[redacted]

BEAT PRO 16

BEDIENUNGSANLEITUNG

M LIVE

Vorsichtsmaßnahmen für Gebrauch und Sicherheit

Lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät benutzen.

SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

In diesem Handbuch werden Symbole verwendet, um Warnungen hervorzuheben, die zur Vermeidung von Unfällen zu beachten sind.
Die Bedeutung der Symbole ist wie folgt:

Etwas, das Schaden verursachen kann
oder das Gerät beschädigen.

ANDERE SYMBOLE

Erforderliche Maßnahmen

Verbotene Handlungen

BETRIEBSFÄHIG MIT EXTERNER AC/DC-STROMVERSORGUNG.

Schließen Sie das Gerät an die Stromversorgung an und verwenden Sie das Gerät nur mit dem externen Netzteil, das vom Hersteller mit dem Gerät geliefert wird.
Wenden Sie sich im Falle einer Beschädigung an den technischen Kundendienst und ersetzen Sie das Gerät nur durch ein identisches Netzteil, wie es mit dem B.Beat PRO16 geliefert wurde.

Nicht über die Kapazität der Anlage und anderer elektrischer Geräte hinaus verwenden. Prüfen Sie vor dem Anschluss des externen Netzteils an das Stromversorgungsnetz, ob das Netzteil mit den technischen Daten des Stromversorgungsnetzes übereinstimmt.

ÄNDERUNGEN

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

UMGANG

Lassen Sie das Gerät nicht fallen, kippen Sie es nicht und wenden Sie keine übermäßige Kraft an.

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

Das Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und von Personen mit eingeschränkten körperlichen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung oder Kenntnis benutzt werden, sofern sie beaufsichtigt werden oder Anweisungen zum sicheren Gebrauch des Geräts erhalten haben und die damit verbundenen Gefahren kennen.

Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigungs- und Wartungsarbeiten, die vom Benutzer durchgeführt werden sollen, dürfen nicht von Kindern durchgeführt werden, die unbeaufsichtigt sind.

Nicht in der Nähe von oder in explosionsgefährdeten Bereichen verwenden.
Verwenden Sie das Gerät nicht an Orten mit hoher Luftfeuchtigkeit oder bei Regen oder Wasserstrahlen. Tauchen Sie das Gerät nicht in Flüssigkeiten ein.

Das Gerät muss auf einer stabilen und festen Unterlage mit einem Mindestabstand von 15 cm zur Kante der Unterlage aufgestellt werden, um ein versehentliches Herunterfallen zu vermeiden.

Das Gerät darf nicht verwendet werden, wenn es in Kisten oder sonstigen Behältern verschlossen ist. Die Stützfüße dürfen nicht von der Unterseite des Geräts abgenommen werden. Das Gerät darf nur auf ebenen und stabilen Oberflächen verwendet werden.

Lassen Sie das Lüftungsgitter des Geräts an der Unterseite frei.

UMGEBUNG

Verwenden Sie das Gerät nicht bei extremen Temperaturen (hoch oder niedrig).

Nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern und Öfen verwenden.

Nicht in übermäßig feuchten Räumen oder im Wasser verwenden.

Nicht an Orten mit starken Vibrationen verwenden.

Nicht an Orten mit viel Staub oder Sand verwenden.

VERWALTUNG DER EINHEIT EXTERNE AC/DC STROMVERSORGUNG

Wenn Sie den AC-Adapter vom System trennen, fassen Sie immer das Gehäuse des AC-Adapters an. Ziehen Sie bei einem Gewitter oder wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, den Netzstecker aus der Steckdose.

Schließen Sie das Netzgerät nur an Steckdosen an, die für den Benutzer leicht zugänglich sind.

KABEL UND EINGANGS-/AUSGANGSBUCHSEN ANSCHLIESSEN

Schalten Sie immer alle Geräte aus, bevor Sie Kabel anschließen.

Ziehen Sie immer alle Verbindungskabel und den Netzadapter ab, bevor Sie das Gerät bewegen.

Schließen Sie das Gerät nur an Geräte an, die den Sicherheitsanforderungen der geltenden harmonisierten technischen Produktnormen entsprechen. Schließen Sie die Verbindungskabel zu den Zusatzgeräten so an, dass sie nicht durch mögliche unbeabsichtigte Stöße nach unten gezogen werden können, um die Gefahr des Herunterfallens des Geräts zu vermeiden.

VORSICHTSMASSNAHMEN FÜR DIE VERWENDUNG
STÖRUNGEN DURCH ANDERE ELEKTRISCHE GERÄTE

Das Gerät 'B.Beat PRO16 erfüllt die grundlegenden Anforderungen des Anhangs I der Richtlinie 2014/35/EU (Richtlinie über die elektromagnetische Verträglichkeit). Insbesondere wurden die Geräte unter Berücksichtigung des technischen Fortschritts so konzipiert und hergestellt, dass:
a) die erzeugten elektromagnetischen Störungen nicht den Wert überschreiten, bei dem Funk- und Telekommunikationsgeräte oder andere Geräte nicht mehr normal funktionieren können.
b) sie entsprechend ihrem Verwendungszweck eine Störfestigkeit gegen vorhersehbare elektromagnetische Störungen aufweisen, die einen normalen Betrieb ohne unzumutbare Beeinträchtigung ermöglicht.
Allerdings können Geräte, die für Störungen empfindlich sind oder starke elektromagnetische Wellen aussenden, Störungen verursachen, wenn sie in der Nähe aufgestellt werden. Wenn dies der Fall ist, stellen Sie die Geräte weiter voneinander entfernt auf. Bei jeder Art von digital gesteuerten elektronischen Geräten können elektromagnetische Störungen zu Fehlfunktionen, zur Beschädigung und Zerstörung von Daten und zu Problemen führen. Vorsichtig vorgehen

REINIGUNG

Verwenden Sie zur Reinigung des Geräts ein weiches, trockenes Tuch. Befeuchten Sie das Tuch bei Bedarf leicht. Verwenden Sie keine Scheuermittel, Wachse oder Lösungsmittel, einschließlich Alkohol, Benzol und Lacklösungsmittel.

FEHLFUNKTIONEN

Wenn das Gerät ausfällt oder nicht funktioniert, ziehen Sie sofort den Netzadapter ab, schalten Sie das Gerät aus und ziehen Sie die anderen Kabel ab. Wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben, oder an eine Kundendienststelle von
B.Beat PRO16 und geben Sie folgende Informationen an: Produktmodell, Seriennummer und detaillierte Beschreibung des Fehlers oder der Störung sowie Ihren Namen, Ihre Adresse und Ihre Telefonnummer.

Vorsichtsmaßnahmen für Gebrauch 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. Die SD- und SDHC-Logos sind eingetragene Warenzeichen. Alle anderen in diesem Dokument erwähnten Produktnamen, Marken und Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ENTSORGUNG

BENUTZERINFORMATIONEN gemäß Gesetzesdekret vom 14. MÄRZ 2014, Nr.. 49 "Umsetzung der Richtlinie 2012/19/EU über Elektro- und Elektronik-Altgeräte (WEEE)".
Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf dem Gerät oder seiner Verpackung zeigt an, dass das Produkt am Ende seiner Lebensdauer getrennt von anderen Abfällen gesammelt werden muss.
Die getrennte Sammlung dieser Altgeräte wird vom Hersteller organisiert und verwaltet. Benutzer, die diese Geräte entsorgen möchten, sollten sich daher an den Hersteller wenden und das von ihm festgelegte System zur getrennten Sammlung von Altgeräten befolgen.

Datenblatt B.Beat PRO16

Internes Audio-Dateiformat	PCM (unkomprimiert) 48 kHz 24 Bit
Kompatible Audioformate beim Import (die in das interne Format umgewandelt werden)	WAV 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 Bit MP3 feste Bitrate [64 - 320] kbps MP3 VBR OGG feste Bitrate [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
Videoauflösung für Text	1920 x 1080
Digitale Verarbeitung Interne Audioausgänge	16 D/A-Kanäle 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Typischer S/N-Wert 112 dB
Eingabe	- 12 Line Jack 6,35 mm Monoeingänge, unsymmetrisch - Impedanz 10 kΩ - Bereich 18dBu, 6 Vrms - Typischer THD+N -93 dB - Typischer SNR 107 dB
Digitale Verarbeitung Interne Audioeingänge	12 Kanäle A/D 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Typischer S/N-Wert 107 dB
Ausgabe	- 16 Audioausgänge Buchse 6,35 mm mono, symmetrisch - Bereich 10dBu, 2,5 Vrms - Bereich 20dBu, 5 Vrms (symmetrisch) - Typischer THD+N -94 dB - Typischer SNR 112 dB
Display	2,4" OLED, 128x64, einfarbig
Buchse Kopfhörerausgang	- Stereo-Buchsenausgang 6,35 mm - Typischer SNR 105 dB - Bereich 6dBu, 1,5 Vrms
Interner Speicher	128GB, 1TB je nach Version
Netzwerk-Schnittstelle	Ethernet-Anschluss RJ45 - 10/100/1000 Mbps

Datenblatt B.Beat PRO16

MIDI-Anschluss	MIDI OUT DIN 5-polig Standard MIDI IN über USB-MIDI-Kabel (optional)
Pedal	Schalter Pedal N/O oder N/C, Buchse 6,35mm
Stromversorgung	12VDC, 2A, max. Verbrauch 19W
Video	2x Video Typ A Ausgang Maximale Auflösung 1920x1080 mit Video
USB-Anschlüsse	2x USB 2.0 Hi-Speed Typ A für Memory Stick, WiFi USB-Schnittstelle. Maximaler Gesamtstrom, der für die beiden Anschlüsse geliefert wird: 500mA
Externe Stromversorgungseinheit	AC/DC-Adapter Mod. 13/90288-00 EINGANG 100-240VAC Freq 50-60Hz AUSGANG 12VDC - 2A

Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für B.Beat PRO16, ein innovatives und einzigartiges Produkt, entschieden haben. B.Beat PRO16 ist das ideale Werkzeug, um Live-Band-Performances mit Stereo- oder Multitrack-Sequenzen zu bereichern und zu vereinfachen, auch mit synchronisierten Videos und Bildern. Hier möchten wir die wichtigsten Merkmale des Geräts zusammenfassen:

LESEN VON MUSIKDATEIEN UND VIDEOS

B.Beat PRO16 spielt Musikdateien im Format WAV 24 Bit pro Sample (wenn die Datei 16 oder 32 Bit hat, wird sie in 24 Bit konvertiert), Multitrack Audio, Stems, Midi, Video Mp4 und JPG. B.Beat PRO16 liest verschiedene digitale Formate[1], von einfachen Mp3-Dateien bis hin zu vollwertigen Mehrspur-Audioprojekten von Daw mit bis zu 24 Mono-Spuren. B.Beat PRO16 kann eine große Anzahl von Backing Tracks speichern und der verfügbare Platz hängt von den verfügbaren internen Speicherversionen ab:
In der 128-GB-Version mit Backing Tracks auf 4 Monospuren können zum Beispiel rund 60 Stunden Musik gespeichert werden. Die Berechnung ist indikativ und hängt von mehreren nicht standardisierbaren Faktoren ab.

ⓘ Wir empfehlen, die Bearbeitung der Backing Tracks in den DAWs abzuschließen, die Sie für die Aufnahme verwenden, bevor Sie das Projekt in B.Beat PRO16 importieren. Änderungen an Klangfarben und Effekten sind nicht mehr möglich, sobald das Projekt in B.Beat PRO16 geladen ist. Backing Tracks können mit einem Video oder Bildern synchronisiert werden, die über den Video-Ausgang an die Videowand übertragen werden. Synchronisationsvorgänge müssen mit speziellen Apps durchgeführt werden, bevor Audio- und Videoprojekte auf B.Beat PRO16 hochgeladen werden.

INTEGRIERTES DIGITALES MISCHPULT

B.Beat PRO16 verfügt über einen digitalen Mixer für 16 separate Ausgänge, 12 Eingänge, einen Kopfhörerausgang für Click, Return vom Mixer und Backing Tracks; mit 4 praktischen Potentiometern kann der Musiker in Echtzeit einstellen, was er während der Performance im Kopfhörer hören möchte. Die 16 Ausgänge können verwendet werden, um Backing-Tracks an das Bühnenmischpult zu senden. Von jeder beliebigen Quelle kann ein Audiosignal über die 12 Eingänge in den B.Beat PRO16 eingespeist werden. Der B.Beat PRO16 erkennt die Click-Spur und kann sie an jeden der 16 verfügbaren Ausgänge und gleichzeitig an den Kopfhörerausgang leiten. B.Beat PRO16 nimmt bis zu 12 Audiospuren auf [auch während der Wiedergabe von Backing Tracks, in der PLUS Version].
B.Beat PRO16 enthält eine Soundkarte für PC und MAC mit 12 Eingängen und 16 Ausgängen. So können Sie den Computer zusammen mit B.Beat auf der Bühne benutzen.

B.BEAT PRO16 AUF DER BÜHNE

B.Beat PRO16 wurde für maximale Zuverlässigkeit bei LIVE-Auftritten konzipiert und entwickelt. Es gibt eine spezielle Taste auf dem [LIVE]-Panel, die in dem Moment benutzt werden kann, in dem die Show beginnt, denn von diesem Moment an gewährleistet der Prozessor des B.Beat PRO16 maximale Leistung, ohne Ressourcen zu verschwenden.
B.Beat PRO16 verarbeitet einzelne Backing Tracks, die in praktischen Playlists organisiert werden können, oder echte Shows, die aus mehreren Szenen bestehen. Projekte können Musik, Videos und Bilder enthalten, aber auch MIDI-Spuren, um Nachrichten an die verschiedenen Live-Geräte zu senden. Die Philosophie hinter B.Beat PRO16 ist es, die Verwaltung von Backing Tracks und Videos während einer Show zu vereinfachen. Mit dem B.Beat PRO16 ist es nicht mehr nötig, Computer, Tablets, Sound- und Videokarten, Kabel, kleinere oder kleinere Mischpulte und andere Zusatzgeräte auf die Bühne zu bringen: B.Beat PRO16 löst dieses Problem, ohne dass zusätzliche Peripheriegeräte benötigt werden.

B.BEAT PRO16 FÜR DIE SHOW VORBEREITEN

Die Backing-Tracks und Videos, aus denen die Show besteht, die Sie mit B.Beat PRO16 verwalten möchten, müssen mit Ihrer DAW und den entsprechenden Apps erstellt werden. Wenn Sie Ihre Studioarbeit abgeschlossen haben, indem Sie auch die Synchronisation mit den musikbegleitenden Videos vervollständigt haben, sind Sie bereit, das Musikmaterial auf B.Beat PRO16 zu übertragen. Das Video kann auch unsynchronisiert sein. Verbinden Sie den B.Beat PRO16 über ein Netzwerkkabel mit Ihrem Computer (Windows oder Mac OS) und starten Sie die B.Beat Manager App: Von nun an können Sie alle für die Show benötigten Materialien in den B.Beat PRO16 importieren. Mit dem B.Beat Manager können Sie Playlists zusammenstellen oder eine richtige Show aus mehreren Szenen zusammenstellen. Sie können die Audiospuren auch mit einer Midi-Spur kombinieren, über die Sie Midi-Befehle an die von Ihnen auf der Bühne verwendeten Geräte senden können.
Wenn Sie Mp3-Backing-Tracks haben, die Sie einfach auf den B.Beat PRO16 hochladen wollen, ohne den PC zu benutzen, können Sie den USB-Stick verwenden und die Dateien sehr schnell auf den internen Speicher übertragen, oder Sie können sie direkt vom Stick abspielen. Wenn es sich um Backing Tracks ohne Klick handelt, können Sie diese direkt aus B.Beat PRO16 oder aus dem B.Beat Manager über eine spezielle Funktion hinzufügen, die auf Algorithmen der Künstlichen Intelligenz basiert

ERWEITERTE FUNKTIONEN

B.Beat Pro16 kann über Video sowohl einen Videokommentar zur Musik als auch das Video mit dem Text des gespielten Liedes übertragen. Über die kostenlose Prompter-App (für Android und iOs) lassen sich Noten der Musikstücke auch per Wireless 📶 versenden. Text- und Noteninformationen können über die mitgelieferte B.Beat MANAGER App hochgeladen werden.

