wir eine SHOW hochladen, ist B.Beat bereit, die Liste aller Ereignisse in der SHOW zu spielen, die, wie wir uns erinnern, eine sehr entwickelte Playlist ist. Hier sind die Unterschiede, die eine SHOW charakterisieren:

1. Die SHOW enthält eine Reihe von SZENEN, die SZENEN bestehen aus einem oder mehreren Inhalten (genannt SLOTS) audio und/oder video.
2. Innerhalb einer Show kann ich die Szenen auf die Liste setzen. Eine Szene kann aus mehreren SLOTS bestehen.
3. Jedes Ereignis (Slot oder Szene) ist durch einen Übergang verbunden, der automatisch sein kann (der nächste Slot startet automatisch nach einer Verzögerung von „n“ Sekunden) oder manuell (erwartet die Zustimmung von der Play-Taste).

Während der Ausführung einer Show sind die Optionen, die wir haben, denen der Playlist ähnlich, denn durch Drücken der ENTER-Taste greifen wir auf die Liste der SZENEN und Ereignisse in den Szenen zu.

ENTER (IN DER SHOW-UMGEBUNG)

Wenn Sie eine Show in den Speicher laden,



können Sie mit der ENTER-Taste die SHOW betreten und die Szenen und Slots anzeigen, aus denen sie besteht. Von diesem Bildschirm aus haben Sie einige Betriebsmöglichkeiten:

F1 [SKIP] Schließt den ausgewählten SLOT von der Ausführung der Szene aus. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie F1 [SKIP]. Es erscheint ein Symbol, das anzeigt, dass der SLOT in der aktuellen Szene nicht abgespielt wird.

F2 [NEXT] Fügt den ausgewählten SLOT in den Standort Next ein. Dann wird der SLOT nach dem laufenden ausgeführt. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie F2 [NEXT]. Neben an erscheint der Buchstabe "N" und SLOT ist in der Position Next.

F3 [LOAD] Lädt den ausgewählten STECKPLATZ im Speicher, bereit zum Ausführen. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie

F3 [LOAD]. Der SLOT wird in den Player geladen und kann ausgeführt werden.

ⓘ Wenn der Player einen anderen Slot (Audio oder Video) ausführt, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt, bevor der Speicher geladen wird und die laufende Ausführung gestoppt wird.

PLAY: um einen der SLOTS einer SHOW zu spielen. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up Down] drücken Sie PLAY. Der SLOT startet sofort und unterbricht den laufenden SLOT.

ⓘ Die PLAY-TASTE ist sofort aktiv, wenn der

Player also Musik oder Videos abspielt, werden diese dauerhaft gestoppt.

METRONOME

B.Beat enthält ein Metronom. Es kann als Leitfaden während einer Live-Aufführung verwendet werden. Es kann in eine Szene eingefügt werden, die eine Show komponieren wird.

Durch Drücken der Metronom-Taste gelangen Sie auf die entsprechende Seite.



BPM: Zeigt die gewählte Geschwindigkeit an. Es kann mit dem Alpha Dial (rechts oder links drehen) oder mit der Tap-Funktion geändert werden.

TAP: Drücken Sie F2 [TAP] -> tippen Sie auf die Stopp-Taste, um dem Metronom Zeit zu geben ->; drücken Sie F3 [DONE], wenn Sie fertig sind.

METER: Wählen Sie die metrische Unterteilung. Sie können den Wert mit Alpha Dial ändern.

2nd BEAT: Wählen Sie das Vorhandensein eines zweiten Beats innerhalb der Messung, Sie können den vierten oder achten der Messung auswählen, für die Sie den zweiten Beat wünschen.



LAUTSTÄRKE: Wählen Sie das Ausgabevolumen des Metronoms. Ändern Sie den Wert mit Alpha Dial.

SOUND: Wählen Sie den Sound, der für das Metronom verwendet werden soll. Drehen Sie das Alpha Dial, um es auszuwählen.

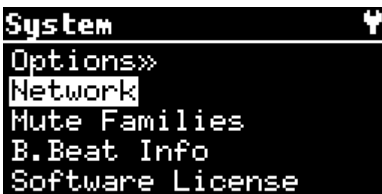
OUTPUT: Wählen Sie den Output. Ändern Sie den Wert mit Alpha Dial.

