BEATX

MANUALE D'USO

M LIVE

Precauzioni d'uso e sicurezza

Prima di utilizzare l'apparato leggere attentamente il presente manuale.

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti da osservare, per evitare incidenti.
Il significato dei simboli è il seguente:

Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

ALTRI SIMBOLI

Azioni richieste

Azioni proibite

OPERATIVITÀ CON UNITÀ DI ALIMENTAZIONE ESTERNA AC/DC.

Connettere l'apparato alla rete di alimentazione elettrica ed utilizzare l'apparato solo con l'unità di alimentazione esterna fornita dal fabbricante in dotazione all'apparato.
In caso di danneggiamento contattare il servizio tecnico di assistenza e sostituire solo con unità di alimentazione identica a quella fornita in dotazione al B.BeatX

Non utilizzare eccedendo la portata del sistema e di altro apparecchio elettrico. Prima di collegare l'unità di alimentazione esterna alla rete di alimentazione elettrica verificare le conformità dell'unità di alimentazione alle caratteristiche tecniche della rete di alimentazione.

OPERATIVITÀ CON POWER BANK

Usate Power Bank con queste caratteristiche: PowerBank 10000mAh/24A conforme alle prescrizioni tecniche di sicurezza della norma EN 62368-1.

MODIFICHE

Non aprite l'unità e non cercate di modificare il prodotto.

GESTIONE

Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.

Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei o liquidi nell'unità.

L'apparecchio può essere utilizzato da bambini di età non inferiore a 8 anni e da persone con ridotte capa cità fisiche, sensoriali o mentali, o prive di esperienza o della necessaria conoscenza, purché sotto sorveglianza oppure dopo che le stesse abbiano ricevuto istruzioni relative all'uso sicuro dell'apparecchio e alla comprensione dei pericoli ad esso inerenti.

Precauzioni d'uso e sicurezza

I bambini non devono giocare con l'apparecchio.
La pulizia e la manutenzione destinata ad essere effettuata dall'utilizzatore non deve essere effettuata da bambini senza sorveglianza.

Non usare in prossimità o in ambienti soggetti a pericolo d'esplosione.

Non usare in luoghi eccessivamente umidi, o in presenza di pioggia o getti d'acqua. Non immergere l'apparato in materiali liquidi.

L'apparato deve essere appoggiato su superfici stabili e solide, ad una distanza minima di 15 cm. dal bordo della superficie onde evitare cadute accidentali.

L'apparato non deve essere usato se chiuso all'interno di scatole o contenitori di qualsiasi tipo.
I piedini di appoggio non devono essere staccati dalla parte inferiore dell'apparato.
Non utilizzare l'apparato su superfici non rigide e piane.

Lasciare libera la griglia di aerazione dell'apparato che si trova nella parte inferiore.

AMBIENTE

Non usate l'unità a temperature estreme (alte o basse).

Non usare in prossimità di fonti di calore, come radiatori e stufe.

Non usare in luoghi eccessivamente umidi o nell'acqua.

Non usare in luoghi con vibrazioni eccessive.

Non usare in luoghi con eccessiva polvere o sabbia.

GESTIONE UNITA' DI ALIMENTAZIONE ESTERNA AC/DC

Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
In caso di temporale, o se l'unità non viene usata per un lungo periodo, scollegate la spina dalla presa AC.

Connettere l'unita di alimentazio ne solo a prese della rete di alimentazione facilmente accessibi li dall'utente.

COLLEGARE CAVI E JACK INGRESSO/USCITA

Spegnete sempre tutte le apparecchiature, prima di collegare cavi.

Scollegate sempre tutti i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Collegare l'apparato solo a strumenti conformi alle prescrizioni di sicurezza delle norme tecniche armonizzate di prodotto applicabili. Connettere i cavi di collegamento agli accessori ausiliari in modo che essi non presentino il pericolo di trazione verso il basso a causa di possibili urti involontari, onde eliminare il rischio di caduta dell'apparato.

PRECAUZIONI D'USO INTERFERENZE CON ALTRE APPARECCHIATURE ELETTRICHE

L'apparecchiatura B.BeatX risulta conforme ai requisiti essenziali di cui all'allegato I della direttiva 2014/35/UE (Direttiva Compatibilità elettromagnetica). In particolare l'apparecchiatura è stata progettata e fabbricata tenendo conto del progresso tecnologico, in modo tale che:
a) le perturbazioni elettromagnetiche prodotte non superino il livello al di sopra del quale le apparecchiature radio e di telecomunicazione o altre apparecchiature non possono funzionare normalmente;
b) presentino un livello di immunità alle perturbazioni elettromagnetiche prevedibili in base all'uso al quale sono destinate che ne consenta il normale funzionamento senza deterioramenti inaccettabili.
Tuttavia, apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, potrebbero causare interferenza, se poste nelle vicinanze. In tal caso, posizionate l'altro apparecchio lontani l'uno dall'altro. Con qualunque tipo di apparecchiatura elettronica a controllo digitale, compreso, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamento, danneggiare e distruggere dati e creare problemi. Fate attenzione

PULIZIA

Usate un panno morbido e asciutto per pulire l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi, compreso alcol, benzene e solventi per pittura.

MALFUNZIONAMENTI

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il distributore dal quale avete acquistato l'unità o un centro assistenza B.BeatX, con le informazioni seguenti: modello del prodotto, numero di serie e sintomi dettagliati di errore o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

COPYRIGHT

Windows, Windows Vista, Windows XP e Windows 7 sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation. Macintosh e Mac OS sono marchi o marchi registrati di Apple Inc. I loghi SD e SDHC sono marchi registrati. Tutti gli altri nomi di prodotti, marchi e nomi di società citati in questo documento restano di proprietà dei rispettivi detentori.

SMALTIMENTO

INFORMAZIONE AGLI UTENTI ai sensi del Decreto Legislativo 14 MARZO 2014, n. 49 "Attuazione della direttiva 2012/19/UE sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)"
Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura o sulla sua confezione indica che il prodotto alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti.
La raccolta differenziata della presente apparecchiatura giunta a fine vita è organizzata e gestita dal produttore. L'utente che vorrà disfarsi della presente apparecchiatura dovrà quindi contattare il produttore e seguire il sistema che questo ha adottato per consentire la raccolta separata dell'apparecchiatura giunta a fine vita.