WEBSEITE SONG SERVICE

B.Beat PRO16 kann Dateien im MTA (Multitrack Audio)-Format lesen, die von M-Live über die Webseite Song Service produziert und vertrieben werden. Das musikalische Repertoire ist umfangreich und jede Woche werden neue Backing Tracks aus dem internationalen Pop-Repertoire produziert. MTA-Dateien sind Mehrspurdateien die B.Beat PRO16 mit 8 Stereospuren liest. Die Backing Tracks sind wie folgt geordnet: Spur 1 Schlagzeug, Spur 2 Bassgitarre, Spur 3 Gitarre, Spur 4 Keyboards, Spur 5 Orchester, Spur 6 Blasinstrumente, Spur 7 Klick, Spur 8 Melodie. Es stehen auch Audioprojekte mit 16 separaten Stereospuren zur Verfügung, die mit jeder DAW frei an B.Beat PRO16 angepasst werden können. Webseiten
www.songservice.it *
www.song-service.com*
www.song-service.de*

[1] WAV 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bit - MP3 feste Bitrate [64 - 320] kbps - MP3 VBR OGG feste Bitrate [64 - 320] kbps - AAC - STEMS - MTA M-Live 8 Spuren stereo oder 16 mono (Audio multitrack)

*Aus urheberrechtlichen Gründen ist der Songdienst möglicherweise nicht in allen Ländern verfügbar.

Gute Musik, mit B.Beat PRO16!

INHALT

2 SICHERHEIT

6 TECHNISCHES DATENBLATT

8 WIR PRÄSENTIEREN B.Beat PRO16

12 LASSEN SIE UNS EINEN BLICK AUF B.Beat PRO16 werfen

15 LASSEN SIE UNS ANFANGEN
- HAUPTFUNKTIONEN UND VERBINDUNGEN

16 DATENÜBERMITTLUNG

18 BACKING TRACKS
- FORMATE

21 BETRIEBSUMGEBUNGEN

26 PLAYLIST

30 SHOWS

32 METRONOM

33 SYSTEM

37 SCHREIBEN VON TEXT UND AKKORDEN

37 AUFNAHME- UND SOUNDKARTE

40 SYNC-MODUS

42 EXPANSIONMODUS

46 E.BEAT

47 ADDENDUM

52 SYMBOLE AUF DEM DISPLAY

DER INHALT DER BOX

B.BEAT PRO16

Sie werden es lieben!

ZUBEHÖR, DAS NICHT BESTANDTEIL DES GERÄTS IST UND MIT DIESEM GELIEFERT WIRD.

NETZTEIL

NETZWERKKABEL

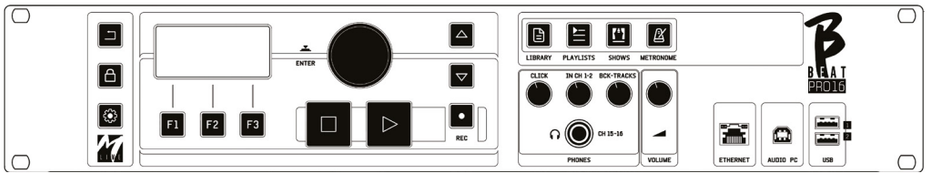
GEBRAUCHSANWEISUNG,
Sie lesen es gerade.

OPTIONALES ZUBEHÖR

M-Pen2 für Wireless -Verbindung und Hotspot-Erstellung

Werfen wir einen Blick auf

das vordere Bedienfeld



BACK-Taste: geht eine Ebene zurück.

LIVE: versetzt den B.Beat PRO16 in den Live-Modus, um Blockaden und versehentliche Aktionen, wie z.B. ungewolltes Drücken von Tasten, zu vermeiden. Zum Aktivieren: Drücken Sie LIVE und bestätigen Sie Ihre Wahl mit F3, zum Deaktivieren drücken Sie erneut LIVE und F3 zur Bestätigung. Wenn wir uns im Live-Modus befinden und eine beliebige Taste drücken, werden Sie gefragt, ob Sie den Live-Modus deaktivieren möchten.

Anhaltender Druck: AUSSCHALTEN: Schalten Sie B.beat aus, indem Sie die LIVE-Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten. Erst dann ist es möglich, die Stromversorgung des B.Beat über die On/Off-Taste auf der Rückseite abzuschalten. WARNUNG: Wird das Gerät nicht über die LIVE-Taste ausgeschaltet, kann ein RESET erforderlich sein. Der Reset-Vorgang ist über den B.Beat MANAGER oder über einen USB-Stick möglich. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung zum B.Beat Manager.
Um B.Beat auszuschalten, halten Sie die LIVE-Taste eine Sekunde lang gedrückt, bis der Bildschirm zum Ausschalten erscheint.

Schalten Sie B.beat mit dem Schalter auf der Rückseite aus, oder drücken Sie ReBoot F3, um B.beat neu zu starten.

SYSTEM-Taste: für den Zugriff auf das Systemmenü.

Funktionstasten: F1 – F2 – F3 sind je nach Bildschirm mit unterschiedlichen Funktionen belegt. Die Beschreibung der Funktionen befindet sich in den unteren Feldern des Displays.

STOP: einmal gedrückt, stoppt die Wiedergabe des aktuellen Titels/Videos in der Pausenposition. Durch erneutes Drücken wird der aktuelle Titel/Video gestartet. Durch das dritte Drücken wird der Ram-Speicher des B.Beat PRO16 geleert. B.Beat PRO16 kann videosynchrone Audio-Backing-Tracks oder unsynchrone und unabhängige Audio- und Videospuren laden. In diesem Fall beziehen sich die Tasten Play und Stop unabhängig voneinander auf Musik und Bilder. Sie können Video oder Audio mit der Taste F2 auf dem Player-Bildschirm auswählen.

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

REC: die Taste aktiviert den Aufnahmemodus. Mit dem B.Beat PRO16 plus können Sie aufnehmen, während gespielt wird.

Alpha-Dial - Enter: Das Alpha-Dial wird verwendet, um durch eine Liste auf dem Display zu scrollen, umeinen Wert zu ändern (z.B. die Lautstärke eines Titels). Durch Drücken in der Mitte wird die Zustimmung zu ENTER erteilt.

UP - DOWN: dienen in der Regel zum Blättern in Listen auf dem Display, zum Ändern der Position des aktiven Cursors oder zum Erhöhen/Verringern eines ausgewählten Wertes.

LIBRARY: ermöglicht den Zugriff auf einzelne Elemente im internen Speicher, Backing Tracks und Videos. Wenn eingesteckt, ist der Zugriff auf den USB-Stick möglich. Wenn ein USB-Stick eingesteckt ist, können wir uns auf dem Stick positionieren und durch seinen Inhalt navigieren. Einzelne Titel (Stereo-MP3 oder Wav) können nach Belieben abgespielt werden.

PLAYLIST: ermöglicht den Zugriff auf die Liste der in B.Beat PRO16 enthaltenen Playlists Playlists können abgespielt oder bearbeitet werden.

SHOWS: ermöglicht den Zugriff auf die Liste der im internen Speicher des B.Beat PRO16 enthaltenen Shows und Szenen.

METRONOM: ermöglicht den Zugriff auf die Verwaltung des Metronoms.

POTENTIOMETER:

Die Potentiometer CLICK, IN CH 1-2 und BCK-TRACKS sind aktiv, wenn B.Beat auf den Modus PHONE ON eingestellt ist. In diesem Fall ist der Kopfhörer aktiv und Sie können im B.Beat-Manager die Spuren zuweisen, die über den Kopfhörer ausgegeben werden. Wenn der B.Beat PRO16 im Modus PHONE OFF eingestellt ist, ist der Kopfhörerausgang nicht aktiv und die Kanäle 15-16 stehen dem Mischpult zur Verfügung. Wie Sie den PHONE ON/OFF-Modus aktivieren können, erfahren Sie in der Anleitung zum B.Beat MANAGER.

BCK-TRACKS: regelt den Pegel der Backing Tracks, die in den Kopfhörer eingespeist werden. Diese Daten können sowohl mit dem B.Beat Manager als auch mit B.Beat PRO16 verwaltet werden.

CLICK: regelt den Kopfhörerpegel der Click- oder Metronomspur

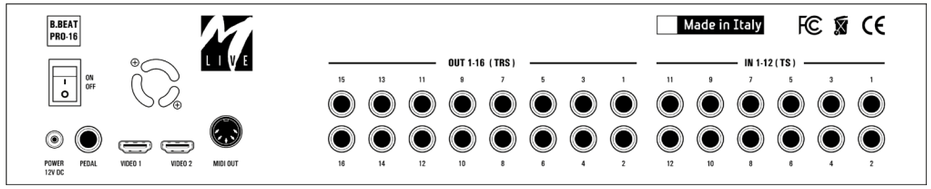
LINE IN: regelt den Kopfhörerpegel des Signals, das über die Line-In-Eingänge eingeht.

VOLUME: regelt die allgemeine Ausgangslautstärke.

ACHTUNG: das Signal im Kopfhörer verwendet die Kanäle 15 und 16. Das bedeutet, dass auf diesen Kanälen alle Tracks ausgegeben werden, die für den Kopfhörer bestimmt sind.

ETHERNET: zur Verbindung mit dem PC über ein Netzwerk.

USB: es können USB-Sticks oder Wireless M-Pen M-Live Verbindungssticks eingesteckt



werden. Beim Einstecken eines USB-Sticks zeigt der B.Beat PRO16 dessen Inhalt im Fenster Library an. Wenn Sie den M-Pen Wireless -Stick an den USB-Steckplatz anschließen, wird die Verbindung für Smartphones und Tablets geöffnet, um die Prompter-App zu nutzen und Noten und Texte der Backing tracks anzuzeigen.

AUDIO PC: Anschluss an den Computer zur Verwendung der internen Soundkarte.

ON OFF: schaltet B.Beat PRO16 ein oder aus.

AUSSCHALTEN: Schalten Sie B.beat aus, indem Sie die LIVE-Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten. Erst dann ist es möglich, die Stromversorgung des B.Beat über die On/Off-Taste auf der Rückseite abzuschalten. WARNUNG: Wird das Gerät nicht über die LIVE-Taste ausgeschaltet, kann ein RESET erforderlich sein. Der Reset-Vorgang ist über den B.Beat MANAGER oder über einen USB-Stick möglich. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung zum B.Beat Manager. Um B.Beat auszuschalten, halten Sie die LIVE-Taste eine Sekunde lang gedrückt, bis der Bildschirm zum Ausschalten erscheint.
[Bildschirm zum Ausschalten aufrufen]. Schalten Sie B.beat mit dem Schalter auf der Rückseite aus, oder drücken Sie Re-Boot F3, um B.beat neu zu starten.

PEDAL: Ein Start-Stopp-Pedal kann angeschlossen werden. Der erste Druck entspricht PLAY, der zweite Druck entspricht STOP.
Hier finden Sie eine Liste der Funktionen:

- Einmal gedrückt: PLAY
- Das zweite Mal gedrückt: STOP (Pause)
- Zweimal schnell drücken: der nächste Song beginnt.
- Druck über 1 Sekunde: wenn eine hochgeladene Playlist vorhanden ist wird der Song in die Playlist aufgenommen [entspricht ENTER].
- Wenn wir uns in der Playlist befinden: einmal drücken, blättert die Liste nach unten, zweimal drücken blättert schnell zum Anfang der Liste zurück.
- Wenn wir uns in der Playlist befinden: länger als eine Sekunde gedrückt halten lädt das angezeigte Element in den Speicher.

Video 1 und 2: verbindet jedes Videogerät mit einer Video-Schnittstelle.

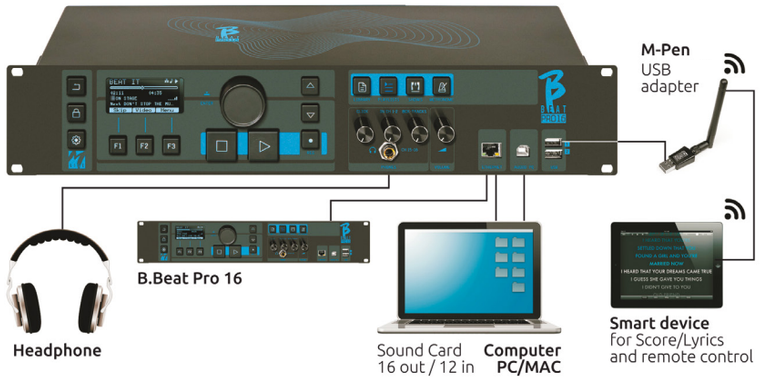
OUT 1-16: 16 symmetrische Mono-Audioausgänge. Die Tracks 1 bis 16 können an die Kanäle 1 bis 16 adressiert werden. Die Tracks 17 bis 24 können nicht über die Kanäle von 1 bis 8 ausgegeben werden. Die Tracks 17 bis 24 können nicht über den Kopfhörer ausgegeben werden.

IN 1-12: 12 unsymmetrische Audioeingänge.
Die Eingänge 1 und 2 sind die Eingänge für den Kopfhörer und werden mit dem Potentiometer eingestellt: In Kap. 1-2

ALSO, *Fangen wir an!*

WICHTIGSTE FUNKTIONEN UND ANSCHLÜSSE

Die Hauptfunktion von B.Beat PRO16 ist die Begleitung Ihrer Live-Auftritte durch das Abspielen von zuvor aufgenommenen DAW-Audiotracks. Zusätzlich zu den Audiospuren kann der B.Beat PRO16 Videos, Bilder und Texte abspielen, die über Video an einen Monitor gesendet werden können; er liest und überträgt Midi-Dateien, die Nachrichten für Ihr Instrumenten-Setup auf der Bühne enthalten. Sehen wir uns zunächst ein vollständiges Anschlussschema des B.Beat PRO16 an, indem wir uns ein Live-Setup auf einer Bühne vorstellen. B.Beat enthält eine Soundkarte mit 12 Ein- und 16 Ausgängen und einen 12-Spur-Recorder. Zwei B.Beat PRO16 können synchronisiert werden, um im Falle eines Ausfalls oder Absturzes als Haupt- und Ersatzgerät verwendet zu werden.



ÜBERMITTLUNG VON DATEN ZU B.BEAT PRO16

Das gesamte Audio-, Video-, Bild- und Midimaterial muss mit einer DAW und anderen Audio-Video-Synchronisationsprogrammen vorbereitet werden. Sobald das Ton- und Videomaterial Ihrer Show richtig zusammengestellt und abgemischt ist, können Sie es auf B.Beat PRO16 übertragen. Dazu verwenden wir B.Beat PRO16Manager, eine Software, die sowohl in einer Windows- als auch in einer Mac-Version verfügbar ist. Wenn Sie Audio-Backing-Tracks im Mp3-Stereo oder Wav-Format haben, können Sie diese über den USB-Eingang mit einem Stick auf den B.Beat PRO16 hochladen. B.Beat PRO16 liest den Inhalt des Sticks und spielt ihn in Echtzeit ab, oder er kann Dateien in seinen Speicher importieren. Für die Übertragung von Backing Tracks, Videos, Bildern und Midi-Dateien, die mit Audio synchronisiert sind, können Sie die B.Beat Manager Software verwenden.