LIGHT: Ermöglicht die Verknüpfung des KLICKS mit einem Zeitlicht in der METRONOME-TASTE.

Sobald Sie die Einstellungen vorgenommen haben, ist das Metronom startbereit: Drücken Sie F3 [Start] oder Play, um zu beginnen. Das Metronom kann in einer SHOW wie Slot programmiert werden. Wir können es programmieren, wenn wir das Metronom während einer Aufführung an die Musiker auf der Bühne senden müssen, auch ohne eine musikalische Basis. Auf dem Hauptbildschirm können Sie den BPM ändern, indem Sie die beiden Pfeile Up und Down drücken.

SYSTEM

Die System-Taste ermöglicht den Zugriff auf eine Reihe von B.Beat-Einstellungen sowie die Verwaltung der Wi-Fi-Verbindung und der Systeminformationen.



OPTION>>

Das Menü Option enthält die folgenden Untermenüs, die durch Drücken der Eingabetaste aufgerufen werden können:

AutoPlay: Aktiviert oder deaktiviert die AutoPlay-Funktion. Drücken Sie die Eingabetaste auf Autoplay und wählen Sie anschließend Off oder On. Auto Play ON aktiviert die automatische Wiedergabe während der Wiedergabeliste. Wenn Autoplay am Ende jedes Titels einer B.Beat-Wiedergabeliste auf OFF steht, wird die Wiedergabeliste angehalten, bis die Play-Taste gedrückt wird, um die Wiedergabeliste fortzusetzen. Für Shows und Szenen wird die Autoplay-Funktion Stop spezifisch definiert.

AutoHotSpot: Wenn die Hot Spot-Funktion für die Verbindung mit Ihrem Gerät oder Mobiltelefon immer aktiv ist, wenn Sie B.Beat einschalten, solange Sie keine Wi-Fi-Verbindung zu einem öffentlichen Netzwerk aktivieren möchten. Der Hot Spot ermöglicht es Smart Device, sich mit B.Beat zu verbinden und die Prompter-App zum Anzeigen von Texten und Noten zu verwenden.

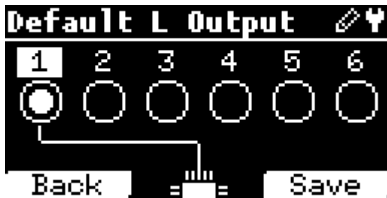
Display Brightness: Passt die Helligkeit des Displays an. Drücken Sie die Eingabetaste und ändern Sie die Ebene über Alpha Dial.

Key Brightness: Passt die Helligkeit der Tastatur an. Drücken Sie die Eingabetaste und ändern Sie die Ebene über Alpha Dial.

Time Format: Legt fest, ob die Ausführungszeitleiste einen Countdown oder die tatsächliche Dauer des Titels anzeigen soll. Wählen Sie mit Enter und drehen Sie das Alpha Dial, um die Option auszuwählen.



Default L Output: B.Beat verfügt über 6 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche davon dem LINKEN Kanal einer Stereo-Audio-Spur zugewiesen wird. Drücken Sie Enter, um zum Konfigurationsbildschirm zu gelangen, und drehen Sie das Alpha Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie Enter oder F3 [SAVE] zum Einstellen. Beim Kauf wird der Ausgang 1 gewählt.



Default R Output: B.Beat verfügt über 6 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche davon dem RECHTEN Kanal einer Stereo-Audio-Spur zugewiesen wird. Drücken Sie Enter, um zum Konfigurationsbildschirm zu gelangen, und drehen Sie das Alpha Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie Enter oder F3 [SAVE] zum Einstellen. Beim Kauf wird der Ausgang 2 gewählt.

Default Click Output: B.Beat verfügt über 6 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche davon der Klickspur eines Multitrack-Backing-Tracks zugewiesen wird. Drücken Sie Enter, um zum Konfigurationsbildschirm zu gelangen, und drehen Sie das Alpha Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie Enter oder F3 [SAVE] zum Einstellen. Beim Kauf wird der Ausgang 3 gewählt.