Scheda Tecnica B.BeatXX

Descrizione	BEATXX
Formato Audio file Interno	PCM (non compresso) 48 kHz 24 bit
Formato Audio (modalità scheda audio)	PCM (non compresso) 48 kHz, 44.1 kHz 24 bit
Formati Audio compatibili in fase di importazione (che verranno convertiti nel formato interno)	WAV 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bit MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps MP3 VBR OGG fixed bit rate [64 - 320] kbps AAC STEMS MTA M-Live
Formato Video Interno	H-264 HD / Full HD (1280 x 720 / 1920 x 1080)
Formati Video compatibili	MP4 MOV AVI
Formati Immagini compatibili	JPG PNG
Risoluzione video per il testo	1920 x 1080
Processamento digitale Audio interno uscite	8 canali D/A 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Rapporto S/N Tipico = 112 dB
Input	2 Ingressi Line Jack 6.35 mm mono, non bilanciati - Impedenza 10 kΩ - Range 18dBu, 6 Vrms - THD+N tipico -93 dB - SNR tipico 107 dB
Processamento digitale Audio interno ingressi	2 canali A/D 24 Bit Sigma/Delta 48 kHz. Rapporto S/N Tipico = 107 dB

Scheda Tecnica B.BeatX

Descrizione	BEATX
Output	- 8 Uscite Audio Jack 6.5 mm mono, bilanciate - Range 10dBu, 2.5 Vrms - Range 20dBu, 5 Vrms (bilanciato) - THD+N tipico -94 dB - SNR tipico 112 dB
Display	NOT PRESENT
jack Cuffia Uscita	- Uscita Stereo Jack 6.35 mm - SNR tipico 105 dB - Range 6dBu, 1.5 Vrms
Memoria interna	64 Gb – 128 Gb
Interfaccia di rete	Presa Ethernet RJ45 10/100/1000 Mbps
Porta MIDI	MIDI OUT DIN 5 poli standard MIDI IN via USB-MIDI cable (opzionale)
Pedal	Switch Pedal N/O o N/C, Jack 6.35mm
Alimentazione	USB-C 5.1VDC, 3A, consumo 1700mA.
Video	1x Uscita Video Type A Risoluzione massima 1920x1080 con video
Porte USB	2x USB 2.0 Hi-Speed Type A per Memory Stick, WiFi USB interface. Max corrente totale erogata per le due porte: 500mA
Unità di alimentazione esterna	USB-C 5.1VDC, 3A, consumo 1700mA. Autonomia con una batteria PowerBank 10000mAh/24A circa 6 ore

Grazie per aver scelto B.BeatX, un prodotto innovativo e unico nel suo genere. B.BeatX è lo strumento ideale per arricchire e semplificare le esibizioni Live delle Band che utilizzano Sequenze stereo o Multitraccia, anche con Video e Immagini sincronizzate. Qui vogliamo riassumere le principali caratteristiche del dispositivo:

GESTIONE DEL B.BEATX

B.BeatX è una black box che può essere controllata in diversi modi: con un Secondo B.Beat collegato via Ethernet a B.BeatX, con la App Prompter da Tablet o Smartphone via Wireless o cavo USB, con un PC collegato via Ethernet o Wireless.

LETTURA DI FILE MUSICALI E VIDEO

B.BeatX riproduce file Musicali in formato WAV 24 Bit per campione (se il file è a 16 o 32 Bit viene convertito a 24 Bit), Multitraccia Audio, Stems, Midi, Video Mp4 e JPG. B.BeatX legge diversi formati digitali[1], a partire da semplici file Mp3 a veri e propri progetti audio multitraccia provenienti dalle Daw, fino a 16 tracce Mono o 8 Stereo. B.BeatX può memorizzare un alto numero di Backing Tracks e lo spazio disponibile dipende dalle versioni di Memoria interna a disposizione: Ad esempio nella versione a 128 GB con Backing Tracks su 4 tracce mono: si possono memorizzare circa 60 ore di musica. Il calcolo è indicativo e dipende da diversi fattori non standardizzabili.

(!) Suggeriamo di completare l'editing delle Backing Tracks tramite le DAW che si utilizzano per la registrazione prima di importare il progetto su B.BeatX. Ogni modifica relativa a timbri ed effetti non sarà possibile una volta caricato il progetto su B.BeatX.

Le Backing Tracks possono essere sincronizzate ad un Video o Immagini che sarà trasmesso a Video Wall dalla uscita Video. Le operazioni di sincronizzazione devono essere effettuate con App dedicate prima di caricare i progetti Audio – Video su B.BeatX.

MIXER DIGITALE INTEGRATO

B.BeatX Include un mixer digitale per gestire 8 uscite separate, due ingressi, un'uscita Cuffia per il Click, il ritorno dal Mixer e le Backing tracks; con 4 comodi potenziometri il musicista può bilanciare in tempo reale ciò che vuole ascoltare in cuffia durante la performance. Con le 8 uscite si possono inviare al Mixer di palco le tracce che compongono le Backing Tracks. Da qualsiasi fonte può rientrare su B.BeatX un segnale audio Stereo attraverso i due ingressi, inoltre B.BeatX riconosce la traccia Click e la può convogliare su qualsiasi uscita tra le 8 a disposizione e contemporaneamente sulla uscita cuffia.

B.BEATX SUL PALCO

B.BeatX è stato studiato e progettato per avere il massimo della affidabilità durante le esecuzioni LIVE. C'è una apposita funzione [LIVE] che può essere utilizzata nel momento in cui inizia lo Show perché da quel momento il processore di B.BeatX sarà impegnato a garantire il massimo delle prestazioni senza disperdere risorse.

[1] WAV 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz 16/24 bit - MP3 fixed bit rate [64 - 320] kbps - MP3 VBR OGG fixed bit rate [64 - 320] kbps – AAC – STEMS – MTA M-Live 8 tracks stereo o 16 mono (multitraccia Audio)

Ti presentiamo B.BEATX

B.BeatX gestisce singole Backing Tracks che possono essere organizzate in comode Playlist, oppure in veri e propri Show composti da più scene. I progetti possono contenere Musica, Video e Immagini ma anche tracce MIDI per inviare messaggi ai vari device che si utilizzano per il Live. La filosofia che ha ispirato B.BeatX è quella di semplificare la gestione di Backing tracks e Video durante uno Show. Con B.BeatX non è necessario portare sul palcoscenico Computer, Tablet, Schede audio e Video, Cavi, Mixer più o meno piccoli e altri dispositivi accessori: B.BeatX risolve la questione in pochi Cm. quadrati e 600 gr. di peso.

PREPARARE B.BEATX ALLO SHOW

Le Backing tracks e i video che compongono lo spettacolo che volete gestire con B.BeatX devono essere realizzate con la vostra DAW e con le App dedicate. Una volta terminato il lavoro in studio di registrazione completando anche la sincronizzazione con i video che accompagnano la musica siete pronti per trasferire il materiale musicale su B.BeatX. Il video può anche essere non sincronizzato.
Collegate B.BeatX al Computer (Windows o Mac OS) tramite cavo di rete e lanciate la App B.BeatX Manager: da questo momento potete importare su B.BeatX tutto il materiale necessario allo show. Su B.BeatX Manager potete comporre le playlist, oppure potete montare un vero e proprio show composto da diverse scene. Potete anche unire alle tracce audio una traccia Midi che può servire per lanciare comandi Midi ai Device che usate sul palco.
Se avete delle Backing tracks Mp3 che volete caricare semplicemente su B.BeatX senza passare dal PC potete usare la penna USB e trasferire molto velocemente i file nella memoria interna, oppure potete suonarli direttamente dalla pennetta. Se fossero Backing Tracks sprovviste di Click potrete aggiungerlo direttamente da B.BeatX oppure da B.BeatX Manager tramite una particolare funzione basata su algoritmi di Intelligenza Artificiale

FUNZIONI EVOLUTE

B.BeatX può trasmettere via Video sia un video a commento della musica, che il video che include i testi della canzone in esecuzione. Inoltre può inviare con Wireless gli spartiti dei brani musicali tramite la app Prompter (per Android e iOs) disponibile gratuitamente. Le informazioni di testo e gli spartiti possono essere caricati tramite la App B.Beat MANAGER, a corredo.