ANSCHLIESSEN VON B.BEAT PRO16 AN DEN COMPUTER

Hier sind die Verbindungsmodi zwischen dem B.Beat PRO16 und dem Computer, der ein PC oder Mac sein kann:

Der einfachste Weg, den B.Beat PRO16 mit dem Computer zu verbinden, ist die Verwendung des Ethernet-Netzwerks.
Das geht so:

1. Verbinden Sie das mitgelieferte Netzwerkkabel zwischen B.Beat PRO16 und dem Computer

2. B.Beat PRO16 einschalten

3. Starten Sie die B.Beat Manager App

4. Nach ca. 60 Sekunden sieht die App, dass der B.Beat PRO16 verbunden ist. Sie können sich mit dem B.Beat PRO16 verbinden, indem Sie die Taste am B.Beat Manager drücken:

5. Auf dem Display des B.Beat PRO16 erscheint die folgende Anzeige, die bestätigt, dass die Verbindung hergestellt wurde

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

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

2. Erstellen Sie mit B.Beat PRO16 einen Wireless -Hotspot, mit dem sich der PC verbinden kann. Der optionale M-Pen2 ist erforderlich, um den Hotspot zu erzeugen. Das Passwort für den Zugang zum Hotspot des B.Beat PRO16 lautet standardmäßig 12345678.

3. Schließen Sie den Computer an den Hotspot des B.Beat PRO16 an, der automatisch erkannt wird. Das Standardkennwort lautet 12345678. Es kann später mit der B.Beat Manager Software geändert werden.

Um den B.Beat PRO16 mit dem Wireless -Netzwerk zu verbinden, empfehlen wir folgende Vorgehensweise [Optionaler M-Pen2 für B.Beat PRO16 erforderlich. In der PLUS-Version ist die Wireless -Verbindung enthalten]:

1. M-Pen2 auf B.Beat PRO16 einsetzen

2. Verbinden Sie den B.Beat PRO16 mit dem PC über das mitgelieferte Ethernet-Kabel (oder über Hotspot wie oben)

3. Öffnen Sie den B.Beat Manager auf dem PC und verbinden Sie sich mit dem B.Beat PRO16 (siehe oben)

4. Klicken Sie in der Software auf Optionen (Zahnradsymbol oben rechts)

5. Öffnen Sie die Registerkarte „Netzwerke".

6. Wählen Sie das Wireless -Netz aus, mit dem Sie sich verbinden möchten

7. Notieren Sie das Passwort des verwendeten Wireless -Netzes

8. Klicken Sie auf Speichern und Verbinden

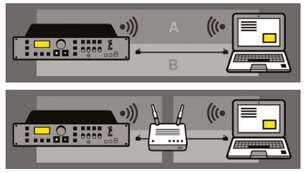
9. Ihr B.Beat PRO16 ist mit dem verwendeten Wireless -Netzwerk verbunden (wenn Sie zu diesem Zeitpunkt mit dem PC über Hotspot verbunden sind, wird die Verbindung zum B.Beat PRO16 unterbrochen, Sie können sie aber wie oben beschrieben wieder aktivieren)

10. Trennen Sie das Ethernet-Kabel vom B.Beat PRO16

11. Verbinden Sie auch Ihren PC mit dem Wireless -Netzwerk (falls Sie das nicht schon getan haben)

12. Öffnen Sie den B.Beat Manager auf Ihrem PC und verbinden Sie sich mit dem B.Beat PRO16 in Ihrem neuen Wireless -Netzwerk.

Das obige Verfahren gilt auch für Hotspot-Netzwerke, die von Smartphones oder Tablets erzeugt werden. Von nun an werden die Netzwerkdaten (Adresse und Passwort) auf dem B.Beat PRO16 gespeichert, der das Netzwerk automatisch erkennt. Diese Lösung ist perfekt, wenn Sie B.Beat PRO16 zu Hause verwenden und Wireless nutzen möchten.



Für die Übertragung einer großen Anzahl von Backing Tracks und Videos empfehlen wir die Verwendung des Netzwerkkabel-Verbindungsmodus. Die Netzwerkverbindung garantiert maximale Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit bei der Datenübertragung.

INSTALLATION DER SOFTWARE B.BEAT MANAGER

Die Software B.Beat Manager ist in zwei Versionen für zwei Betriebssysteme erhältlich: Windows 10 ff. - macOS 10.15 Catalina ff. Eine vollständige Kompatibilität mit früheren Systemen ist 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

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

1. Audio Mp3 oder Wav (oder andere digitale Formate) in einer Stereopur (ohne click)
2. Audio Mp3 oder Wav (oder andere digitale Formate) in zwei Monospuren (mit click in einerder beiden Spuren)*
3. MehrspurigesAudio (mp3 oder wav oder andere digitale Formate) **
4. Stems (Multitrack-Audio nach einem festgelegten Protokoll)

B. Beat PRO16 kann die 4 Formate spielen, die wir aufgelistet haben.

*B.Beat PRO16 erkennt den Click automatisch, wenn er in einer der Spuren des Audioprojekts oder der Stereodatei, die Sie importieren möchten, vorhanden ist.

(!) ** Der B.Beat PRO16 kann einzelne Backing Tracks mit bis zu 24 Monospuren einlesen. Das bedeutet, dass bei Backing Tracks mit Stereospuren die maximale Anzahl der Spuren 12 betragen würde. Backing Tracks können auch Mono- oder Stereospuren haben, wichtig ist nur, dass die maximale Anzahl der „Kanäle" 24 nicht überschreitet. Z.B. 7 Stereo und 10 Mono. Wenn Ihre Backing Tracks mehr Spuren haben, müssen Sie einige Spuren löschen oder sie mit anderen Spuren im Projekt über Ihre DAW mischen.

ACHTUNG: Die ersten 16 Spuren können auf den Kanälen 1 bis 16 frei ausgegeben werden. Die Tracks 17 bis 24 können nicht über die Kanäle von 1 bis 8 ausgegeben werden.

IMPORTIEREN EINES MEHRSPUR-AUDIO-PROJEKTS AUF B.BEAT PRO16

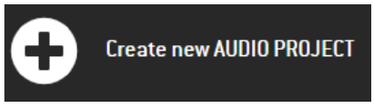
Sobald Sie die Audiodatei, die die Backing Tracks bildet, in Ihrer DAW erstellt haben, können Sie dasselbe Projekt in separaten Spuren speichern, so dass jede Spur eine einzelne Audiodatei (Wav oder Mp3) bildet. Speichern Sie dies in einem Ordner, der alle Spuren dieses einzelnen Audioprojekts enthält.

(!) Die maximale Anzahl von Spuren, die Sie mit B.Beat PRO16 abspielen können, beträgt 24 Mono oder 12 Stereo.

Die Tracks 1 bis 16 können über die Kanäle von 1 bis 16 ausgegeben werden. Die Tracks 17 bis 24 gehen von Kanal 1 bis 8 aus. Die Konfiguration wird auf B.Beat MANAGER vorgenommen. Die Tracks 17 bis 24 können nicht an Kopfhörer geleitet werden.

Sie sind nun bereit, Ihr neu erstelltes Projekt in B.Beat PRO16 zu importieren:

1. Verbinden Sie den B.Beat PRO16 mit dem PC in einem der bevorzugten Modi
2. Start des Programms B.Beat Manager
3. Drücken Sie diese Taste auf dem Hauptbildschirm des Programms B.Beat Manager:



Von diesem Punkt aus können Sie Audioprojekte zum B.Beat PRO16 transportieren. Siehe B.Beat Manager Software Guide.

IMPORTIEREN EINES VIDEOS ODER VON BILDERN AUF B.BEAT PRO16

B.Beat PRO16 kann Videodateien im Mp4- und MOV-Format abspielen.

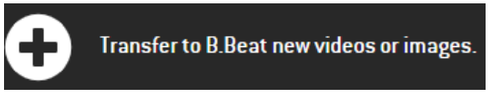
Videodateien können zuvor mit einem Audioprojekt synchronisiert werden. Die Synchronisierung kann mit jeder Videobearbeitungssoftware durchgeführt werden, z. B. iMovie, Final CUT und anderen.

Sobald Sie das Video mit der Musik synchronisiert haben, können Sie sowohl das Audio- als auch das Videoprojekt an B.Beat PRO16 übertragen und ein Projekt erstellen, das von B.Beat PRO16 wie ein einziges Audio- und Videoelement behandelt wird. Dies ist besonders effektiv für Shows, bei denen Sie einen Videokommentar mit Musik kombinieren möchten. Das Video kann mit einem Backing-Track verknüpft werden, auch wenn es nicht synchronisiert ist, aber sobald Sie es mit der Musik auf dem B.Beat Manager kombinieren, werden die beiden Elemente verbunden und von B.Beat PRO16 gemeinsam abgespielt.

Das Video kann auch auf den B.Beat PRO16 übertragen werden, ohne mit einem Backing-Track verknüpft zu sein. In diesem Fall ist die Datei unabhängig von der Musik, kann aber jederzeit abgespielt werden und begleitet Ihre Auftritte.

Sie sind nun bereit, die Videos/Bilder in B.Beat PRO16 zu importieren:

1. Verbinden Sie den B.Beat PRO16 mit dem PC in einem der bevorzugten Modi
2. Start des Programms B.Beat Manager
3. Wählen Sie im Menü Library die Option Medien.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche:

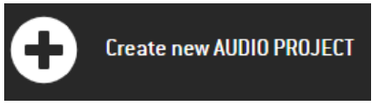


Von diesem Punkt aus können Sie Videodateien zum B.Beat PRO16 transportieren. Siehe B.Beat Manager Software Guide.

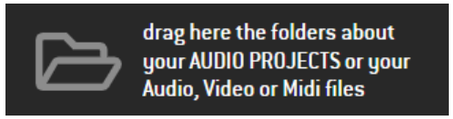
MIDI-DATEIEN IMPORTIEREN AUF B.BEAT PRO16

Projekte, die vom PC in B.Beat PRO16

importiert werden, können Audio-, Video- und Bildspuren sowie eine MIDI-Datei enthalten. Mit der Midi-Datei können Sie bestimmte Befehle an die verschiedenen Geräte in Ihrem Set-up geben. Diese Botschaften werden Ihren Auftritt effektiver machen, wenn sie mit der Musik synchronisiert sind. Über Midi können Sie Programmänderungen oder systemexklusive Nachrichten an Keyboards und Expander oder andere Module senden, die Sie im Live-Teil der Show verwenden. Sie können das MIDI-File in Ihrer DAW erstellen und es dann innerhalb eines Audio-Video-Projekts, das den Sound- und Videoteil der Show bilden wird, auf B.Beat PRO16 übertragen. Die Midi-Datei kann von beliebigem Typ sein (0 oder 1), kann alle Midi-Befehle einschließlich Noten enthalten und bis zu 16 Midi-Kanäle. Zeitänderungen sind zulässig. MIDI wird für Kanal- und Systemmeldungen empfohlen. Der Midi-Track wird vom B.Beat PRO16 über den MIDI-Ausgang wiedergegeben. Um die mit dem Audioprojekt verknüpfte Midi-Datei korrekt zu übertragen, wird empfohlen, die Midi-Datei im selben Ordner zu speichern, in dem sich auch die Audio- und Videospuren des Projekts befinden. Um vom Computer zum B.Beat PRO16 zu wechseln, drücken Sie einfach die Schaltfläche „+CREATE new AUDIO PROJECT“ auf dem Hauptbildschirm des B.Beat Managers:



Dann kann der Ordner mit den Backing Tracks und der zugehörigen Midi-Datei gezogen werden.



Weitere Vorgehensweisen zum Importieren von Dateien und Erstellen von Playlists und Shows finden Sie in der Online-Hilfe des B.Beat Managers.

TEXTE SCHREIBEN UND ANZEIGEN

Mit dem B.Beat Manager können Liedtexte geschrieben und mit der Musik synchronisiert werden. Bitte konsultieren Sie dazu den Online-Leitfaden des B.Beat Managers. Die Texte werden dann an den speziellen Video-Ausgang gesendet, um auf einem Monitor für den Prompter angezeigt zu werden (Prompter).

NOTEN IMPORTIEREN UND ANZEIGEN

Mit dem B.Beat Manager kann man PDF-Noten importieren und mit der Musik synchronisieren. Bitte konsultieren Sie dazu den Online-Leitfaden des B.Beat Managers. Die Ergebnisse werden über Wireless (mit dem M-PEN2 oder der Wireless -Antenne, die im PLUS-Modell enthalten ist) gesendet und in der Prompter-App angezeigt.

PLAYLIST UND SHOW

Der B.Beat PRO16 kann einzelne Backing Tracks abspielen, begleitet von Video - Bildern und Midi-Dateien, oder er kann das Repertoire in Playlists organisieren, die entweder auf dem B.Beat PRO16 oder noch besser auf einem PC mit der B.Beat Manager Software erstellt werden können.

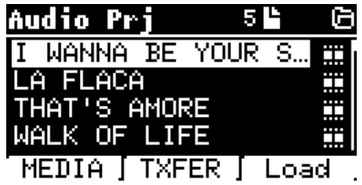
Die**Playlists** sind Wiedergabelisten, die im Laufe des Abends entweder vorübergehend oder dauerhaft geändert werden können. Nachfolgend werden wir sehen, wie man mit der Playlist während einer Live-Performance interagieren kann. Die Playlist bietet viel Flexibilität zwischen den Liedern, und Änderungen können sehr einfach vorgenommen werden.
Die **Show** ist eine weiterentwickelte Playlist. Eine Show besteht aus mehreren Szenen. Szenen können ein oder mehrere Elemente enthalten, die SLOTs genannt werden. Shows können mit der B.Beat Manager Software erstellt werden. Die Verwaltung der Show ermöglicht es Ihnen, Musik mit Videos und/oder Bildern zu kombinieren, so dass Ihre Show perfekt organisiert ist und Sie nur noch auf PLAY drücken müssen, um sie zu starten. Die Verkettungen zwischen Audio und Video oder Bildern werden automatisiert, einschließlich der Pausen und anderer verbindender Details zwischen den verschiedenen Szenen, aus denen die Show besteht. Die Show bietet den Vorteil, dass automatische Sequenzen die Musiktitel miteinander verbinden, aber Sie können auch Pausen einfügen oder Slots erstellen, in denen nur der Click oder das Metronom läuft.

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

BETRIEBSUMGEBUNGEN

Der B.Beat PRO16 kann während der Aufführung in 4 verschiedenen Betriebsumgebungen ausgeführt werden, die durch Anklicken der entsprechenden Schaltfläche aufgerufen werden können. Standardmäßig schaltet sich der B.Beat PRO16 in der Library-Umgebung ein, wechselt dann aber in die zuletzt gewählte Umgebung, bevor er sich ausschaltet.

LIBRARY



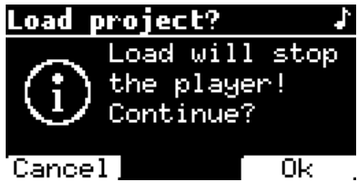
Durch Drücken der Taste Library gelangt man in das allgemeine Archiv aller Audio- oder Videoprojekte, die von den verschiedenen Quellen (PC / USB PEN) importiert wurden, und mit dem Alpha Dial und den Tasten UP und DOWN kann man durch die Liste scrollen. Durch Auswahl von PRJ oder MEDIA wählen wir, ob wir uns für das Audio- oder Videoarchiv interessieren. Wenn wir einen USB-Stick in den dafür vor-

gesehenen Steckplatz des B.Beat PRO16 eingesteckt haben, wird die USB-Funktion, die den Zugriff auf den Stick ermöglicht, auf der Taste F2 angezeigt. Wenn eine Datei ausgewählt wird, öffnen sich diese Möglichkeiten:

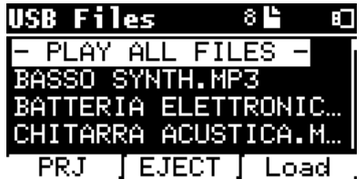
1) PLAY DRÜCKEN: spielt das ausgewählte Element ab. Wenn bereits ein Titel abgespielt wird, wird sofort zum neuen Titel gewechselt.