Default Guide Output: B.Beat verfügt über 6 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche davon der GUIDE-Spur (Sprachansagen)

einer Mehrspur-Backing-Spur zugewiesen wird. Drücken Sie Enter, um zum Konfigurationsbildschirm zu gelangen, und drehen Sie das Alpha Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie Enter oder F3 [SAVE] zum Einstellen. Beim Kauf wird der Ausgang 6 gewählt.

NETZWERK

B.Beat verbindet sich auf unterschiedliche Weise mit verschiedenen Entitäten.

B.Beat kann eine Verbindung zu einem Computer über Ethernet-Kabel oder über Wi-Fi (optional M-Pen erforderlich) herstellen und einen Wi-Fi-Hotspot generieren, um sich mit dem Smart Device (Tablet oder Smartphone) für die Verwendung der Prompter-App und das Lesen von Texten und Noten zu verbinden.

Die Wi-Fi- oder Hot Spot-Verbindung sind Alternativen, wenn Sie B.Beat als Hotspot verwenden, können Sie keine Verbindung zu einem Wi-Fi-Netzwerk herstellen und umgekehrt. Die Wi-Fi-Verbindung und die Erzeugung von Hot Spots sind nur mit dem optionalen M-Pen möglich.

Auf der Network-Seite können Sie überprüfen, wie B.Beat verbunden ist, und Ihre Einstellungen ändern. Außerdem können wir die Daten abrufen, um Ihren Hot Spot zu betreten.

Ethernet: Dieser Eintrag signalisiert die Verbindung über ein Netzkabel zu einem PC oder Netzwerk. Durch Drücken von F2 [INFO] sehen



wir die IP-Adresse der laufenden Verbindung.

Hotspot: Dieser Eintrag gibt an, ob das private Wi-Fi-Netzwerk aktiviert ist oder nicht (mit optionalem M-Pen). Mit den Funktionstasten können Sie die Einstellungen ändern:

1.F1 [BACK], um diese Seite zu verlassen.

2.F2 [INFO] zeigt die IP-Adresse und das Passwort an, um sich standardmäßig in das Netzwerk "12345678" einzuloggen; in der B.Beat Manager-Software können Sie dieses Passwort im Optionsbereich ändern. Um sich mit dem B.Beat-Hotspot zu verbinden, kann der QR-Code durch Drücken von F3 [QR-Code] auf der Info-Seite verwendet werden. Sie müssen sich mit dem B.Beat-Hotspot verbinden, um die Prompter-App zum Anzeigen von Texten und Partituren in Backing Tracks verwenden zu können.

3.F3 [ENABLE – DISABLE] zum Aktivieren oder Deaktivieren des Hotspots. HINWEIS: Wenn der Hotspot aktiv ist, kann keine Wi-Fi-Verbindung zu einem öffentlichen Netzwerk verwendet werden.

Wi-Fi: Sie können die Wi-Fi-Verbindung zu aktiven Netzwerken aktivieren, um auch ohne Ethernet-Kabel eine Verbindung herzustellen. Beim Betreten der WLAN-Seite werden drei Funktionen aktiviert (mit dem optionalen M-Pen):

1.F1 [BACK], um diese Seite zu verlassen.

2.F2 [INFO] zur Überprüfung des Netzwerks, mit dem B.Beat verbunden ist

3.F3 [CONN - DISABLE], um nach einem verfügbaren Netzwerk zu suchen und eine Verbindung herzustellen. Um B.Beat in WLAN-Netzwerken zu schulen, müssen Sie B.Beat Manager verwenden. Mit der App können Sie das aktive und verfügbare Netzwerk erkennen und B.Beat schulen, um es zu erkennen, und Sie können auch das Netzwerkpasswort eingeben. Sobald wir B.Beat in einem bestimmten Wi-Fi-Netzwerk trainiert haben, müssen wir nur noch Conn drücken und er wird es erkennen, um hineinzugehen. Wenn kein Wi-Fi-Netzwerk zu den Netzwerken gehört, die B.Beat zu erkennen geschult ist, erscheint diese Meldung: "USE B.BEAT MANAGER to connect". Wenn B.Beat eine Verbindung zu einem öffentlichen Netzwerk herstellt, wird der Prunk F3 [DISABLE] und durch Drücken von B.Beat wird die Verbindung zum öffentlichen Netzwerk getrennt.