SITO SONG SERVICE

B.BeatX può leggere i file in formato MTA (multitraccia Audio) prodotti e distribuiti da M-Live tramite sito Song Service. Il repertorio musicale è vasto e ogni settimana vengono prodotte nuove Backing Tracks del repertorio pop internazionale. I File MTA sono multitraccia che B.BeatX legge a 8 tracce stereo. Le Backing Tracks sono così organizzate: Traccia 1 Batteria, Traccia 2 Basso, Traccia 3 Chitarra, Traccia 4 Tastiere, Traccia 5 Orchestra, Traccia 6 Strumenti a fiato, Traccia 7 Click, Traccia 8 Melodia. Sono disponibili anche i progetti Audio con 16 tracce stereo separate, che potranno essere adattate liberamente a B.BeatX con qualsiasi DAW. Indirizzi del sito:
www.songservice.it *
www.song-service.com *
www.song-service.de*

Buona musica, con B.BeatX!

* Per motivi di Copyright il servizio Song Service potrebbe non essere disponibili in tutti i Paesi.

INDICE

2 SICUREZZA

6 SCHEDA TECNICA

8 PRESENTIAMO B.BeatX

12 DIAMO UN'OCCHIATA A B.BeatX

16 DAI, INIZIAMO
- FUNZIONI PRINCIPALI E CONNESSIONI

17 TRASFERIRE I DATI

19 BACKING TRACKS
- FORMATI

22 AMBIENTI OPERATIVI

27 PLAYLIST

30 SHOWS

32 METRONOME

33 SYSTEM

37 SCRITTURA DI TESTO E ACCORDI

38 EXPANSION MODE

42 E.BEAT - EMULATOR

43 ADDENDUM

48 ICONE DEL DISPLAY

COSA TROVI NELLA SCATOLA

BEAT
diventerete inseparabili !

ACCESSORI NON FACENTI PARTE DELL'APPARATO E IN DOTAZIONE ALLO STESSO.

ALIMENTATORE

CAVO DI RETE

GUIDA RAPIDA,
la stai leggendo.

ACCESSORI OPZIONALI

B.BeatX 64Gb necessita di M-Pen per il collegamento Wireless.
B.BeatX 128 Gb Include la connessione Wireless interna.

B.BeatX Hard Bag, borsa rigida su misura

Pannello per adattamento Rack

Diamo un'occhiata a B.BEATX

COLLEGAMENTO B.BEATX A REMOTE CONTROL

B.BeatX è una black box che può essere controllata a distanza da una periferica esterna. La periferica di controllo può essere, a scelta:

1. Personal computer con la App B.Beat Manager. La connessione va fatta via cavo Ethernet o via Wireless.

2. B.beat (tutti i modelli) che viene collegato al B.BeatX tramite cavo di rete Ethernet fornito di serie. In questo modo il B.beatX funziona come espansione (EXPANSION) del B.Beat principale (MAIN).

3. Utilizzando la App Prompter (per iOS e Android) e la funzione Remote control. Questa App gira su Smartphone o Tablet. Se si usa un tablet Apple collegato via cavo a B.BeatX occorre avere una Sim inserita nel Tablet. In questo caso la connessione può essere fatta con Wireless (sia una rete generica che la rete generata da B.BeatX) oppure via cavo con un cavo USB tipo dati.

B.beatX è disponibile in due versioni: 64 GB o 128 GB. La versione 128Gb include il collegamento Wireless interno. Mentre nella versione 64 Gb per collegarsi via Wireless è necessaria la M-Pen2 opzionale.

COLLEGAMENTO WIRELESS A B. BEATX

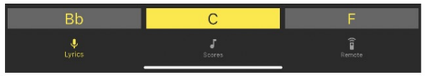
B.BeatX può essere collegato a Smart Device (Smartphone o Tablet) per essere controllato a distanza tramite la App Prompter disponibile per Android e iOS. Per prima cosa consigliamo di scaricare la APP dagli store APP Store oppure Google PAY. La App Prompter è gratuita e vi consentirà di controllare il vostro B.BeatX oltre a poter visualizzare testi e spartiti sincronizzati con le Backing Tracks. Una volta scaricata la App potete accendere B.BeatX. Quando il LED anteriore diventa Rosso fisso potete collegarvi: entrate nella sessione Wireless del vostro smart device e selezionate la rete B.BeatX xxxx [quattro cifre che identificano la vostrà unità B.BeatX]. La password di ingresso è 12345678, che poi potrete cambiare usando il B.Beat MANAGER. Quando sarete entrati nella connessione B.BeatX potrete utilizzare il remote control da App per gestire il B.BeatX.

Per maggiori informazioni sulla App prompter visita la pagina: https://www.m-live.com/en/plug-in-promoter/

PROMPTER UTILIZZO CON B.BEATX

Una volta che si è scaricata la App Prompter e si è correttamente connesso al B.BeatX si potrà utilizzare la app in connessione al B.Beat.
La APP prompter può essere utilizzata per visualizzare testi e spartiti presenti all'interno dei progetti Audio e anche per controllare il B.BeatX durante la performance musicale sul palco.

I testi e gli spartiti possono essere scritti all'interno dei progetti Audio con la applicazione B.Beat Manager, e per questo consigliamo di leggere la guida online del software B.Beat manager.



Toccando Lyrics si accede alla visualizzazione dei testi, toccando Scores si accede agli spartiti, toccando Remote si accede alla pagina di controllo remoto del B.Beat:

Una volta che il Beat o la App Prompter sono connessi al B.BeatX i tasti del pannello comandi controllano il B.BeatX.

Tasti funzione: F1 – F2 – F3 volta per volta sono assegnati a diverse funzioni, a seconda delle schermate. La descrizione delle funzioni è nei riquadri bassi del display.

UP – DOWN: genericamente servono per scrollare gli elenchi presenti sul display, per cambiare posizione del cursore attivo o per aumentare / diminuire un valore selezionato.

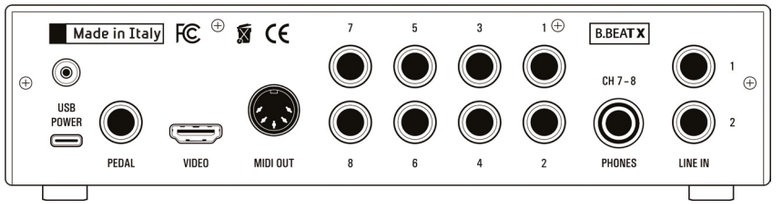
Tasto SYSTEM: per accedere al menù System

Tasto BACK: torna indietro di un livello Alpha Dial – Enter: l'Alpha dial serve per scollare un elenco su Display, per modificare un valore (es. il volume di una traccia). Premuto al centro fornisce il consenso ENTER.