2) ENTER DRÜCKEN: Ich gelange auf eine Unterseite, von der aus ich die Möglichkeit habe:
a) Set as next: Ich platziere das ausgewählte Element an der NEXT SONG-Position, d.h. das Element ist am Ende der aktuellen Ausführung spielbereit.
b) Delete: löscht das ausgewählte Element. Wenn Sie diese Option wählen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie Ihre Wahl bestätigen oder abbrechen können.

3) F3 LOAD DRÜCKEN: der gewählte Titel wird in den Speicher geladen und kann abgespielt werden. Wenn ein anderer Titel im Speicher geladen ist und abgespielt wird, erscheint eine Bestätigungsanzeige, da die aktuelle Wiedergabe unterbrochen wird. Drücken Sie OK zur Bestätigung oder Cancel zum Abbrechen.



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



VERWENDUNG DES USB-STICKS

B.Beat PRO16 liest USB-Sticks, die Backing Tracks im Mp3- oder Wav-Format enthalten können.
Wenn Sie einen USB-Stick in das B.Beat PRO16-Laufwerk einstecken, erscheint der folgende Bildschirm:

Von diesem Bildschirm aus, der die Namen der im Stick enthaltenen Dateien auflistet, ist Folgendes möglich:

1) Navigieren im Memory-Stick-Archiv (über die Tasten Alpha Dial, Up Down)

2) Dateien direkt abspielen (auch nacheinander, wenn Sie „Play all files“ wählen). Es wird eine Datei ausgewählt und Play gedrückt, um sie zu spielen.

3) Importieren von Dateien in das Archiv von B.Beat PRO16.
   a) Man wählt eine Datei mit Alpha Dial oder up - down
   b) Drücken Sie Enter auf der Alpha-Wahltaste
   c) Auf dem nächsten Bildschirm “Import“ drücken

4) Ein Projekt als Next song vom Speicherstick auswählen

   a) Man wählt eine Datei mit Alpha Dial oder up - down
   b) Drücken Sie Enter auf der Alpha-Wahltaste
   c) Auf dem nächsten Bildschirm Set as next drücken
   d) Ab jetzt ist das Projekt am Ort Next Song positioniert

Wenn ein USB-Stick in den B.Beat PRO16 eingesteckt ist, kann durch Drücken der Taste LIBRARY auf den internen Speicher zugegriffen werden, und durch Drücken der Taste F2 USB auf den Stick. Wenn Sie den Stick auswerfen möchten, drücken Sie F2 Eject in der Leseposition des Sticks.

ABSPIELEN VON BACKING TRACKS

So spielen Sie ein Audioprojekt ab:

1) Drücken Sie [Library]
2) Drehen Sie [Alpha dial] oder drücken Sie [up und down], um die Datei auszuwählen
3) Drücken Sie [Play], der Titel startet.
4) Der Bildschirm Player erscheint

Oben steht der Titel der laufenden Datei, die Symbole auf der rechten Seite zeigen an, dass der B.Beat PRO16 mit einem Netzwerk verbunden ist, dass die laufende Datei mit einem Video verknüpft ist und dass sich die Datei in der Pausenposition befindet.
Unter dem Titel befindet sich der Songpositionszeiger. Wir können uns im Song bewegen, indem wir Alpha-Dial drehen. Der SPP bewegt sich zum gewünschten Punkt, und durch Drücken der Eingabetaste wird zu diesem Punkt gewechselt.
Unterhalb des SPP befinden sich Zeitangaben: die seit Beginn des Liedes verstrichene Zeit und die Zeit bis zum Ende des Liedes.
Unter den Anzeigen wird die aktuell laufende Playlist beschrieben, sofern vorhanden. Andernfalls ist diese Zeile leer.
Auf der rechten Seite befinden sich die Vu-Meter, die die Pegel der Ausgänge anzeigen: Achtung, wenn der Lautstärkeregler auf Null steht, sind diese Vu-Meter nicht aktiv.

NEXT: zeigt den Song an, der auf den aktuellen Song folgen wird. Der nächste Song kann frei gewählt werden, oder es kann der Song in der Playlist sein, wenn wir eine Playlist oder Show verwenden.

Rechts von NEXT zeigt das Wort MAN an, dass die Wiedergabe bei next manuell erfolgen muss, entweder durch Drücken von PLAY oder durch Drücken des Start/Stop-Pedals, falls vorhanden.
Auf diesem Bildschirm können Sie die Situation des Player überprüfen und bestimmte Aktionen durchführen:
STOP: Wenn Sie diese Taste einmal drücken, wird das laufende Projekt auf Pause gesetzt. Wenn Sie die Taste ein zweites Mal drücken, wird das Projekt an CAPO weitergeleitet. Wenn die Taste Stop ein drittes Mal gedrückt wird, wird der Speicher geleert und der Bildschirm Playlist erscheint.
PLAY: aktiviert die Wiedergabe des aktuellen Projekts. Wenn die Taste blau blinkt, bedeutet dies, dass das Projekt angehalten wurde. Drücken Sie Play, um fortzufahren. Wenn die Play-Taste schnell blinkt, bedeutet dies, dass ein Titel in den Speicher geladen und zur Wiedergabe bereit ist.
ALPHA DIAL: durch Drehen von Alpha-Dial bewegt sich die Songposition entlang der Zeitleiste des im Speicher geladenen Projekts, das Display zeigt die Ziel-Songposition (GO TO) in Minuten und Sekunden an. Wenn Sie die Eingabetaste drücken, beginnt die Performance an der gewählten Songposition. Dies kann sogar während der Projektlaufzeit geschehen.

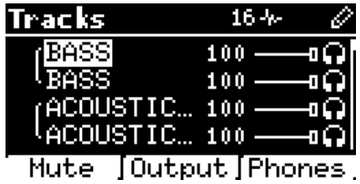
Wenn eine PLAYLIST geladen ist, erscheint dieses Symbol auf dem Bildschirm des Players:

Die Playlist wird abgespielt, und wenn die ENTER-Taste gedrückt wird, wird direkt auf die Liste der Projekte in der Playlist zugegriffen. Von hier aus können Sie bestimmte Aktionen zur Auswahl und Bearbeitung der Playlist durchführen. Siehe Kapitel PLAYLIST.
Funktionstasten auf dem Bildschirm PLAYER:

1. SKIP (F1) ermöglicht das Überspringen der Backing Tracks, die im Feld „Next" erscheinen. Das Feld „Next" gibt an, welcher Titel nach den aktuell gespielten Backing Tracks gespielt wird. Wenn das Feld Next leer ist (---), bedeutet dies, dass am Ende der aktuellen Ausführung keine Projekte mehr gespielt werden sollen.
2. VIDEO (F2) Wenn ein Backing-Track und ein Video laufen, können wir auf die Videoverwaltung zugreifen, ohne die Wiedergabe des musikalischen Backing-Tracks zu beeinträchtigen. Wenn Sie F2 VIDEO drücken, gelangen Sie zu einem Bildschirm, auf dem Sie das Anhalten und die Wiedergabe des aktuell wiedergegebenen Videos steuern können.
3. MENÜ (F3) bietet zwei Optionen:
a.Spuren bearbeiten
b.Pegelmesser

SPUREN BEARBEITEN

(!) Wir empfehlen, die Bearbeitung von Tracks und Mischungen in der DAW durchzuführen. In jedem Fall sind mit B.Beat PRO16 und insbesondere mit der Software B.Beat Manager eine Reihe von Eingriffen zur Verbesserung der Leistung möglich. Dies kann über die Seite Edit Tracks erfolgen:



Von diesem Bildschirm aus können Sie einen Track auswählen (drücken Sie die Tasten Up oder Down, um sich durch die Tracks zu bewegen) und wie folgt Änderungen vornehmen:

• Stummschalten eines Tracks:
Track mit Up und Down auswählen
-> [F1] Mute drücken.

Drücken Sie erneut F1, wenn Sie die Stummschaltung aufheben möchten.

Auf der linken Seite erscheint das Symbol Mute:
Family Mute: Auf B.Beat PRO16 ist es möglich, Instrumentenfamilien einzurichten. Diese Option wird über den B.Beat Manager verwaltet (siehe spezifische Anleitung). Zum Beispiel können wir verschiedene Instrumentenfamilien (Keyboards, Bass, Schlagzeug usw.) einrichten und sie der jeweiligen Familie zuordnen. Auf diese Weise können wir eine Stummschaltung in Bezug auf die spezifische Familie durch den B.Beat Manager definieren. Wenn Sie die Stummschaltung einer Familie aktivieren, werden alle Tracks, die zu dieser Familie gehören, für alle auf den B.Beat PRO16 geladenen Audioprojekte stummgeschaltet. Wenn Sie die Stummschaltung der Familie für ein bestimmtes Projekt ausschließen möchten, können Sie dies jederzeit über die Funktion Mute unter Edit Tracks. tun. Wenn eine Instrumentenfamilie stummgeschaltet ist, erscheint dieses Symbol neben dem Titelnamen:
Family Mute kann nur für Backing Tracks verwendet werden, die über separate Spuren verfügen. Zum Beispiel bei den MTA-Dateien, die von der Webseite **www.songservice.it heruntergeladen werden können.**

• Senden Sie den Track an den Kopfhörerausgang:
Track mit Up und Down auswählen
-> drücken Sie [F3] Phone.

Das Symbol erscheint auf der rechten Seite

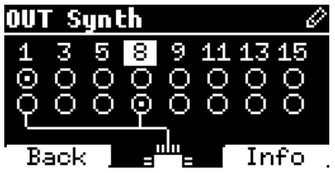
Drücken Sie erneut F3, wenn Sie den Track von der Kopfhörerausgabe ausschließen möchten.

(!) Der Kopfhörerausgang wird über das Potentiometer BCK-TRACKS eingestellt.

- Stellen Sie die Lautstärke eines Tracks ein:
Track mit Up und Down auswählen
-> Alpha-Dial drehen, um die Lautstärke zu verringern/zu erhöhen. Der Wert wird in

Grafiken und durch eine Zahl von 0 bis 100 angegeben.

- F2 Taste Ausgang:
Durch Drücken von F2 wird die Einstellung für die Audioausgabe aufgerufen:



Die Tracks 1 bis 16 können auf den Kanälen 1 - 16 ausgegeben werden. Die Tracks 17 bis 24 können auf einem oder mehreren Ausgängen zwischen 1 und 8 ausgegeben werden.
Drehen Sie Alpha-Dial und wählen Sie einen Ausgang, drücken Sie ENTER, um den Ausgang zu aktivieren, drücken Sie erneut, um denselben Ausgang zu deaktivieren.

Wenn Sie F3 INFO drücken, können Sie überprüfen, welcher Titel auf dem gewählten Ausgang ausgegeben wird.

• Abspielen eines Videos (Medien)

1. Drücken Sie [Library]

2. Drücken Sie die Funktionstaste [F1-MEDIA].

3. Drehen Sie [Alpha dial] oder drücken Sie [up und down] für die Auswahl

4. Drücken Sie [play], um die Wiedergabe zu starten

5. Der Hauptbildschirm erscheint

PLAYLIST

Die Playlist ist eine Reihe von Audio- (oder Audio- + Video-) Projekten, die aus der B.Beat PRO16-Library ausgewählt werden und nacheinander in einer vordefinierten Reihenfolge abgespielt werden können. Zwischen den Titeln kann die Playlist angehalten oder über Autoplay automatisch fortgesetzt werden (siehe Menü System -> Autoplay).

Die Playlist kann auch als einfache Sammlung von Projekten verwendet werden, die bei bestimmten Veranstaltungen eingesetzt werden. Projekte können nach Belieben abgerufen werden.
Wenn die Playliste in den Speicher geladen ist, kann die vollständige Liste der enthaltenen Titel durch Drücken von ENTER auf Alpa-Dial auf der Hauptseite des Players angezeigt werden.
Die Playlist-Umgebung enthält die Liste der Playlists, die vom B.Beat Manager übertragen oder auf dem B.Beat PRO16 erstellt wurden. Folgende Funktionen sind von diesem Bedienteil aus möglich:

1. **PLAY-Taste:**
   Sofortige Wiedergabe der ausgewähltenPlaylist durch Up und Down

2. **ENTER-Taste:**,
   um den Inhalt der Playlist einzugeben und ihn nach Belieben zu bearbeiten.

3. **F1-Taste Löschen**: Löschen der Playlist ausgewählt über Up und Down

4. **Taste F2 New:** Erstellen einer neuen Playlist

5. **F3 LOAD-Taste:** Laden der a usgewählten Playlist in den Speicher über Up und Down.

6. **Tasten Up und Down:**
   Wenn sich der Player im STOPP-Zustand befindet, können Sie mit den Tasten Up und Down schnell zwischen den Titeln in der Playlist wechseln.

EINE PLAYLIST WÄHLEN

1. Drücken Sie [PLAYLISTS], das Verzeichnis der im Speicher vorhandenen Playlists erscheint.

2. Drehen Sie [ALPHA DIAL] oder [up down] zur Auswahl

3. Drücken Sie F3 [LOAD], um die Playlist in den Speicher zu laden. Jetzt kann sie gespielt werden. Alternativ können Sie auf PLAY drücken und die Playlist wird sofort gestartet.

(!) Wenn der Player eine Audio- oder Videodatei abspielt, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt, bevor der Speicher geladen und die laufende Wiedergabe unterbrochen wird.

NEXT SONG

Wenn eine Playlist im Feld „NEXT“ abgespielt wird, erscheint der Titel des nächsten Songs. Durch Drücken der Taste F1 „Skip“ können Sie den nächsten Song überspringen und zum nächsten weitergehen. Wenn Sie auf Skip drücken, erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, Ihre Wahl zu bestätigen. Wenn eine Playlist abgespielt wird, kann ich sogar während der Wiedergabe der Playlist entscheiden, ob ich die Liste der Songs ändern möchte.

AUTO PLAY

Menù System > Options > Auto Play: Wenn ich am Ende eines Titels Auto Play „ON“ gewählt habe, beginnt der nächste Song sofort. Umgekehrt startet der nächste Song erst, wenn die Play-Taste oder das Start-Stop-Pedal (falls angeschlossen) gedrückt wird.

PLAYLIST > [ENTER] EDIT

In B.Beat PRO16 ist es möglich, eine Playlist zu bearbeiten. Zum Bearbeiten:

Drücken Sie [PLAYLISTS] Drehen Sie [Alpha Dial] oder [Up Down], um die Playlist auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.

Drücken Sie ENTER auf Alpha-Dial, um den folgenden Bildschirm aufzurufen:

es erscheinen drei Optionen: More, Remove, Add.

Um einen Song von seiner Position zu verschieben:
Drücken Sie F1 [MOVE], drehen Sie [ALPHA] oder verwenden Sie [Up Down]
Drücken Sie F1 [CANCEL] zum Beenden oder F3 [OK] zum Bestätigen.

So löschen Sie einen Titel aus der Playlist:
Drehen Sie [ALPHA] oder verwenden Sie [Up Down] , um den zu löschenden Song auszuwählen.
Drücken Sie F2 [Remove].
Bestätigen Sie auf dem nächsten Bestätigungsbildschirm mit F3 [Remove] oder F1 [Cancel], um Ihre Auswahl zu verwerfen.