MUTE FAMILIES

sind Gruppen von Instrumenten, die eingerichtet werden, um die Mute-Operationen in bestimmten Fällen zu vereinfachen. Die Families werden mit der B.Beat Manager Software erstellt und die Audiospuren können bestimmten Familien zugewiesen werden. Zum Beispiel: Die Violine kann der Orchesterfamilie zugewiesen werden, wie Viola und Cello. Wenn ich auf B.Beat die ORCHESTER-FAMILIE stummschalte, werden keine dieser Familie zugewiesenen Spuren (einschließlich der Spuren von Violine, Viola und Violoncello) gespielt. Auf diese Weise können Sie schnell Werkzeuggruppen mutieren, ohne die Projektbearbeitung nacheinander zu betreten.



B.BEAT INFO

enthält diese Informationen: Firmware-Version / Serial Number / Verfügbarer und genutzter Speicherplatz/ Zeit seit dem letzten Einschalten.

SOFTWARE-LIZENZEN

hier finden Sie die Firmware-Lizenzen.

SCHREIBEN VON TEXTEN UND AKKORDEN

Unsere Backing Tracks können Texte und Vereinbarungen enthalten, die über die Prompter App angezeigt werden. Die App läuft auf Smartphones und Tablets aller Art und ist kostenlos im Apple Store und bei Google Play erhältlich. Die auf www.songservice.de – **www.song-service.com** verfügbaren Musikbasen im M-Live MTA8-Format können Text- und Akkordinformationen enthalten. Wenn Sie persönliche Musikalische Grundlagen haben und Texte und Akkorde schreiben möchten, können Sie dieses Verfahren befolgen.

Wie schreibt man einen Text für B.Beat - Prompter:

Der Text schreibt über eine DAW, die Meta Events Midi bearbeiten kann. Sie erstellen Meta-Ereignisse vom Typ 05 Lyrics, und jedes Meta-Ereignis enthält eine Textzeile, die 40 Zeichen (einschließlich Leerzeichen) nicht überschreiten darf. Einige DAWs benötigen für jedes Zeilenende ein Symbol, um zu bestimmen, dass Sie zurückgehen

müssen, und geben dann am Ende der Zeile das Symbol „|“ (pipe) ein.

Sonderzeichen, akzentuierte oder internationale Zeichen sind nicht zulässig. Die maximale Anzahl der zulässigen Meta-Events (Zeilen) beträgt 500 pro Song. Um das Schreiben von Text zu erleichtern, können Sie ein bestimmtes Programm verwenden, das Text im Standard MIDI Lyric-Format schreiben kann.

Die MIDI-Datei, die den Text enthält, kann zusammen mit dem zugehörigen Audioprojekt auf B.Beat hochgeladen werden, natürlich muss der Text so geschrieben werden, dass die Textzeichenfolgen mit der Musik synchronisiert werden. Um die MIDI-Datei zu laden, verwenden Sie die üblichen Verfahren über B.Beat Manager. Sie können die MIDI-Datei zusammen mit dem Audioprojekt hochladen oder den MIDI-Track als zusätzlichen Inhalt hinzufügen. Die gleiche MIDI-Datei kann auch die Akkorde des Songs enthalten.

Wie schreibe ich Akkorde für B.Beat - Prompter

Die Akkorde werden auf einer DAW geschrieben, die Meta Midi Events bearbeiten kann. Es werden Meta-Ereignisse vom Typ 01 Text erstellt, und jedes Meta-Ereignis enthält eine Vereinbarung. Die Vereinbarungen müssen in internationaler Notation gemäß der nachstehenden Tabelle geschrieben werden. Auf diese Weise können die Akkorde auch für Tabulatur für Gitarren und Tastatur angezeigt werden. Die maximale Anzahl der zulässigen Meta-Events (Akkorde) beträgt 1.000 pro Song.

Die Vereinbarungen müssen folgende Formel haben:



[Hauptnote] [Variation]/[Bass] falls vorhanden.