STOP: premuto una volta ferma l'esecuzione del Brano/Video in corso, in posizione pausa. Premuto la seconda volta manda a capo il brano/video in corso. Premuto la terza volta svuota la memoria Ram di B.BeatX. B.BeatX può caricare Backing Tracks Audio sincronizzati a video, oppure audio e video non sincronizzati e indipendenti. In questo caso i tasti Play e Stop saranno relativi a musica e immagini in maniera indipendente. Si può selezionare il Video o L'audio con il tasto F2 dalla schermata del Player.

PLAY: il tasto Play fa partire la Backing Tracks Audio (se siamo posizionati su AUDIO o il Video se siamo posizionati su Video). Quando il player è in pausa per farlo ripartire dovremo premere nuovamente Play.

LIVE: pone B.BeatX in funzione live, per evitare blocchi e azioni incidentali, come ad esempio la pressione involontaria di un tasto. Per attivarlo: premere Live e confermare la scelta con F3, per disattivarlo premere di nuovo LIVE e F3 per conferma-



re. Se siamo in modo Live alla pressione di qualsiasi tasto verrà chiesto se si vuole disattivare la modalità Live.

LIBRARY: da accesso agli elementi singoli contenuti in memoria interna, Backing Tracks e Video. Se inserita da accesso alla Penna USB. Quando è inserita una Penna USB possiamo posizionarci sulla penna e navigarne il contenuto. I brani singoli (stereo Mp3 o Wav) possono essere eseguiti a piacere.

PLAYLIST: da accesso all'elenco delle Playlist contenute in B.BeatX. Le Playlist possono essere suonate o modificate.

SHOWS: da accesso all'elenco di Show e Scene contenute nella memoria interna di B.BeatX.

METRONOME: da accesso alla gestione del metronomo.

POTENZIOMETRI:

I potenziometri CLICK, IN CH 1-2 e BCK-TRACKS sono attivi se B.Beat è impostato in modo PHONE ON. In questo caso la cuffia è attiva e dal B.Beat manager si potranno assegnare le tracce che escono in cuffia. Se B.Beat è impostato in modo PHONE OFF l'uscita cuffia non sarà attiva e i canali 7 - 8 possono andare al mixer. Per attivare il modo PHONE ON occorre andare su System>Option> Enable Headphones

Quando il valore è su ON si attiva la gestione cuffia nel B.beat Manager e i potenziometri Click/Backing/Line In comandano i rispettivi segnali sulla cuffia. Quando il valore è su Off i canali 7-8 (B.Beat X) sono gestiti come canali normali (e la cuffia nel B.Beat Manager è disabilitata). Per assegnare una traccia alla cuffia si deve agire su B.Beat Manager, la app di configurazione di B.BeatX. Per ulteriori informazioni consultare la guida online del software B.Beat Manager.

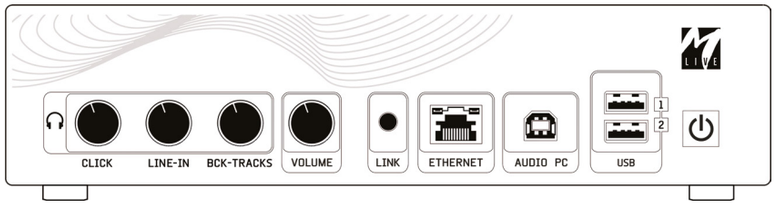
CLICK: regola il livello in cuffia della traccia Click o del Metronomo

LINE IN: regola il livello in cuffia del segnale che entra dagli ingressi Line In.

BCK-TRACKS: regola il livello in cuffia delle Backing Tracks che vanno in cuffia. Questo dato è gestibile sia con B.BeatX manager che da B.BeatX.

VOLUME: regola il volume generale di uscita.

LED:
Rosso fisso: macchina accesa, non connessa a device e pronta.
Rosso lampeggiante: se dopo 1 minuto dalla accensione il led rimane rosso lampeggiante c'è qualche problema. Controllare l'alimentazione o contattare l'assistenza.
VERDE: B.Beat è collegato ad un device e pronto a funzionare.
BLU: blu fisso PLAY, blu lampeggiante PAUSA. Blu lampeggio lento: sta suonando una



playlist o uno show.
BIANCO: modalità scheda audio arriva.

ETHERNET: per connettersi al PC o un B.Beat.

AUDIO PC: collegamento al Computer per utilizzare la scheda Audio interna.

USB: possono essere inserite Chiavette di tipo USB o chiavette per collegamento Wireless M-Pen M-Live. Quando si inserisce una penna USB B.Beat ne visualizza il contenuto nella finestra Library. Collegando allo slot USB la chiavetta Wireless M-Pen si aprirà la connessione per Smartphone e Tablet allo scopo di utilizzare la App Prompter e visualizzare spartiti e Testi delle backing tracks, o per la gestione in remoto.

ACCENSIONE: premuto una volta accende il B.BeatX. Se da acceso si preme il tasto con una pressione prolungata il B.BeatX si spegne.

ANTENNA: per il modello 128, collegare la antenna Wireless.

USB Power: ingresso per l'alimentazione. Può essere utilizzato con l'alimentatore fornito di serie, oppure con power bank 10000mAh/24A. Si consiglia di usare un cavo da almeno 3A e lunghezza massima 1m. Non è possibile stabilire a priori se un dispositivo funzionerà dai dati di targa.
PEDAL: può essere connesso un pedale Start Stop. La prima pressione corrisponde al PLAY, la seconda pressione corrisponde a STOP. Ecco un elenco delle funzioni:

- Premuto una volta: PLAY
- Premuto la seconda volta: STOP (pausa)
- Premuto due volte velocemente: parte la Next song puntata.
- Pressione superiore a 1 secondo: nel caso abbiamo una Playlist caricata entra nell'elenco della playlist [corrisponde a ENTER].
- Quando siamo in elenco playlist: premuto una volta scorre l'elenco verso il basso, premuto due vote rapidamente torna indietro sull'elenco.
- Quando siamo in elenco Playlist: tenuto premuto per più di un secondo carica in memoria l'elemento puntato.

VIDEO: si collega qualsiasi periferica video con interfaccia Video.

MIDI: uscita Midi

OUTPUT: 8 uscite Audio mono che possono convogliare tracce separate, click, tracce stereo o mono.

PHONES: uscita per la cuffia, dedicata al batterista. Questo canale permette di ascoltare il Click, la Backing Tracks e il ritorno dagli ingressi Line In.ATTENZIONE: il segnale in cuffia utilizza i canali 7 - 8. Questo significa che su quei canali usciranno tutte le tracce che si sono indirizzate alla cuffia. Se si pensa di utilizzare la Cuffia si consiglia di attivare il modo Phones ON e di non utilizzare i canali 7 - 8.
Per attivare il modo Phones vedi paragrafo System.

LINE IN: 1 - 2 ingressi per canali esterni.

DAI, *iniziamo!*

FUNZIONI PRINCIPALI E CONNESSIONI

La funzione primaria di B.BeatX è quella di accompagnare le vostre esecuzioni live suonando tracce Audio preregistrate su DAW. Oltre alle tracce audio B.BeatX può riprodurre video e/o immagini e testi che tramite Video saranno inviati a Monitor; legge e trasmette Midi File che contengono messaggi per il vostro set up di strumenti sul palco. Vediamo anzitutto uno schema di connessioni completo di B. BeatX immaginando un Set Up Live, su un palcoscenico. B.BeatX include una Scheda audio 2 in e 8 out. Due B.BeatX (o anche B.Beat base) possono essere sincronizzati per essere usati come Main e Spare in caso di guasto o crash.