So fügen Sie einen Song zur Playlist hinzu:
Drücken Sie F3 [ADD], die Seite wechselt zur LIBRARY und Sie können den Song auswählen, der zur Playlist hinzugefügt werden soll, indem Sie mit [Alpha Dial] oder [Up Down] durch die Liste blättern. Sobald Sie den hinzuzufügenden Titel gefunden haben, drücken Sie F3 [ADD], um den Titel hinzuzufügen, oder F1 [CANCEL], um den Vorgang abzubrechen.
Der Song wird automatisch am Ende der Wiedergabeliste hinzugefügt. Sie kann dann mit der Funktion MOVE verschoben werden.

WIEDERGABELISTEN > F2 LÖSCHEN

So löschen Sie eine Playlist.

Wählen Sie mit [ALPHA] oder [Auf-Ab] die zu löschende Playlist. Drücken Sie F2 [Löschen], und es erscheint ein Bildschirm mit der Bitte um Bestätigung: Drücken Sie F3 [Löschen], um die Playlist zu löschen, oder F1 [Abbrechen], um den Vorgang abzubrechen.

PLAYLIST > F3 NEW

Drücken Sie F3 [NEW], um eine neue Playlist zu erstellen. Die neue Playlist erhält automatisch den Namen LIST #, da es bei B.Beat PRO16 keine Möglichkeit gibt, Elemente zu benennen. Zu einem späteren Zeitpunkt können wir den Namen durch die Software B.Beat Manager ändern.

ABSPIELEN EINER PLAYLIST

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

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

Drücken Sie ENTER, um die Anzeige der Playlist und der darin enthaltenen Titel aufzurufen.

Auf diesem Bildschirm gibt es drei mögliche Funktionen:

F1 [SKIP] Schließt den ausgewählten Titel von der Wiedergabe der Wiedergabeliste aus. Wählen Sie einen Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und drücken Sie F1 [SKIP]. Es erscheint ein Symbol, das anzeigt, dass der Titel in der aktuellen Playlist nicht wiedergegeben wird.

F2 [NEXT] Fügt den ausgewählten Song an der nächsten Stelle ein. Das Lied wird dann nach dem gerade gespielten Lied wiedergegeben. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und drücken Sie F2 [NEXT]. Der Buchstabe "N" erscheint daneben, und das Lied wird in den nächsten Abschnitt verschoben.

F3 [LOAD] Lädt den ausgewählten Song in den Speicher und macht ihn abspielbereit. Wählen Sie den Song durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und drücken Sie F3 [LOAD]. Der Titel wird in den Player geladen und kann abgespielt werden.

Tasten UP und DOWN: Wenn sich die Playlist im STOP-Modus befindet, können Sie sich mit den Tasten Up und Down schnell innerhalb der Playlist bewegen. Wenn Sie den gewünschten Titel gefunden haben, drücken Sie zum Abspielen auf Play.

(!) Wenn der Player eine Audio- oder Videodatei abspielt, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt, bevor der Speicher geladen und die laufende Wiedergabe unterbrochen wird.
PLAY: zum Abspielen eines beliebigen Titels einer Playlist. Wählen Sie den Titel durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und drücken Sie PLAY. Das Lied beginnt sofort und unterbricht das laufende Lied.

SHOWS

Show ist ein Werkzeug für die Organisation einer Show von der Einleitung bis zum Erlöschen der Lichter auf der Bühne. Mit Show können wir alle Momente unseres Abends gestalten, sowohl wenn wir aktiv auf der Bühne spielen und singen, als auch in den Pausen, z.B. mit Videos und Hintergrundbildern. Um die Show zu erstellen und zu bearbeiten, verweisen wir Sie auf das Handbuch der B.Beat Manager Software.
Strukturell ist die B.Beat PRO16-Show in Szenen unterteilt, die ihrerseits Slots enthalten.

Der Slot ist ein Ereignis, das Folgendes enthalten kann:

1. Backing Tracks,
   mit oder ohne Hintergrundbilder
2.IBilder
3. Video
4. Audiotracks (hochgeladen auf B.Beat PRO16 als Projekte)
5. Metronom [ohne Backing Tracks] mit oder ohne Hintergrundbilder
6. Stille (Momente, in denen die Show weiterläuft, aber z. B. 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 Szenenvideo. Die Szene kann in LOOP gesetzt werden, so dass sie am Ende wieder von vorne beginnt. Dies kann in Pausen nützlich sein, wenn wir eine Wiedergabeliste mit aufgenommenen Audiotracks haben: Die Playlist wird von Anfang an wiederholt, bis wir die Szene anhalten, um zur nächsten zu gehen. Der die Musik begleitende Videoteil wird ebenfalls wiederholt, wenn er in Form von Bildern oder einer Videosequenz vorliegt.
Die Show und die Szenen können einfach mit dem B.Beat Manager erstellt werden. Mehr zu diesem Thema finden Sie in der Anleitung zum B.Beat Manager. Sobald die Programmierung der Show abgeschlossen ist, muss sie für die Live-Performance auf den B.Beat PRO16 übertragen werden.

Durch Drücken der **Taste „SHOWS“** gelangen wir in die Liste, die diese in B.Beat PRO16 sammelt.

Der Bildschirm ist mit den üblichen drei Funktionstasten belegt: F1 [SHOWS] zeigt die Liste der archivierten Shows an. F2 [SCENES] Zeigt die Liste der archivierten Szenen an. F3 [LOAD] Durch Drücken dieser Taste wird die Show oder eine ausgewählte Szene in den Speicher geladen und kann dann mit der PLAY-Taste abgespielt werden. Um eine Show auszuwählen, können Sie mit Alpha-Dial oder den Tasten Up und Down durch die Liste blättern. Durch Drücken von PLAY wird die ausgewählte Show oder Szene abgespielt.
Hier ist der Screenshot des Players beim Laden einer Show:

Das Symbol steht für die Show, rechts daneben steht der Titel der geladenen Show (oder Szene).

Wenn wir eine SHOW laden, ist der B.Beat PRO16 bereit, die Liste aller in der SHOW enthaltenen Ereignisse abzuspielen, die, wir erinnern Sie daran, eine hochentwickelte Playlist ist. Hier sind die Unterschiede, die eine SHOW kennzeichnen:

1. Die SHOW enthält eine Reihe von SCENEs, SCENEs bestehen aus einem oder mehreren Inhalten (genannt SLOT) Audio und/oder Video.

2. Innerhalb einer Show kann ich Szenen in die Setlist aufnehmen. Eine Szene kann aus verschiedenen SLOTs bestehen.

3. Jedes Ereignis (Slot oder Szene) ist mit einem Übergang verbunden, der automatisch (der nächste Slot startet automatisch nach einer Verzögerung von 'n' Sekunden) oder auch manuell (wartet auf die Zustimmung der Play-Taste) sein kann.

Während der Ausführung einer Show haben wir ähnliche Optionen wie bei der Playlist, d.h. durch Drücken der ENTER-Taste gelangen wir zur Liste der Szenen und der in den Szenen enthaltenen Ereignisse.

ENTER (IN SHOW-UMGEBUNG)

Wenn Sie eine Show in den Speicher laden, können Sie mit der Eingabetaste die SHOW aufrufen und die darin enthaltenen Szenen und Slots anzeigen. Von diesem Bildschirm aus haben Sie einige Auswahl-Möglichkeiten:

F1 [SKIP] Schließt den ausgewählten SLOT von der Ausführung der Szene aus. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und 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 an der nächsten Stelle ein. Dann wird der SLOT nach dem gerade ausgeführten ausgeführt. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down] und drücken Sie F2 [NEXT]. Der Buchstabe „N“ erscheint daneben und der SLOT wird auf Next gesetzt.

F3 [LOAD] Lädt den ausgewählten SLOT in den Speicher und macht ihn zur Ausführung bereit. Wählen Sie SLOT durch Drehen von [ALPHA DIAL] oder [Up down]

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

(!) Wenn der Player gerade einen anderen Slot (Audio oder Video) abspielt, erscheint ein Bestätigungsbildschirm, bevor der Speicher geladen und die aktuelle Wiedergabe unterbrochen wird.

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

(!) Die Taste PLAY ist eine Sofortfunktion, d. h., wenn der Player Musik oder Videos abspielt, werden diese gestoppt.

METRONOM

B.Beat PRO16 enthält ein Metronom. Es kann als Leitfaden während einer Live-Performance verwendet werden. Es kann innerhalb einer Szene platziert werden, die eine Show bildet.
Durch Drücken der Taste Metronom gelangen Sie auf die entsprechende Seite.

BPM: zeigt die gewählte Geschwindigkeit an. Sie kann mit Alpha-Dial (nach links oder rechts drehen) oder mit der TAP-Funktion geändert werden.

TAP: Drücken Sie F2 [TAP] -> tippen Sie auf die Stopptaste, 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 Schlags innerhalb des Takts, Sie können die Quarte oder das Achtel des Takts auswählen, auf dem der zweite Schlag liegen soll.

VOLUME: Wählen Sie die Ausgangslautstärke des Metronoms. Ändern Sie den Wert mit Alpha-Dial.

SOUND: Wählen Sie den Klang, der für das Metronom verwendet werden soll. Drehen Sie Alpha-Dial zur Auswahl.

OUTPUT: Wählen Sie den Ausgang. Ändern Sie den Wert mit Alpha-Dial.

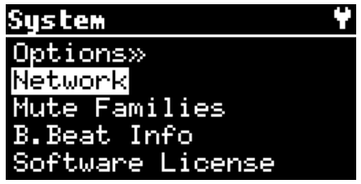
LIGHT: Ermöglicht es, den CLICK-Ton mit einem zeitgesteuerten Licht in der METRONOM-Taste zu verknüpfen.

UP- und DOWN-Tasten: Ändern des Tempos, während das Metronom spielt.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, ist das Metronom startbereit: Drücken Sie F3 [START] oder Play, um zu beginnen. Das Metronom kann innerhalb einer SHOW als 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 laufende Musikbasis. Auf dem Hauptbildschirm können wir die BPM ändern, indem wir die beiden Pfeile nach oben und unten drücken.

SYSTEM

Die Taste System ermöglicht den Zugriff auf eine Reihe von Einstellungen des B.Beat PRO16, sowie die Verwaltung der Wireless ᯤ-Verbindung und der Systeminformationen.



OPTION>>

Das Optionsmenü enthält die folgenden Untermenüs, die durch Drücken von ENTER aufgerufen werden können:

AutoPlay: aktiviert oder deaktiviert die AutoPlay-Funktion. Drücken Sie die Eingabetaste bei Autoplay und wählen Sie dann Aus oder Ein. Auto Play ON aktiviert die automatische Wiedergabe während der Wiedergabe der Playlist. Wenn Autoplay in der Position OFF steht, hält B.Beat PRO16 am Ende jedes Titels einer Playlist an, bis die Play-Taste gedrückt wird, um die Playlist fortzusetzen. Für Shows und Scenes ist die Funktion Autoplay, Stop speziell definiert.

Stop on Pedal (Live): im aktivierten LIVE-Modus ermöglicht diese Option, den STOPP zu verhindern, wenn das Pedal versehentlich gedrückt wird. Es gibt zwei Modi: Deaktivieren (Stopp deaktiviert) - Zulassen (Stopp erlaubt). Um sie zu aktivieren, wählen Sie Allow > Save.

AutoHotSpot: in der Position ON ist die Hot-Spot-Funktion für die Geräte- oder Mobiltelefonverbindung beim Einschalten des B.Beat PRO16 immer aktiv, sofern Sie keine Wireless ᯤ-Verbindung zu einem öffentlichen Netz aktivieren möchten. Der Hot Spot ermöglicht es Smart Devices, sich mit dem B.Beat PRO16 zu verbinden und die Prompter App zur Anzeige von Liedtexten und Noten zu nutzen.

Enable Headphones: Wenn Sie ON wählen, wird der Kopfhörerausgang aktiviert. Auf diese Weise ist der Kopfhörerausgang an der Vorderseite aktiv und kann bei Live-Auftritten genutzt werden. In diesem Fall empfiehlt es sich, die Ausgangskanäle 15-16 (die im B.Beat-Manager deaktiviert sind) nicht zu verwenden, da alles, was Sie über den Kopfhörer hören möchten, über diese Kanäle läuft. Wenn Sie Kopfhörer verwenden möchten, können

die Kanäle 15-16 nicht als Ausgänge für das Bühnenmischpult verwendet werden. Über den B.Beat Manager können Sie auswählen, welche Tracks an den Kopfhörer gesendet werden sollen.

Mono-Kopfhörer: wählt den Kopfhörermodus aus zwei Optionen, Mono oder Stereo.

Display-Helligkeit: stellt die Helligkeit des Displays ein. Drücken Sie die Eingabetaste und ändern Sie den Pegel mit Alpha-Dial.

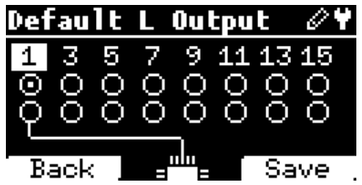
Tastenhelligkeit: regelt die Helligkeit der Tastatur. Drücken Sie die Eingabetaste und ändern Sie den Pegel mit Alpha-Dial.

Midi-Takt: B.Beat kann ein MIDI-Clock-Signal senden, um andere Midi-Geräte auf der Bühne zu synchronisieren. Um die Midi-Clock zu senden, müssen Sie eine Midi-Datei in das abzuspielende Audioprojekt einfügen. Außerdem muss die MIDI-Clock-Funktion aktiviert sein. MIDI CLOCK ist aktiviert, wenn im Modus ENABLE ausgewählt.

Sync-Modus: wählt den Sync-Modus von B.beat. Standardmäßig ist es auf Hauptgerät eingestellt. Wenn ein Gerät auf Ersatzgerät eingestellt ist, sucht das Gerät beim Start nach einem Hauptgerät, mit dem es synchronisiert werden kann. Zur weiteren Erläuterung lesen Sie bitte das Kapitel SYNC MODE.
Prompter-Thema: Wahl des Themas für den Prompter auf der Videoausgabe, kann eines der folgenden sein: Benutzerdefiniert, Standard, Umgekehrt, Groß, Klein, Links. Die Konfiguration des benutzerdefinierten Themas erfolgt über den B.Beat Manager.
Prompter Scroll: wählt die Geschwindigkeit des vertikalen Scrollens des Textes, mögliche Optionen sind Langsam, Mittel, Schnell.

Time Format: hier können Sie den Anzeigemodus des Timers auswählen, der zwei Optionen bietet: Countdown - Dauer ab Start.

Standard L Ausgang: Der B.Beat PRO16 hat 16 Audioausgänge. Sie können auswählen, welcher dieser Kanäle dem LINKEN Kanal einer Stereotonspur zugewiesen wird. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Konfigurationsbildschirm aufzurufen, und drehen Sie Alpha-Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie zum Einstellen die Eingabetaste oder F3 [SAVE]. Ausgang 1 wird beim Kauf ausgewählt.



Standard R Ausgang: Der B.Beat PRO16 hat 16 Audioausgänge. Sie können auswählen, welcher dieser Kanäle dem RECHTEN Kanal einer Stereospur zugewiesen wird. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Konfigurationsbildschirm aufzurufen, und drehen Sie Alpha-Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie zum Einstellen die Eingabetaste oder F3 [SAVE]. Ausgang 2 wird beim Kauf gewählt.

Standard Clic Ausgabe: Der B.Beat PRO16 hat 16 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche dieser Spuren der CLIC-Spur eines Mehrspur-Backing Tracks zugewiesen wird. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Konfigurationsbildschirm aufzurufen, und drehen Sie Alpha-Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie zum Einstellen die Eingabetaste oder F3 [SAVE]. Ausgang 3 wird beim Kauf gewählt.