Zum Beispiel, wenn der Akkord Do M7 ist, ist die [Hauptnote] C und die [Variation] ist M7. Dann wird unsere Vereinbarung von C M7 CM7 geschrieben

[Niedrig, wenn nötig] Wenn wir einen Aufstand schreiben wollen, zum Beispiel niedrig Wir verwenden das Symbol "/", gefolgt von der englischen Bassnote immer zwischen den eckigen Klammern in unserem Fall und Also: Do M7 Basso Es wird mir geschrieben

werden: CM7/E

Die MIDI-Datei mit den Akkorden (und dem Text) kann zusammen mit dem zugehörigen Audioprojekt auf B.Beat hochgeladen werden, natürlich müssen Text und Akkorde so geschrieben werden, dass die Text- und Akkordzeichenfolgen mit der Musik synchronisiert werden. Um die MIDI-Datei zu laden, verwenden Sie die üblichen Verfahren über B.Beat Manager. Sie können die MIDI-Datei zusammen mit dem Audioprojekt hochladen oder den MIDI-Track als zusätzlichen Inhalt hinzufügen.

Liste Akkorde

C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
	Db		Eb			Gb		Ab		Bb	

Variationenliste

m	5	(b5)	aug	dim
7	M7	m7	mM7	7(b5)
m7(b5)	M7(b5)	mM7(b5)	7aug	m7aug
M7aug	dim7	7sus4	2	sus2
sus4	6	6/9	m6	m6/9
9	7(b9)	7(#9)	m9	m7(b9)
m7(#9)	M9	M7(b9)	M7(#9)	add9
madd9	9sus4	11	m11	M11
add11	madd11	13	m13	M13
add13	madd13			



Display-Symbole

Symbol	Bedeutung
	Aktiver Hotspot (optionaler M-Pen zur Erzeugung von Wi-Fi erforderlich)
	Aktive Verbindung über Ethernet-Kabel
	Aktive Verbindung über Wi-Fi
	Play-Status
	Status Pause
	Stopstatus
	Live-Modus aktiv
	Änderungsmodus. Ich ändere die Daten von: •Playlist •Projekt (Tracks)
	Die angrenzende Anzahl ist die Anzahl der Elemente in der ausgewählten Umgebung
	Die angrenzende Anzahl ist die Anzahl der Spuren im Projekt
	Arbeitsumfeld: Library – interner Speicher
	Arbeitsumfeld: Library – externer USB-Stick
	Arbeitsumfeld: Playlists
	Arbeitsumfeld: Shows
	Stummspur (als Stumm konfiguriert)
	Spur mutiert aufgrund der Konfiguration der Familie, zu der sie gehört
	Ausgang in der Haube aktiviert
	Das Element ist ein Projekt
	Das Element ist ein Projekt mit einem Medium (Video oder Jpg)
	Das Element ist ein Metronom
	Das Element ist ein Schweigen
	Medien sind ein Bild
	Das Medium ist ein Video, zum Beispiel die Slots einer Szene.



Display-Symbole

	Menü Optionen
	Next Autoplay (gilt für einzelne Projekte, Playlist)
	Der Start der Next ist manuell (drücken Sie Play oder Pedal)
	Der Start des Next erfolgt automatisch nach einer gewissen Zeit (Show)
	Die Szene befindet sich im Loop-Modus (wird wiederholt)
	Informationsmitteilung
	Klage- oder Bestätigungsaufforderung
	Achtung
	Ausschaltanforderung
	Hotspot-Informationen
	Wi-Fi-Informationen
	Ethernet-Informationen - Verbundenes Kabel
	Ethernet-Informationen - Kabel nicht angeschlossen
	Element löschen
	Live-Modus bestätigen
	Metronom-Konfiguration
	Metronom-Konfiguration - Tap
	Audiodateien von USB importieren
	Dateiübertragung (B.Beat Manager) aktiviert
	System-Update oder DSP
	Element in Speicher laden
	Element als NEXT LADEN
	Bearbeiten von Projektspuren
	Vu Meter anzeigen







Ver. 1. - 8. Juli 2022



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.de