TRASFERIRE I DATI SU B.BEATX

Tutto il materiale Audio, Video, Immagini e Midi deve essere predisposto tramite una DAW e altri programmi di sincronizzazione Audio Video. Una volta che il materiale sonoro e video del vostro Show è assemblato e mixato a dovere sarete pronti a trasferirlo su B.BeatX. Per questo si utilizza B.BeatX Manager, un software messo a disposizione nelle due versioni Windows e Mac.
Se avete a disposizione Backing Tracks Audio in formato Mp3 Stereo o Wav potrete caricarle su B.BeatX utilizzando l'ingresso USB, con una penna. B.BeatX legge il contenuto della Penna e la suona in tempo reale, oppure può importare i files all'interno della sua memoria.
Per trasferire il repertorio di Backing Tracks, i Video, le Immagini e i Midi File sincronizzati all'audio si può utilizzare il software B.BeatX Manager, di seguito le modalità di connessione a PC.

COLLEGAMENTO DI B.BEATX AL COMPUTER

Ecco le modalità di connessione tra B.BeatX e Computer, che può essere PC o Mac:

Il modo più semplice per collegare B.BeatX al Computer è quello di usare la rete Ethernet.

Si fa così:

1. Collega il cavo di rete fornito tra B.BeatX e il Computer

2. Accendi B.BeatX

3. Lancia la App B.BeatX Manager

4. Dopo circa 60 secondi la App vedrà il B. BeatX collegato, puoi collegarti al B.BeatX premendo il tasto su B.BeatX Manager:

5. Sul display remoto di B.BeatX compare questa schermata che conferma la connessione eseguita

Se il vostro PC non ha ingresso Ethernet avete due opzioni:

1. Utilizzare una interfaccia USB – Ethernet per PC

2. Generare un Hotspot Wireless con B.BeatX al quale il PC si può connettere. Per generare l'hotspot è indispensabile la M-Pen2 opzionale. La password per entrare nella Hotspot di B.BeatX di default è 12345678.

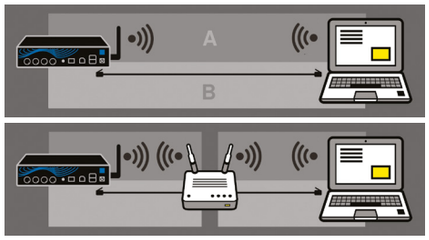
3. Collegare il Computer all'hot spot di B.BeatX che verrà rilevato automaticamente. La password default è 12345678. Può essere

modificata in seguito dal software B.BeatX Manager.

Per collegare B.BeatX alla rete Wireless vi suggeriamo questa procedura [necessaria M-Pen2 opzionale]:
B.BeatX 128 ha già una antenna Wireless interna, quindi non serve la M-Pen Opzionale.

1. Inserisci la M-Pen2 su B.BeatX
2. collega il B.BeatX al pc tramite il cavo Ethemet fornito (oppure tramite hotspot come sopra)
3. apri il B.BeatX manager sul pc e connettiti al B.BeatX (vedi sopra)
4. nel Software clicca su options (icona ingranaggio in alto a destra)
5. apri la tab "reti"
6. seleziona la rete Wireless a cui vuoi collegarti
7. scrivi la password della rete Wireless in uso
8. clicca su salva e connetti
9. il tuo B.BeatX è connesso alla rete Wireless in uso (se siete connessi al PC su Hotspot in questo punto la connessione a B. BeatX verrà interrotta ma la potete riattivare come sopra)
10. stacca il cavo Ethernet dal B.BeatX
11. collega anche il tuo pc alla rete Wireless (se non l'hai già fatto)
12. apri il B.BeatX manager sul pc e connetti-

ti al B.BeatX nella nuova rete Wireless in uso.
La procedura citata vale anche per le reti Hotspot generate da Smart Phone o Tablet.
Da questo momento i dati di rete (indirizzo e password) sono memorizzati su B.BeatX che riconoscerà automaticamente la rete. Questa soluzione è perfetta quando si utilizza B.BeatX in casa e si vuole utilizzare Wireless.



Per trasferire un numero consistente di Backing Tracks e Video consigliamo di utilizzare la modalità di connessione tramite cavo di Rete. La connessione di rete garantisce la massima velocità e affidabilità durante il passaggio dei dati.

Il B.BeatX 128 include l'antenna Wireless ed è in modo Hot Spot attivo. Se vogliamo connetterci direttamente a B.BeatX 128 possiamo farlo selezionando la rete B.BeatX-xxxx

INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE B.BEATX MANAGER

Il Software B.BeatX manager è disponibile in due versioni per due sistemi operativi:
Windows 7 e seguenti – macOS 10.15 Catalina e seguenti. Su sistemi precedenti non sono garantite la piena compatibilità. Il software si scarica gratuitamente da questo indirizzo
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 – FORMATI

Le Backing Tracks audio possono essere di diversi formati che qui sintetizziamo:

1. Audio Mp3 o Wav (o altri formati digitali) in una traccia stereo (senza click)
2. Audio Mp3 o Wav (o altri formati digitali) in due tracce mono (con click in una delle due tracce)*
3. Audio multitraccia (mp3 o wav o altri formati digitali) **
4. Stems (audio multitraccia secondo un protocollo stabilito)

B.BeatX può suonare i 4 formati che abbiamo elencato.

*B.BeatX riconosce automaticamente il Click se presente in un una delle tracce del progetto Audio o del file Stereo che si vuole importare.

** B.BeatX può leggere singole Backing Tracks con un numero massimo di 16 tracce Mono. Questo significa che se la Backing Tracks avesse tracce stereo il numero massimo di tracce sarebbe 8. La Backing Tracks può avere anche tracce mono o stereo, l'importante è che il numero massimo di "canali" non superi 16. Ad esempio 3 stereo e 10 mono. Se la vostra Backing Tracks ha un numero superiore di tracce dovrete eliminare qualche traccia oppure mixarla con altre tracce del progetto tramite la vostra DAW.

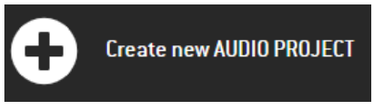
IMPORTARE UN PROGETTO MULTITRACCIA AUDIO SU B.BEATX

Una volta che avete creato sulla vostra DAW il file Audio che costituisce la Backing Tracks potete salvare lo stesso progetto a tracce separate, quindi ogni traccia costituirà un singolo file Audio (Wav o Mp3). Effettuate il salvataggio su una cartella che conterrà tutte le tracce di quel singolo progetto Audio.

Il numero massimo di tracce che potete leggere con B.BeatX è 16 mono, o 8 stereo.

Ora siete pronti per importare su B.BeatX il progetto appena creato:

1. Collegare B.BeatX al PC in una delle modalità preferite
2. Lanciate il programma B.BeatX Manager
3. Premere questo tasto nella schermata principale del programma B.BeatX Manager:



Da questo punto potrete trasportare su B.BeatX progetti Audio. Vedi guida del Software B.BeatX Manager.