Standard-Führung Ausgabe: Der B.Beat PRO16 hat 16 Audioausgänge. Sie können auswählen, welche davon der GUIDE-Spur (Sprachansagen) eines Mehrspur-Backing Tracks zugewiesen wird. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Konfigurationsbildschirm aufzurufen, und drehen Sie Alpha-Dial, um den gewünschten Ausgang auszuwählen. Drücken Sie zum Einstellen die Eingabetaste oder F3 [SAVE]. Ausgang 6 wird beim Kauf gewählt.

NETZWERK

B.Beat PRO16 ist mit verschiedenen Stellen auf unterschiedliche Weise verbunden.

Der B.Beat PRO16 kann über ein Ethernet-Kabel oder über Wireless (optionaler M-Pen erforderlich) mit einem Computer verbunden werden und kann auch einen Wireless -Hotspot für die Verbindung mit Smart Devices (Tablet oder Smartphone) erzeugen, um die Prompter-App zu nutzen und Texte und Noten zu lesen.

Wireless oder Hotspot-Verbindung sind Alternativen, wenn Sie den B.Beat PRO16 als Hotspot verwenden, kann er sich nicht mit einem Wireless -Netzwerk verbinden und umgekehrt. Wireless -Verbindung und Hot Spot-Erstellung sind nur mit dem optionalen M-Pen möglich.

Auf der Seite „Network" können wir überprüfen, wie der B.Beat PRO16 angeschlossen ist, und seine Einstellungen ändern. Darüber hinaus können wir die Daten zu seinem Hotspot eingeben.

Ethernet: dieser Eintrag meldet die Verbindung über Netzwerkkabel zu einem PC oder Netzwerk. Durch Drücken von F2 [INFO] können wir die IP-Adresse der aktuellen Verbindung sehen.

Hotspot: Hier wird angezeigt, ob das private Wireless -Netzwerk aktiviert ist (mit optionalem M-Pen) oder nicht. Mit den Funktionstasten können wir Einstellungen ändern:

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

2.F2 [INFO] zeigt standardmäßig die IP und das Passwort für den Zugang zum

Netzwerk "12345678" an; über die B.Beat Manager Software können Sie dieses Passwort im Optionsbereich ändern. Um sich mit dem B.Beat PRO16 Hot Spot zu verbinden, kann der QR-Code durch Drücken von F3 [QR-Code] auf der Info-Seite verwendet werden. Um die Prompter App für die Anzeige von Liedtexten und Noten in den Backing Tracks zu nutzen, ist eine Verbindung zum B.Beat PRO16 Hot Spot erforderlich.

3.F3 [AKTIVIEREN - DEAKTIVIEREN] zum Aktivieren oder Deaktivieren des Hotspots. HINWEIS: Wenn der Hotspot aktiv ist, ist es nicht möglich, die Wireless -Verbindung zu einem öffentlichen Netz zu nutzen.

Wireless : Die Wireless -Verbindung zu aktiven Netzwerken kann aktiviert werden, um auch ohne Ethernet-Kabel eine Verbindung herzustellen. Wenn Sie die Wireless -Seite aufrufen, werden drei Funktionen aktiviert (mit dem optionalen M Pen2 oder mit dem internen Anschluss in der PLUS-Version):

1.F1 [BACK] um diesen Bildschirm zu verlassen.

2.F2 [INFO] zur Überprüfung des Netzwerks, an das der B.Beat PRO16 angeschlossen ist

3.F3 [CONN - DISABLE], um nach einem verfügbaren Netzwerk zu suchen und eine Verbindung herzustellen. Um den B.Beat PRO16 in Wireless -Netze einzuweisen, muss der B.Beat Manager verwendet werden. Mit der App können Sie das aktive und verfügbare Netzwerk erkennen und den B.Beat PRO16 darauf trainieren, es zu erkennen, und Sie können auch das Netzwerkpasswort eingeben. Sobald wir den B.Beat PRO16 auf ein bestimmtes Wireless -Netz trainiert haben, müssen wir nur noch die CONN-Taste drücken und er wird es erkennen, um sich einzuwählen. Wenn kein Wireless -Netz unter den Netzen ist, für die der B.Beat PRO16 ausgelegt ist, erscheint diese Meldung: "USE B.Beat Manager to connect". Wenn der B.Beat PRO16 eine Verbindung zu einem öffentlichen Netzwerk herstellt, wird die F3-Taste zu [DISABLE] und durch Drücken dieser Taste wird der B.Beat PRO16 vom öffentlichen Netzwerk getrennt.

MUTE FAMILIES

Dies sind Gruppen von Instrumenten, die eingerichtet wurden, um in bestimmten Fällen die Stummschaltung zu vereinfachen.
Familien werden mit der B.Beat Manager Software erstellt und Spuren von Audioprojekten können bestimmten Familien zugewiesen werden. Ein Beispiel: Die Violine kann der Familie Orchester zugeordnet werden, ebenso wie die Bratsche und das Cello.
Wenn ich auf B.Beat PRO16 die Orchester-Familie stummschalte, werden keine Tracks (einschließlich Violine, Viola und Cello), die dieser Familie zugewiesen sind, gespielt. Auf diese Weise können Gruppen von Instrumenten schnell stummgeschaltet werden, ohne dass sie einzeln in die Projektbearbeitung gehen müssen.

B.BEAT PRO16 INFO

Enthält diese Informationen: Firmware-Version / Seriennummer / Verfügbarer und belegter Speicherplatz / Seit dem letzten Einschalten verstrichene Zeit.

SOFTWARE-LIZENZEN

Hier werden die Firmware-Lizenzen angezeigt.

SCHREIBEN VON NOTEN UND LIEDTEXTEN

Unsere Backing Tracks können Texte und Akkorde 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 M-Live-Musikdatenbanken im MTA8-Format, die unter **www.songservice.it - www.song-service.com** *erhältlich sind, können Liedtexte und Akkordinformationen enthalten.

Zum Schreiben von Liedtexten lesen Sie bitte das Handbuch der B.Beat MANAGER Software. Um Noten zu schreiben, lesen Sie bitte das Handbuch der B.Beat MANAGER Software.
B.beat liest Liedtexte und Akkorde in den Standardformaten von M-Live und Lyrics.

*Aus urheberrechtlichen Gründen ist der Songdienst möglicherweise nicht in allen Ländern verfügbar.

AUFNAHME UND SOUNDKARTE

SOUNDKARTE

Wenn Sie den Computer während des Soundchecks verwenden möchten, können Sie ihn über den frontseitigen „Audio PC"-Anschluss direkt mit dem B.Beat PRO16 verbinden. So wird der B.Beat PRO16 zu einer echten Soundkarte mit 12 Eingängen und 16 Ausgängen. Wenn der Modus Soundkarte aktiv ist, kann der B.Beat PRO16 nicht abspielen oder aufnehmen.

Um den Soundkartenmodus zu aktivieren, schließen Sie ein USB-Kabel von einem Computer an den Anschluss „Audio PC" an. B.Beat Pro16 fragt Sie, ob Sie den USB-Audio-Modus aktivieren möchten.

Drücken Sie zur Bestätigung OK (F3). Nach der obigen Sequenz ist der Soundkartenmodus aktiviert. Daraufhin erscheint der folgende Bildschirm:

Wenn Sie den Soundkartenmodus deaktivieren möchten, drücken Sie die Taste F3 EXIT und bestätigen Sie Ihre Wahl.

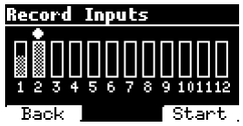
Der Soundkartenmodus kann über das Menü SYSTEM>ENABLE USB AUDIO wieder aktiviert werden (bei angeschlossenem USB-Kabel an B.Beat).

AUFZEICHNUNG.

Der B.Beat Pro16 kann bis zu 12 Audiospuren über seine 12 Eingangskanäle aufnehmen. Die Basisversion kann aufnehmen, wenn der Arbeitsspeicher (RAM) leer ist, d.h. wenn kein Audioprojekt geladen ist, während die PLUS-Version auch dann aufnehmen kann, wenn ein Audioprojekt läuft, d.h. es ist möglich, bis zu 12 Spuren zum geladenen Audioprojekt hinzuzufügen (wenn die Summe der Projektspuren und der aufgenommenen Spuren die Gesamtzahl der auf dem B.Beat PRO16 verfügbaren 24 Spuren nicht überschreitet). Diese Funktion ist besonders praktisch für die Aufnahme von Live-Auftritten oder für das Hinzufügen von Audiospuren kurz vor dem Auftritt, bei der Probe oder beim Soundcheck, ohne zur DAW zurückkehren zu müssen.

AUFZEICHNUNG OHNE EIN LAUFENDES PROJEKT

Um mit B.Beat aufzunehmen, drücken Sie REC, ohne dass ein Projekt im Arbeitsspeicher (RAM) geladen ist. Die rote LED beginnt zu blinken, aber die Aufnahme hat noch nicht begonnen. Automatisch erscheint der Aufnahmebildschirm, der das V-Meter mit den Eingangspegeln anzeigt und auf mögliche Verzerrungen prüft, die mit einem Punkt angezeigt werden.



Wenn Sie nun die Taste F3 (START) oder PLAY oder REC drücken, beginnt der B.Beat mit der Aufnahme. Die rote LED der REC-Taste leuchtet.
Um die Aufnahmeumgebung ohne Aufnahme zu verlassen, drücken Sie F1 (BACK).

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie STOP oder die REC-Taste.

Am Ende der Aufnahme können Sie wählen, ob Sie die Aufnahme speichern möchten oder nicht. Dieser Bildschirm wird nur angezeigt, wenn ein eingehendes Audiosignal erkannt wird.

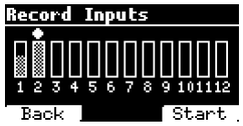
Um die Aufnahme zu löschen, wählen Sie F1 (REJECT). Drücken Sie F3 (Save), wenn Sie die Aufnahme speichern möchten. In diesem Fall wird ein neues Projekt mit dem Namen "Rec <fortlaufende Nummer>" erstellt.

Das neue Projekt wird so viele Spuren enthalten, wie es Eingänge gibt, an denen während der Aufnahme Audio vorhanden war. Alle Spuren haben die gleiche Dauer (gleich der Dauer der Aufnahme) und sind miteinander synchronisiert.
Die Tracks werden von den standardmäßig eingestellten Ausgängen abgespielt (siehe System). Das neu erstellte Projekt ist sofort abspielbereit und Sie können das Ergebnis der Aufnahme sofort hören.

AUFZEICHNUNG. AUF EIN GELADENES AUDIOPROJEKT [NUR FÜR B.BEAT PRO16 PLUS].

Wenn Sie einen B.Beat PRO16 PLUS besitzen, ist es möglich, etwas aufzunehmen, während Sie ein Audioprojekt abspielen. Wie folgt vorgehen:

Laden Sie das Audioprojekt, das Sie aufnehmen möchten. An dem Punkt positionieren, an dem Sie mit der Aufnahme beginnen wollen, z. B. am Anfang des Projekts.
Drücken Sie REC, die rote LED beginnt zu blinken, aber die Aufnahme hat noch nicht begonnen. Sie gelangen in den Aufnahmebildschirm, der das V-Meter mit den Eingangspegeln und die Kontrolle über eventuelle Verzerrungen anzeigt, die mit einem Punkt gekennzeichnet sind.



Wenn Sie nun die Taste F3 (START) oder PLAY oder REC drücken, startet der B.Beat die Aufnahme und Wiedergabe des geladenen Audioprojekts. Die rote LED der REC-Taste leuchtet.
Um die Aufnahmeumgebung ohne Aufnahme zu verlassen, drücken Sie F1 [BACK].

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie einfach erneut STOP oder die REC-Taste.

Am Ende der Aufnahme können Sie wählen, ob Sie die Aufnahme speichern möchten oder nicht. Darüber hinaus können Sie entscheiden, ob die Aufnahme Teil des im Speicher geladenen Projekts sein soll oder ob Sie ein neues Projekt mit den neu aufgenommenen Spuren erstellen möchten.

Um die Aufnahme zu löschen, wählen Sie F1 [REJECT]. Drücken Sie F2 [Same], wenn Sie die neu aufgenommenen Spuren mit dem im Speicher geladenen Projekt mischen möchten. ACHTUNG: Wenn die Summe der aufgenommenen Spuren und

die des geladenen Projekts die Anzahl von 24 überschreitet, können die aufgenommenen Spuren nicht mit dem aktuellen Projekt gemischt werden. Drücken Sie F3 [New], wenn Sie die Aufnahme in einem neuen Projekt speichern möchten. In diesem Fall wird ein neues Projekt mit dem Namen 'Rec <fortlaufende Nummer> - <Projekttitel>' erstellt. Wenn Sie die Spuren mit F2 [SAME] im selben Projekt speichern, fügt der B.Beat die Aufnahmen zum abgespielten Projekt hinzu (eine Spur für jeden aufgenommenen Eingang), indem er sie aus den Standardkanälen (siehe System) verschiebt. Das neu erstellte Projekt ist sofort abspielbereit und Sie können das Ergebnis der Aufnahme sofort hören.

ACHTUNG: Übersteigt die Summe aus der Anzahl der aufgenommenen Spuren und derjenigen des im Speicher geladenen Projekts die maximale Anzahl von 24, müssen die aufgenommenen Spuren in einem neuen Projekt gespeichert werden. Dieses neue Projekt kann exportiert und mit einer DAW über den B.Beat Manager bearbeitet werden.

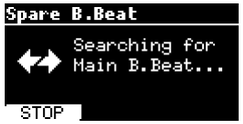
SYNC-MODUS

Im Sync-Modus können zwei B.Beat-Geräte desselben Typs synchronisiert werden. Zwei synchronisierte B.Beats haben den gleichen Inhalt (Library, Playlist, Shows) und können die gleichen Backing Tracks synchron abspielen. Im Sync-Modus ist einer der beiden B.Beats das MAIN-Gerät und der andere das SPARE-Gerät. ACHTUNG: Es können zwei B.Beats synchronisiert werden, wenn das Ersatzgerät die gleiche oder eine höhere Speicherkapazität als das Hauptgerät hat. B.Beat kann mit B.Beat synchronisiert werden - B.Beat PRO16 mit B.Beat PRO16.

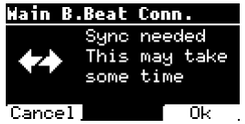
B.Beat ist normalerweise als Main konfiguriert; die Konfiguration ist unter System > Options > Sync Mode wie in der folgenden Abbildung zu sehen.

Um ein Gerät im Ersatzmodus zu konfigurieren, ändern Sie den Konfigurationswert in Ersatz.

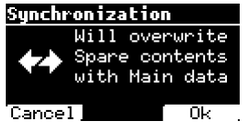
Das Ersatzgerät wird neu gestartet und beginnt mit der Suche nach einem Hauptgerät. Die Suche dauert ein paar Sekunden. Wenn STOP (F1) gedrückt wird, wird die Suche unterbrochen und es ist nicht möglich, das Gerät im Ersatzmodus zu verwenden.



Wenn das Hauptgerät erkannt wird, erscheint ein Bildschirm mit der Aufforderung, die Synchronisierung zu bestätigen. Drücken Sie OK (F3), um die Synchronisierung der beiden B.Beats zu starten. Drücken Sie Abbrechen (F1), um die Synchronisierung zu beenden und B.Beat im Standalone-Modus zu belassen.



Sie werden dann aufgefordert, mit OK (F3) zu bestätigen, da der Synchronisierungsvorgang alle Daten auf dem Ersatzgerät löscht. Auch hier ist es möglich, den Vorgang durch Drücken von Abbrechen (F1) zu beenden.