IMPORTARE UN VIDEO O IMMAGINI SU B.BEATX

B.BeatX è in grado di riprodurre file Video nel formato Mp4 e MOV.

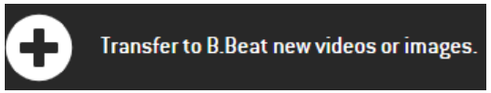
I file video possono essere precedentemente sincronizzati con un progetto Audio. La sincronizzazione può avvenire con qualsiasi software di Editing video ad esempio iMovie, Final CUT e altri.

Una volta che avrete sincronizzato il video con la musica potete trasferire sia il progetto audio che il video su B.BeatX e creare un progetto che sarà gestito da B.BeatX come se fosse un unico elemento Audio e Video. Questo è particolarmente efficace per spettacoli nei quali si vuole unire un commento Video alla musica. Il video può essere associato ad una Backing Tracks anche senza essere sincronizzato, ma nel momento in cui lo unite alla musica su B.BeatX manager i due elementi saranno uniti e verranno riprodotti insieme da B.BeatX.

Il video può essere trasferito su B.BeatX anche senza essere unito ad una Backing Tracks, in questo caso il file sarà indipendente dalla musica ma potrà essere messo in riproduzione in qualsiasi momento, e accompagnerà le vostre esibizioni.

Ora siete pronti per importare su B.BeatX il Video/Immagini:

1. Collegare B.BeatX al PC in una delle modalità preferite
2. Lanciate il programma B.BeatX Manager
3. Dal menù Library selezionare Media.
4. Cliccare sul tasto:



Da questo punto potrete trasportare su B.BeatX file video. Vedi guida del Software B.BeatX Manager.

SCRIVERE TESTI E VISUALIZZARLI

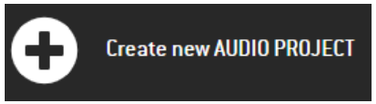
Tramite B.Beat manager si possono scrivere i testi delle Canzoni e sincronizzarli alla musica. Per questo consultare la guida online del B.Beat Manager. I testi saranno poi inviati alla uscita Video dedicata, per essere visualizzati su monitor per il gobbo (Prompter).

IMPORTARE SPARTITI E VISUALIZZARLI

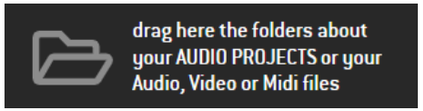
Tramite B.Beat manager si possono importare gli spartiti in PDF e sincronizzarli alla musica. Per questo consultare la guida online del B.Beat Manager. Gli spartiti saranno inviati via Wireless (con M-PEN2 o antenna Wireless inclusa nel modello PLUS) per essere visualizzati su app Prompter.

IMPORTARE MIDI FILE SU B.BEATX

I progetti importati dal PC a B.BeatX possono contenere tracce Audio, Video e Immagini e anche un MIDI File. Con il Midi File sarete in grado di lanciare particolari comandi ai vari device che sono presenti nel vostro set up. Questi messaggi, se sincronizzati con la musica, permetteranno una maggiori efficacia del vostro spettacolo. Tramite il Midi potete lanciare messaggi di cambio programma o di sistema esclusivo alle tastiere e agli expander o altri moduli che utilizzate nella parte live dello show. Potete costruire il MIDI FIle sulla vostra DAW, e poi la trasferirete su B.BeatX all'interno di un progetto Audio-Video che costituirà la parte sonora e video dello spettacolo. La traccia Midi verrà riprodotta da B.BeatX tramite l'uscita MIDI. Per trasferire correttamente il file Midi associato al progetto Audio si consiglia di salvare il file Midi sulla stessa cartella ove sono contenute le tracce Audio e Video del progetto. Il passaggio su B.BeatX da computer potrà avvenire semplicemente premendo il tasto "+CREATE new AUDIO PROJECT" dalla schermata principale di B.BeatX Manager:



Poi si potrà draggare la cartella che contiene la Backing Tracks e il Midi File associato.



Per ulteriori procedure di importazione file e creazione di Playlist e Show vi rimandiamo alla guida in linea di B.BeatX Manager.

PLAYLIST E SHOW

B.BeatX è in grado di eseguire Backing Tracks singole, accompagnate da Video – Immagini e Midi File, oppure può organizzare il repertorio in Playlist che si costruiscono sia sul B.BeatX ma ancora meglio su PC con il software B.BeatX Manager.

Le **Playlist** sono delle scalette che si possono modificare durante la serata, sia in maniera temporanea che permanente. Vedremo poi come è possibile interagire con la Playlist durante uno spettacolo live. La Playlist garantisce molta flessibilità tra una canzone e l'altra, e si possono fare modifiche in maniera molto semplice.

Lo **Show** è una playlist evoluta. Uno Show è formato da più scene. Le scene possono contenere uno o più elementi denominati SLOT. Gli Show si possono costruire con software B.BeatX Manager. La gestione di Show consente di unire Musica con Video e/o immagini in maniera che

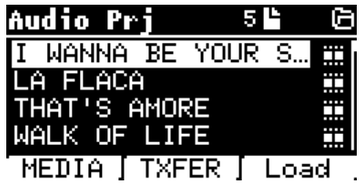
il vostro spettacolo sia perfettamente organizzato e basterà premere PLAY per avviarlo. Le concatenazioni tra Audio e Video o immagini sarà automatizzata, incluse le pause e altri dettagli di collegamento tra le varie scene che compongono lo spettacolo. Lo Show offre il vantaggio di avere sequenze automatiche che collegano i brani musicali uno all'altro, ma si possono inserire anche Pause oppure si possono creare Slot dove l'unica cosa che suona è il Click o il metronomo.

Gli ambienti di Playlist e Show sono facilmente accessibili grazie ai tasti dedicati:

AMBIENTI OPERATIVI

B.BeatX durante le performance può essere gestito in 4 differenti ambienti operativi che possono essere raggiunti cliccando il tasto relativo. Per default B.BeatX si accende nell'ambiente Library, ma poi si posizionerà nell'ultimo ambiente selezionato prima dello spegnimento.

LIBRARY

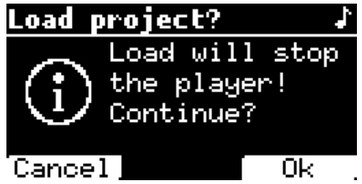


Premendo il tasto Library entriamo nell'archivio generale di tutti i progetti Audio o Video che sono stati importati dalle varie fonti (PC / PENNA USB) e tramite la manopola Alpha Dial e i tasti UP e DOWN potremo scorrere l'elenco. Selezionando PRJ o MEDIA scegliamo se ci interessa l'archivio Audio o Video. Se abbiamo inserito una Penna USB nello slot dedicato di B.BeatX comparirà sul tasto F2 la funzione USB che dà accesso alla penna. Quando si seleziona un File si aprono queste possibilità:

1) PREMO PLAY: metto in riproduzione l'elemento selezionato, se un brano sta già suonando si passerà a quello nuovo immediatamente.

2) PREMO ENTER: entro in una sotto-pagina dalla quale potrò:
a) Set as next: posiziono l'elemento selezionato sulla locazione NEXT SONG, di fatto l'elemento sarà pronto a suonare al termine della esecuzione in corso.
b) Delete: cancella l'elemento selezionato. Selezionando questa opzione si aprirà una nuova finestra per confermare o annullare la scelta.

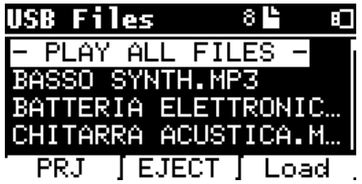
3) PREMO F3 LOAD: il brano scelto viene caricato in memoria, pronto a essere suonato. Se in memoria è caricato un altro brano che sta suonando compare una schermata di conferma perché l'esecuzione in corso sarà interrotta. Premere OK per confermare o Cancel per annullare.



Quando non è inserita la Penna USB il tasto F2 comanda la funzione TXFER che consente di collegarsi al B.BeatX Manager, se siamo connessi al PC.

UTILIZZO DELLA PENNA USB

B.BeatX legge penne USB che possono contenere Backing Tracks in formato Mp3 o Wav.
Quando inseriamo una penna USB nel drive di B.BeatX compare la seguente schermata:



Da questa schermata, che elenca i nomi dei file contenuti nella penna, è possibile:

1) Navigare l'archivio della chiavetta (attraverso l'Alpha Dial, tasti Up Down)

2) Suonare direttamente i file (anche in sequenza se selezioni "Play all files"). Si punta un file e si preme Play per suonarlo.

3) Importare i file nell'archivio interno di B.BeatX.
   a) Si punta un file con Alpha Dial o up - down
   b) Premere Enter su Alpha Dial
   c) Dalla schermata successiva premere "Import"

4) Selezionare un progetto come Next Song da chiavetta

a) Si punta un file con Alpha Dial o up - down
b) Premere Enter su Alpha Dial
c) Dalla schermata successiva premere Set as next
d) Da quel momento il progetto è posizionato nella locazione Next Song

Quando una chiavetta USB è inserita su B.BeatX si può avere accesso alla memoria interna, premendo il tasto LIBRARY, e alla chiavetta premendo il tasto F2 USB. Se si vuole estrarre la chiavetta si premerà F2 Eject dalla posizione di lettura della Chiavetta.

SUONARE UNA BACKING TRACKS

Per suonare un progetto Audio:

1) Premi [Library]
2) Ruota [Alpha dial] o premi [up e down] per selezionare il file
3) Premi [Play] per suonare, il brano parte.
4) Compare la schermata Player

In alto c'è il titolo del File in esecuzione, le icone a destra segnalano che B.BeatX è connesso ad una rete, il file in corso ha associato un Video, il file è in posizione di pausa.
Sotto il titolo c'è il Song Position Pointer. Possiamo spostarci lungo la Song ruotando l'Alpha Dial. Il SPP si sposta al punto desiderato e premendo Enter si passerà a quel punto.
Sotto il SPP ci sono gli indicatori di tempo: tempo trascorso dall'inizio, tempo che manca alla fine del brano.
Sotto gli indicatori è descritta la Playlist in esecuzione, se presente. Altrimenti questa riga è vuota.
A destra ci sono i Vu Meter che segnalano i livelli delle uscite Output: attenzione se il potenziometro volume è a zero questi vu meter non sono attivi.
NEXT: indica la Song che seguirà quella in corso. La Next song può essere selezionata liberamente, oppure può essere la Song in scaletta se stiamo usando una Playlist o uno Show. A destra della NEXT la scritta MAN indica che il Play alla next dovrà essere dato manualmente, premendo PLAY oppure premendo il Pedale Start/Stop se presente.
Questa schermata permette di controllare la situazione del Player e di eseguire alcune azioni:
STOP: se premuto una volta il progetto in esecuzione verrà posto in Pausa. Se premuto una seconda volta il progetto andrà a CAPO. Se premo Stop la terza volta la memoria verrà svuotata e si passerà alla schermata Playlist.
PLAY: attiva la riproduzione del progetto in corso. Se il tasto lampeggia con il colore Blu significa che il progetto è in pausa, premere Play per continuare. Quando il tasto Play lampeggia velocemente significa che una Song è caricata in memoria, pronta per il Play.
ALPHA DIAL: ruotando l'alpha dial il song position si sposta lungo la Time line del progetto caricato in memoria, nel display viene indicato il song position di destinazione (GO TO) in minuti e secondi. Premendo enter l'esecuzione parte dal Song Position scelto. Questo può succedere anche mentre il progetto è in esecuzione.

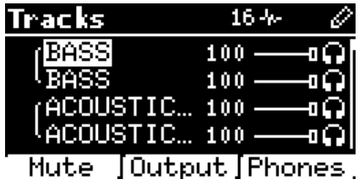
Se è caricata una PLAYLIST nella schermata Player compare questa icona:

La playlist sta suonando e quando si preme il tasto ENTER si accede direttamente all'elenco dei progetti contenuti nella Playlist. Da qui si potranno eseguire alcune azioni di selezione e modifica della Playlist. Vedi capitolo PLAYLIST.
Tasti Funzione nella schermata PLAYER:

1. SKIP (F1) permette di "saltare" o in termine tecnico skippare la Backing Tracks che compare nel campo "Next". Il campo "Next" indica quale è il titolo che verrà eseguito dopo la Backing Tracks in corso di esecuzione, se il campo Next è vuoto (---) significa che al termine della esecuzione in corso non ci saranno Progetti da riprodurre.
2. VIDEO (F2) se in esecuzione c'è una Backing tracks e un video possiamo accedere alla gestione del video senza influire nel Play della Backing Tracks musicale. Premendo F2 VIDEO si entra in una schermata che permette di controllare Stop e Play del video in esecuzione.
3. MENU (F3) offre due opzioni:
a. Edit tracks
b. Level Meters

EDIT TRACKS

(!) Si consiglia di completare l'Editing delle tracce e dei missaggi sulla DAW. In ogni caso da B.BeatX e specialmente dal software B.BeatX manager sono possibili alcuni interventi allo scopo di migliorare la performance. Questi interventi si possono fare dalla pagina Edit Tracks:



Da questa schermata è possibile selezionare una traccia (premi tasti Up o Down per muoverti lungo le tracce) ed eseguire le modifiche come segue:

• **Mettere in mute una traccia:**
seleziona la traccia con Up e Down
-> premi [F1] Mute.

Premi di nuovo F1 se vuole levare il Mute.

A sinistra compare l'icona Mute:
Il Mute della Famiglia: su B.BeatX è possibile stabilire Famiglie di strumenti. Questa opzione si gestisce da B.BeatX Manager vedi guida specifica. Ad esempio

possiamo stabilire varie famiglie di strumenti (tastiere, basso, percussioni etc.) e assegnarle alla specifica famiglia. In questo modo possiamo definire un Mute relativo alla specifica famiglia, da B.BeatX manager. Attivando il Mute di una famiglia tutte le tracce che appartengono alla famiglia specifica saranno sempre in Mute, per tutti i progetti Audio caricati su B.BeatX. Se vogliamo escludere il Mute della famiglia da un progetto specifico possiamo sempre farlo dalla funzione Mute su Edit Tracks. Quando una famiglia di strumenti è in Mute di fianco al nome traccia compare questa icona:

Il Mute della Famiglia può essere utilizzato solamente su Backing Tracks che hanno tracce separate. Ad esempio sui file MTA che si possono scaricare dal sito **www.songservice.it**

• Inviare la traccia alla uscita Cuffia:
seleziona la traccia con Up e Down
-> premi [F3] Phone.