Während der Synchronisierung wird in dem als Ersatz konfigurierten B.Beat der Fortschritt des Vorgangs angezeigt, während im Hauptgerät für die Dauer der Synchronisierung eine Meldung über die Synchronisierung angezeigt wird.

Am Ende des Vorgangs, der je nach Größe des Repertoires einige Sekunden bis einige Minuten dauert, wird die Startseite angezeigt.

Von nun an sind die Geräte synchronisiert und jeder Befehl, der auf dem Hauptgerät ausgeführt wird, wird auch auf dem Ersatzgerät wiedergegeben.

Während der Wiedergabe eines Audioprojekts wird das Synchronisationssymbol angezeigt, wenn diese Funktion aktiv ist.

SYNC-MODUS: VERWENDUNG MIT EINEM AUTOMATISCHEN SCHALTGERÄT (Z. B. RADIAL SW8)

Zwei B.Beat-Geräte, die im Synch-Modus konfiguriert sind, können synchron spielen, indem sie Befehlen folgen, die an einem der beiden Geräte gegeben werden.
Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie während einer Live-Performance einen Absturz des Players vermeiden möchten, indem Sie einen Schalter verwenden, der automatisch die Audioausgänge des Ersatzgeräts umschaltet, falls das Hauptgerät aus irgendeinem Grund abstürzt.
Um diese Konfiguration zu realisieren, ist es notwendig, mit der DAW innerhalb der Projekte eine Spur namens DRONE zu erzeugen. Die Spur muss ein bestimmtes, vom verwendeten Schaltgerät abhängiges Dienstsignal enthalten (z. B. ein sinusförmiges 1-kHz-Signal mit der gleichen Dauer wie das Audioprojekt). Diese DRONE-Spur wird einem Ausgangskanal zugewiesen, der dem automatischen Schaltgerät (z. B. Radial SW8) zugeordnet ist.
Wenn die DRONE-Spur der SERVICE-Familie zugewiesen ist, wirkt die Lautstärkeregelung über das Vol-Potentiometer von B.Beat nicht auf die DRONE-Spur (der Ausgangspegel ist immer maximal) und das Signal wird nicht über den Kopfhörer wiedergegeben.

ERWEITERUNG DER AUDIOAUSGÄNGE UM ZWEI B.BEATS

Wenn Sie die Anzahl der Audio-Ausgangskanäle Ihres B.Beat erhöhen möchten, können Sie einen zweiten B.Beat synchronisieren und Audio-Projekte gemeinsam nutzen. Ein Teil der Spuren desselben Projekts wird auf dem Haupt-B.Beat über die Ausgangsaudiokanäle (MAIN) und ein Teil auf dem anderen Gerät (Expansion) über die auf dem zweiten B.Beat verfügbaren Audiokanäle abgespielt.
Auf diese Weise können Sie zum Beispiel 2 B.Beats verwenden und ein Projekt mit 12 Ausgangsaudiokanälen (6 + 6) abspielen. Hier ist eine Liste von Kombinationen, die verwendet werden können, um die Anzahl der Ausgänge Ihres B.Beat zu erhöhen:

MAIN-GERÄT	EXPANSION	ANZAHL DER SPUREN	ANZAHL DER AUSGANGSKANÄLE
B.Beat	B.BEAT	32	12
B.Beat	B.BEATX	32	14
B.BeatX	B.BEATX	32	16
B.Beat PRO16	B.BEAT	32	22
B.Beat PRO16	B.BEATX	32	24
B.Beat PRO16	B.BEAT PRO16	32	32

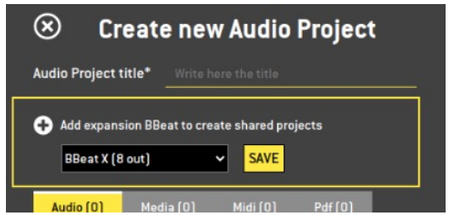
Alle B.Beat werden als Main geboren, sie können dann als SPARE (außer B.Beat X, der als EXPANSION geboren wird) (Verwendung mit Audio Switch für Redundanz) oder als EXPANSION (Verwendung als Expansion zur Erhöhung der Anzahl von Spuren und Kanälen) eingestellt werden. Die Einstellung des Modus erfolgt auf der Seite SYSTEM>Option>Sync-Mode von B.Beat.
So ändern Sie den Modus: Wählen Sie SYSTEM, klicken Sie dann auf OPTION und scrollen Sie nach unten zu Sync Mode, drücken Sie die Enter. Blättern Sie mit den Tasten Up und Down oder durch Drehen des Alpha-Dials durch die Werte und wählen Sie den Modus.
Der B.Beat MAIN ist derjenige, der mit der Spare- oder Expansion-Einheit „gekoppelt" ist. Der Main steuert und kontrolliert die Aktionen von Spare oder Expansion. Sobald die beiden B.Beats über das Ethernet-Kabel verbunden sind, steuert die Main-Maschine den Ersatzcomputer, so dass sich jede am Main durchgeführte Aktion auch auf den Spare auswirkt.
Ein im Expansion-Modus eingestellter B.Beat kann auch unabhängig vom steuernden B.Beat MAIN funktionieren.
Um zwei B.Beats im Expansion-Modus zu verwenden, müssen Projekte mit dem Namen „Gemeinsam" erstellt werden.
Bei einem Gemeinsamen Project kommt ein Teil der Spuren aus der B.Beat MAIN-Einheit, die anderen werden an die „Expansion"-Einheit geroutet. Das gemeinsame Projekt kann eine Anzahl von mehr als 16 Spuren (bis zu 32) und eine Anzahl von Audioausgangskanälen haben, die der Summe der in den Main- + Expansion-Maschinen verfügbaren Audiokanäle entspricht.

WIE MAN EIN GEMEINSAMES PROJEKT ERSTELLT.

Wie wir bereits gesehen haben, ist es für die Erweiterung der Ausgänge und Spuren eines Audioprojekts notwendig, dass dasselbe Projekt auf zwei B.Beats verteilt wird: MAIN und Expansion. Dies geschieht über den B.Beat Manager:

Ein gemeinsames Projekt von Grund auf neu erstellen:

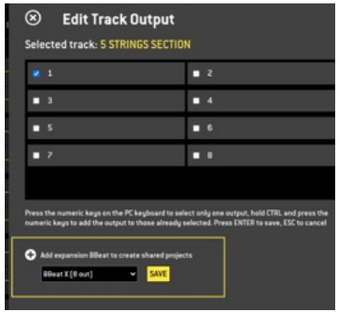
1. Verbinden Sie den B.Beat MAIN mit dem Computer und öffnen Sie den B.Beat Manager.
2. Wählen Sie: „Ein neues Audio-Projekt erstellen"
3. Wählen Sie in dem Fenster „Fügen Sie Geräte zur Erstellung gemeinsamer Projekte hinzu".
4. Klicken Sie auf: Gerät hinzufügen, um gemeinsame Projekte erstellen.
5. Wählen Sie das neue Gerät, das mit dem bereits verwendeten B.Beat zusammengelegt wird. Wenn das Projekt mehr als 16 Spuren hat, werden diese geladen und automatisch den beiden B.Beat-Einheiten in alphabetischer Reihenfolge zugewiesen.



Ändern Sie ein Projekt, indem Sie eine zweite B.Beat-Einheit hinzufügen:

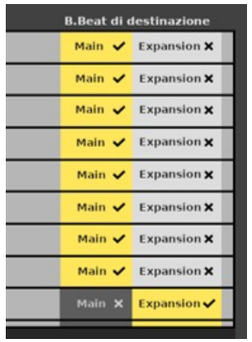
1. Verbinden Sie den B.Beat MAIN mit dem Computer und öffnen Sie den B.Beat Manager.
2. Wählen Sie das Projekt aus, das wir teilen möchten.
3. Wählen Sie eine Spur und öffnen Sie das Fenster, das für die Zuordnung der Audioausgabe verwendet wird.
4. Klicken Sie auf: Gerät hinzufügen, um gemeinsame Projekte erstellen.

Wählen Sie, welches Modell als Expansion verwendet wird. Das Fenster „Audioausgänge" zeigt dann oben die Ausgänge des Main-Geräts und unten die Audioausgänge des gewählten Expansion-Geräts an. Dann kann eine Spur einer der beiden uns zur Verfügung stehenden Maschinen zugewiesen werden.



Die maximale Anzahl von Spuren, die pro B.Beat verwaltet werden können, beträgt 16. Wenn einem der 2 B.Beat 16 Spuren zugewiesen sind, wird der Auswahlbereich für den Audioausgang deaktiviert, wenn neue Spuren hinzugefügt werden. Der Ausgangskanal einer Spur kann jederzeit auf der Bearbeitungsseite des Audioprojekts geändert werden. Der Kopfhörerausgang für gemeinsame Projekte ist nur auf dem Main aktiv; Daher ist es nicht möglich, die Musiktitel, die auf der Expansion abgespielt werden, dem Kopfhörer zuzuweisen.

Im B.Beat-Manager werden die Spuren hervorgehoben, die auf dem Main und der Expansion verwaltet werden.



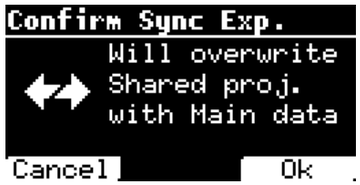
Alle Shows und Playlists mit gemeinsamen Projekten können von B.Beat Main aus verwaltet werden.

Nach der Erstellung der gemeinsamen Projekte müssen wir die beiden B.Beats, d.h. das Main- und das Expansion-Projekt, „synchronisieren". Nach der Synchronisierung zwischen Haupt- und Erweiterungsgerät befinden sich alle gemeinsamen Projektinformationen auf den beiden Geräten.

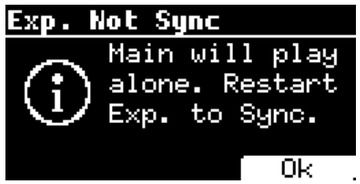
SYNCHRONISATION VON B.BEAT

1. Verbinden Sie die beiden B.Beat mit dem Ethernet-Kabel bereitgestellt.
2. Schalten Sie die beiden Geräte ein.
3. Sobald die B.Beat Expansion einen angeschlossenen B.Beat Main erkennt, wird die Bestätigung (auf Main) für die Synchronisierung von gemeinsamen Projekten angefordert.
4. Wählen Sie OK zum Starten der Synchronisierung

Dann die angeforderte Bestätigung:

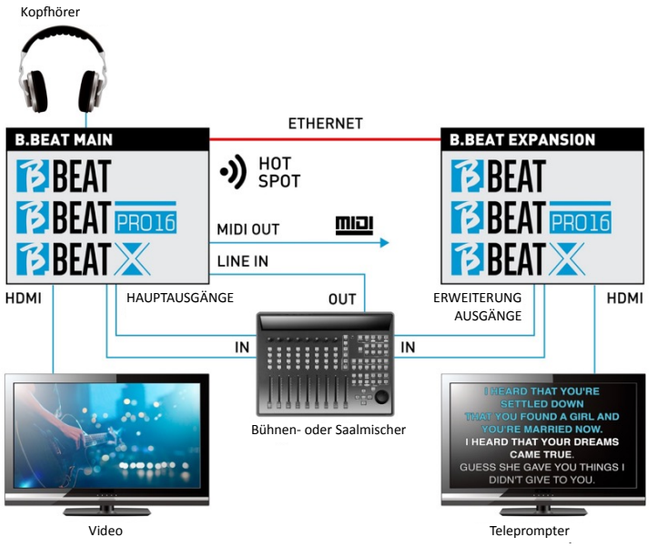


Nach der Bestätigung werden alle gemeinsamen Projekte mit der Version auf dem B.Beat Main synchronisiert. Wenn ein gemeinsames Projekt auf der Erweiterung, aber nicht auf dem Main-Projekt vorhanden ist, wird es gelöscht. Zwei B.Beats können nicht zusammen spielen, wenn sie nicht synchronisiert sind. Wenn die Option „Cancel" gewählt wird, erscheint die folgende Meldung auf dem Hauptbildschirm:



BETRIEB VON EXPANSION

Wenn die beiden B.Beats angeschlossen und synchronisiert sind, sieht ihr Anschlussplan wie folgt aus:



Nach dem korrekten Anschluss werden die Musiktitel zum Teil in den Main und zum Teil in den Expansion geroutet. Der Hotspot wird nur von Main erzeugt, um den Prompter und die Remote-Bedienung zu verbinden.
Befehle (Play, Stop usw.) können nur von der MAIN-Einheit erteilt werden.

VIDEOAUSGÄNGE

Der Videoausgang des B.Beat kann so eingestellt werden, dass Videodateien oder Liedtexte übertragen werden, wenn sie im Projekt vorhanden sind. Wenn wir zwei Geräte im Expansion-Modus haben, können wir die beiden Videoausgänge getrennt nutzen: Einen für Video und den anderen für Prompter.

MIDI OUT

Im Expansionsmodus übertragen sowohl B.Beat Main als auch Expansion Midi-Informationen, so dass beide Midi-Ausgänge wahllos genutzt werden können.

PEDALE

Das B.Beat MAIN-Pedal ist dasjenige, das zur Steuerung der beiden Maschinen aktiv ist.

E.BEAT

B.BEAT EMULATOR

Emulieren und bearbeiten Sie alle Funktionen von B.Beat Manager, um Backing Tracks zu verwalten, ohne B.Beat an den Computer anzuschließen. E.Beat ist eine Software, mit der Sie einen B.Beat über PC oder Mac 'emulieren' können. Mit E.Beat können Sie Ihr Repertoire an Backing Tracks bearbeiten, ohne eine Verbindung zu B.Beat herzustellen: Sie können Ihre gesamte Musik zu Hause oder auf Tournee mit Ihrer Band vorbereiten.
Wenn Sie die Bearbeitung auf dem PC mit E.Beat abgeschlossen haben, laden Sie einfach alles auf einen USB-Stick herunter, mit dem Sie dann das physische Gerät "aktualisieren" können.

1. Wo immer Sie wollen und so viel Sie wollen, mit E-Beat bearbeiten Sie Ihre Performance und ändern alle Parameter
2. Speichern Sie Ihre Show, Playlists und Audioprojekte auf dem USB-Stick
3. Gehen Sie auf die Bühne und aktualisieren Sie B.Beat nur mit dem USB-Stick, Sie müssen ihn nicht an Ihren PC anschließen

WICHTIG: Um E.Beat nutzen zu können, müssen Sie die B.Beat Manager App auf Version 4.0 oder höher aktualisieren.

Mit E.Beat können Sie Ihre Audio-Projekte bearbeiten: Lautstärken ändern, Spuren zuweisen, Audio-Routing definieren. Führen Sie alle Bearbeitungsvorgänge an Ihren Backing-Tracks durch. Kombinieren Sie Midi- und Videospuren, um Ihre Show einzigartig zu machen. Laden Sie Noten und Texte hoch und synchronisieren Sie sie mit der Audiospur. Sie können Noten von mehreren Instrumenten in eine einzige Backing-Spur hochladen. Organisieren Sie Ihre Auftritte, indem Sie komplette Playlists und Shows bis ins kleinste Detail erstellen.
Für weitere Informationen und zum Herunterladen von E.Beat besuchen Sie **www.songservice.it / www.song-service.com / www.song-service.de**

ADDENDUM

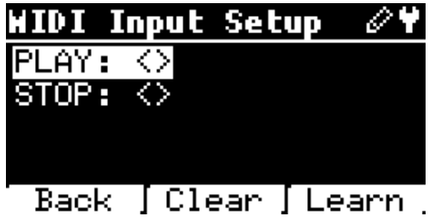
NEUE OPTIONEN (SYSTEM>OPTION)

MIDI Stop

Mögliche Werte: Aus, Alle Hinweise Aus
Wenn Sie „Alle Hinweise Aus" wählen, sendet B.Beat auf allen 16 MIDI-Kanälen die MIDI-Meldung „Alle Hinweise Aus" (CC 123 Wert 0).

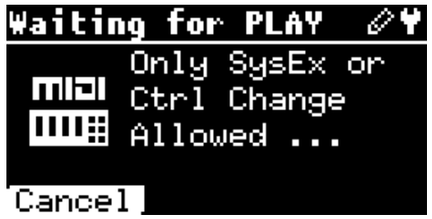
MIDI-Eingabe-Einstellung

Mit dieser Funktion können Sie den B.beat über Midi fernsteuern. Es k;nnen die Befehle **Play** und **Stop** gesteuert werden. Wenn die Befehle nicht eingestellt sind, sieht das Menü wie in der folgenden Abbildung aus.

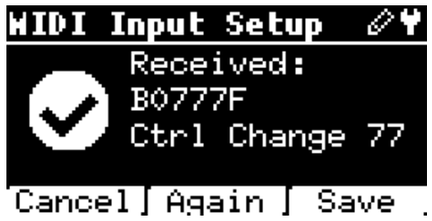


Mit dem Play- und Stop-Befehl muss ein MIDI-Ereignis verknüpft sein. Dazu ein MIDI-Keyboard/Controller über den USB-Anschluss an den B.Beat anschließen. Das Menü aufrufen: System>Option>Midi-Eingabe-Einstellung.

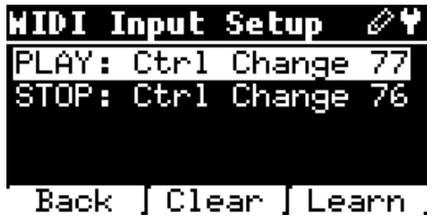
PLAY oder STOP wählen und die Taste F3 drücken, um den Lernmodus aufzurufen. An dieser Stelle wartet der B.Beat auf einen Befehl vom MIDI-Keyboard/Controller, wie in der Abbildung gezeigt.



Nach Erhalt des Befehls bittet der B.Beat um Bestätigung, ob die empfangene Nachricht mit „Save" (F3) gespeichert oder die Erfassung mit „Again" (F2) wiederholt oder ob der Vorgang abgebrochen werden soll.



Im Hauptmenü kann der gespeicherte Befehl mit der Taste „Clear" (F2) gelöscht werden.



Es werden die folgenden Nachrichtentypen unterstützt: „Control Change“ und „System Exclusive“ Hinweis: Es ist ein externer USB-MIDI-Adapter, der mit B.Beat verbunden ist, oder die Verwendung eines Midi-Geräts mit nativem USB-Anschluss erforderlich.

Hintergrundbild

Es ermöglicht, ein Hintergrundbild festzulegen oder zu entfernen.
Es gibt zwei Möglichkeiten: Keins (kein Bild), <Bildname>.

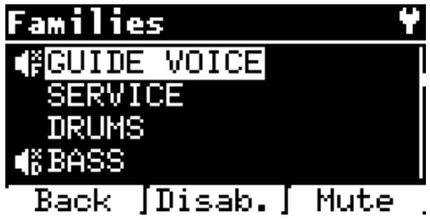
Mono Line In (B.Beat PRO16 - B.BeatX)

Die Line-In auf Stereo (Kanal IN1 am Kopfhörer L, Kanal IN2 am Kopfhörer R) oder Mono (Kanäle IN1 und IN2 gehen beide kombiniert an Kopfhörer L und R) einstellen. So können Sie auch nur einen Kanal zwischen IN1 und IN2 verwenden und den Ton auf beiden Kanälen des Kopfhörers hören.
Um die Einstellung vorzunehmen, zu Systemmenü>Option>Mono LIne In gehen und einen von zwei Werten wählen: Mögliche Werte: Stereo, Mono. Die Funktion ist nur bei B.Beat PRO16 und B.BeatX möglich. B.Beat ist in der Lage, die Mono- oder Stereo-Quelle automatisch zu erkennen.

Stummschaltungen (dauerhaft)

System>Stummschaltungen

Es wird möglich sein, eine Familie zu „deaktivieren“, und sobald sie deaktiviert ist, wird sie nicht mehr aktiv sein, nicht einmal beim Einschalten. Diese Einstellung bleibt so lange gültig, bis sie im Menü „Stummschaltungen“ geändert wird.
Um eine Klangfamilie zu deaktivieren, zu System>Stummschaltungen gehen - die gewünschte Familie auswählen und F2 drücken, was „Deaktivieren“ entspricht.
Es ist zu beachten, dass die Stummschaltfunktion (Taste F3) so lange aktiv ist, bis das Gerät ausgeschaltet wird. Nach dem Wiedereinschalten befindet sich das Gerät im Wiedergabestatus.



NEUE FUNKTIONEN

Nur Text-Projekt

Es ist möglich, ein Projekt zu erstellen, das nur den TEXT des Liedes enthält, ohne Audio- oder Videosignale. Der Text kann durch Drücken des Pedals oder der Play-Taste weitergeschaltet werden. Zunächst ein Audioprojekt ohne Signale und ohne Video erstellen. Anschließend die Textbearbeitungsseite wählen und den Text erstellen. Siehe den Leitfaden für B. Beat MANAGER.

Sobald das Projekt erstellt ist, wird es gespeichert und ist bereit, mit dem B.Beat auf der Bühne gespielt zu werden. Die Weiterschaltung des Textes erfolgt manuell durch Drücken der „Play“-Taste oder des Fußpedals. Es ist möglich, sich wie bei einem klassischen Audioprojekt mit dem Dialer innerhalb des Songs zu bewegen.

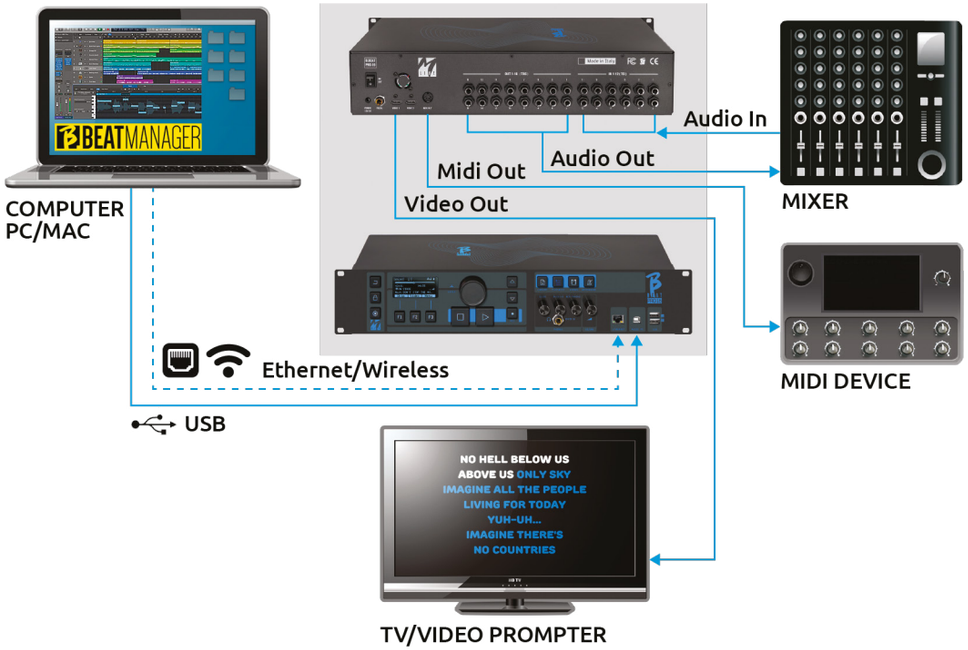
Text (Ablauf) im USB-Audio-Modus (B.BeatX - B.Beat PRO16)

Wenn wir eine Sequenz mit dem PC über die DAW abspielen und B.Beat als Prompter verwenden wollen, können wir dies über die Soundkartenfunktionalität von B.BeatX und B.Beat PRO16 tun.
In diesem Modus kann eine Audiosequenz von der DAW (PC) abgespielt und ein synchronisierter Text dazu geschrieben werden, der von B.Beat an den Fernseher gesendet wird. Diese Funktion ist beim Einrichten und Einstudieren der Aufführung hilfreich. Wenn wir den musikalischen Teil der Vorführung noch nicht vollständig definiert haben und in die DAW eingreifen müssen, während die Band den musikalischen Teil erstellt, und der Sänger daher eventuell den Text auf dem Prompter lesen muss.

Dieser Vorgehensweise folgen, um Erfahrung mit der Bedienung einer DAW zu erhalten:

1. Über den B.Beat Manager einen Text schreiben und die Uhrzeit über das Standardverfahren einstellen. Die Musiksequenz, die mit der DAW abgespielt werden soll, muss geladen und der Text vollständig synchronisiert sein. Es wird davon ausgegangen, dass die Musiksequenz dieselbe ist, die später von der DAW verwendet wird.
2. Am B.Beat: auf den USB-Audio-Modus stellen. Sobald B.Beat über USB mit dem Computer verbunden ist, wird es in den USB-Audio-Modus versetzt.
3. Auf dem Daw das Audioprojekt auswählen und mit dem Projekt laden, dem wir den Text zuordnen wollen, der von dem zuvor getimten B.Beat abgespielt werden soll.
4. Im selben Projekt im DAW ein Signal hinzufügen, welches den Midi Time Code (MTC) erzeugt. Für diese Funktion ist das Handbuch der DAW einzusehen.
5. In dem soeben erstellten Signal den Ausgang auf den MIDI-Port R1 des B.Beat stellen.
6. Diese Einstellung wird in der Konfigurationsseite der angeschlossenen Geräte der DAW vorgenommen. Wenn B.Beat an einen PC angeschlossen ist, zeigt er 3 MIDI-Ports an: OUT, der an den Ausgangsanschluss R1 und R2 angeschlossen wird. B.Beat R1 wählen.
7. MTC-Startzeit auf 00:00:00 einstellen
8. Die Midi-Clock in der DAW auf demselben MIDI-Port R1 aktivieren.
9. Nun den B.Beat Manager starten und ihn mit dem B.Beat verbinden.
10. Das Projekt öffnen, dessen Text angezeigt werden soll (entweder über den Videoausgang oder über App Prompter oder Remote Control).

11. Die Datei von der Daw abspielen.
12. An dieser Stelle spielt die DAW die Musiksequenz ab, und der B.Beat sendet den synchronisierten Text an das TV- oder DEVICE-Gerät.



Steuerung über MIDI In

Diese Funktion ermöglicht die Steuerung des Geräts (PLAY- und STOP-Tasten) über MIDI In, z.B. von einem Keyboard, einem MIDI-Controller oder anderen Instrumenten mit MIDI-Befehlsmöglichkeit.
Es ist eine automatische Lernfunktion für Nachrichten implementiert. Es werden Control Change und System Exclusive unterstützt.
Um den Midi In anzuschließen, wird ein externer USB-MIDI-Adapter benötigt, der an den USB-Eingang von B.Beat angeschlossen wird, oder ein Midi-Gerät mit einem nativen USB-Anschluss.

Projektverwaltung mit Ordnern

Die auf B.Beat gespeicherten Dateien können wie auf einem PC in Ordnern organisiert werden.
Diese Änderung bezieht sich hauptsächlich auf den B.Beat Manager. Weitere Einzelheiten sind in der Online-Hilfe des B.Beat Managers zu finden.
Die Ordner in B.Beat werden mit dem Ordnersymbol rechts neben dem Display angezeigt. Durch Drücken der Eingabetaste wird der Ordner aufgerufen und sein Inhalt angezeigt.

Farbe hinzufügen/Ausrichtung pro einzelner Zeile (Hunchback)

Der Texteditor ermöglicht eine differenzierte Farbgebung und Ausrichtung jeder einzelnen Zeile, unabhängig von dem für den Prompter gewählten Thema. Diese Konfiguration gilt nur für die Anzeige von Texten über den Videoausgang des B.Beat und nicht für die App.

Hinweis zum videoanschluss:

Die Verbindung zum Video muss auf diese Weise hergestellt werden:

1. erbinden Sie das Kabel von B.Beat mit dem Fernseher/Monitor
2. Schalten Sie das Fernsehgerät ein
3. Schalten Sie den B.Beat ein

Auf diese Weise wird der B.Beat automatisch die verwendete Videoauflösung erkennen.
Falls der B.Beat die Videoauflösung nicht erkannt hat, können Sie einen „schnellen Neustart“ durchführen: Öffnen Sie das Systemmenü und gehen Sie mit dem Alpha Dial auf den Punkt Quick Restart und bestätigen Sie ihn.

Symbole auf dem Display

Symbol.	Bedeutung
	Hotspot aktiv (optionaler M-Pen erforderlich, um Wireless zu erzeugen)
	Aktive Verbindung über Ethernet-Kabel
	Aktive Verbindung über Wireless
	Status Play
	Status Pause
	Status Stopp
	Live-Modus aktiv
	Bearbeitungsmodus. Ich ändere die Daten von: -Playlist -Projekt (Tracks)
	Die nebenstehende Zahl ist die Anzahl der Elemente in der ausgewählten Umgebung
	Die nebenstehende Zahl gibt die Anzahl der Spuren im Projekt an
	Arbeitsumfeld: Library - interner Speicher
	Arbeitsumfeld: Library - externer USB-Speicher
	Arbeitsumfeld: Playlists
	Arbeitsumfeld: Shows
	Stumme Spur (als stumm konfiguriert)
	Stumme Spur aufgrund der Konfiguration der Familie, zu der sie gehört
	Kopfhörerausgang 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 eine Stille
	Das Medium ist ein Bild
	Das Medium ist ein Video, z. B. die Aufnahmen einer Szene.

Symbole auf dem Display

	Menü Optionen
Auto	Autoplay von Next (gilt für einzelne Projekte, Playlist)
MAN	Der nächste Start erfolgt manuell (Play oder Pedal drücken)
	Der Start von Next erfolgt automatisch nach einer bestimmten Zeit (Show)
	Die Szene befindet sich im Loop-Modus (Wiederholungen)
	Information
	Anforderung einer Maßnahme oder Bestätigung
	Achtung
	Antrag auf Abschaltung
	Hotspot-Informationen
	Wireless -Informationen
	Ethernet-Informationen - Angeschlossenes Kabel
	Ethernet-Informationen - Kabel nicht angeschlossen
	Element löschen
LIVE	Live-Modus-Bestätigung
	Konfiguration des Metronoms
	Konfiguration des Metronoms - Tap
	Importieren von Audiodateien von USB
	Dateiübertragung (B.Beat PRO16Manager) aktiviert
	System-Update oder DSP
	Element in den Speicher laden
	Element als NEXT laden
	Projektspuren bearbeiten
	Vu-Zähler anzeigen
	Status der Aufzeichnung
	Aktive Synchronisierung
	Synchronisierung der Geräte
	USB-Audio-Modus

BEAT PRO16

BEAT IT
04:35
02:11
ON STAGE
Next DON'T STOP THE MUS
Setup
A/V Video
Library
ENTER
F1
F2
F3
REC
LIBRARY
PLAYLISTS
SONGS
METRONOME
CLICK
IN CH 1-8
BCK-TRACKS
CH 9-16
PHONES
VOLUME
ETHERNET
AUDIO PC
USB

BEAT PRO16

[redacted]

Ver. 4 - Settembre 2024

M-Live Srl
Via Luciona 1872/B, 47842 San Giovanni in Marignano (RN)
Tel: (+39) 0541 827066 Fax: (+39) 0541 827067
m-live.com