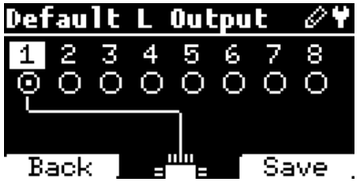
A destra compare l'icona

Premi di nuovo F3 se vuoi escludere la traccia dall'uscita Cuffia.

(!) L'uscita cuffia sarà regolata tramite il potenziometro BCK-TRACKS.

• Regolare il volume di una traccia:
seleziona la traccia con Up e Down
-> ruotare l'Alpha Dial per abbassare / alzare il volume. Il valore è indicato in grafica e tramite un numero da 0 a 100.

• Tasto F2 Output:
premendo F2 si accede alla impostazione delle uscite Audio:



Ogni traccia può uscire su una o più uscite tra le 8 disponibili. Per selezionare una o più uscite:

Ruotare l'Alpha Dial e selezionare una uscita, premere ENTER per attivare l'uscita, premere di nuovo per disattivare la stessa uscita.

Premendo F3 INFO si può verificare quale traccia esce sulla uscita selezionata.

• Riprodurre un Video (Media)

1. Premi [library]

2. Premi il tasto funzione [F1 – MEDIA]

3. Ruota [alpha dial] o premi [up e down] per selezionare

4. Premi [play] per lanciare la riproduzione

5. Compare la schermata Main

PLAYLIST

La Playlist è un insieme di Progetti audio (o audio + video) che viene selezionato dalla Library di B.BeatX e possono essere riprodotti in sequenza secondo un ordine prestabilito. Tra un brano e l'altro la Playlist può fermarsi oppure può proseguire automaticamente tramite Autoplay (vedi menù System -> Autoplay).

La Playlist può essere usata anche come semplice raccoglitore di Progetti che vengono utilizzati in particolari eventi. I progetti possono essere richiamati a piacere. Quando la Playlist viene caricata in memoria l'elenco completo dei brani contenuti si può visualizzare premendo ENTER, sull'Alpa Dial dalla pagina principale del Player.
L'ambiente Playlist contiene l'elenco delle Playlist che sono state trasferite da B. BeatX Manager oppure sono state create su B.BeatX. Da questa sezione operativa sono possibili le seguenti funzioni:

1. **Tasto PLAY:** Suonare immediatamente la playlist selezionata attraverso Up e Down

2. **Tasto ENTER:** per entrare nel contenuto della Playlist e modificarla a piacere.

3. **Tasto F1 Delete**: cancellare la playlist selezionata attraverso Up e Down

4. **Tasto F2 New:** creare una nuova Playlist

5. **Tasto F3 LOAD:** caricare in memoria la Playlist selezionata attraverso Up e Down

SELEZIONARE UNA PLAYLIST

Premi [PLAYLISTS] compare l'elenco delle Playlist residenti in memoria.

Ruota [ALPHA DIAL] o [up down] per selezionare

Premi F3 [LOAD] per caricare la Playlist in memoria. Adesso è pronta a suonare. In alternativa si può premere PLAY e la Playlist partirà immediatamente.

(!) Se il Player sta eseguendo un audio o video comparirà una schermata di conferma prima di caricare la memoria e interrompere l'esecuzione in corso.

NEXT SONG

Quando una Playlist sta suonando nel campo "NEXT" compare il titolo della Song successiva a quella in Play. Premendo il tasto F1 "Skip" si può saltare la Song successiva e passare a quella dopo. Quando si preme skip compare una finestra che chiede di confermare la scelta. In pratica quando suono una Playlist posso decidere, anche mentre la Playlist sta suonando, di modificare la scaletta delle Song.

AUTO PLAY

Menù System > Options > Auto Play: Se ho selezionato la funzione Auto Play "ON" al termine di una Song partirà immediatamente quella seguente. Viceversa la song seguente parte solo premendo il tasto Play oppure il pedale Start Stop se collegato.

PLAYLIST > [ENTER] EDIT

Da B.BeatX è possibile modificare una Playlist. Per modificare:

Premi [PLAYLISTS] Ruota [Alpha Dial] o [Up Down] per selezionare la Playlist che vuoi modificare.

Premi ENTER su alpha dial per entrare nella seguente schermata:

compaiono tre opzioni: More, Remove, Add.

Per spostare una Song dalla sua posizione:
Premi F1 [MOVE] ruota [ALPHA] o [Up Down] per spostare
Premi F1 [CANCEL] per uscire o F3 [Ok] per confermare.

Per cancellare una Song dalla Playlist:
Ruota [ALPHA] o [Up Down] per selezionare la Song da cancellare
Premi F2 [Remove]
Conferma con F3 [Remove] nella schermata di conferma successiva, oppure F1 [Cancel] per annullare la scelta.

Per aggiungere una Song alla Playlist:
Premere F3 [ADD] la pagina si sposterà all'interno della LIBRARY e si potrà selezionare la Song da aggiungere alla Playlist scorrendo l'elenco tramite [Alpha Dial] o [Up Down].
Una volta che si è trovata la Song da aggiungere premere F3 [ADD] per aggiungere la song o F1 [CANCEL] per cancellare l'operazione.
La Song verrà aggiunta automaticamente in fondo alla Playlist. Poi potrà essere spostata con la funzione MOVE.

PLAYLIST > F2 DELETE

Per cancellare una Playlist.

Selezionare la Playlist che si vuole cancellare tramite [ALPHA] o [Up down]. Premere F2 [Delete] comparirà una schermata che richiede la conferma: Premere F3 [Delete] per cancellare la Playlist, premere F1 [Cancel] per annullare l'operazione.

PLAYLIST > F3 NEW

Premere F3 [NEW] per creare una nuova Playlist. La nuova playlist verrà nominata automaticamente LIST # dato che su B. BeatX non c'è modo di nominare elementi. In un secondo momento potremo cambiarle il nome dal software B.BeatX Manager.

RIPRODURRE UNA PLAYLIST

Abbiamo visto come si fa a creare, modificare, cercare e selezionare una Playlist. Adesso vediamo cosa possiamo fare mentre una Playlist è in esecuzione.

Selezioniamo una Playlist e carichiamola in memoria tramite il tasto F3 [LOAD]. A quel punto possiamo far partire la Playlist a nostro piacimento. Compare la schermata Player come sotto raffigurato:

Premendo ENTER si accede alla visualizzazione della Playlist, e delle song contenute.

Da questa schermata ci sono tre funzioni possibili:

F1 [SKIP] Esclude la song selezionata dalla esecuzione della playlist. Selezionare la Song ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere F1 [SKIP]. Comparirà una icona e segnala che la Song non verrà riprodotta nella Playlist in corso.
F2 [NEXT] Inserisce la song selezionata nella locazione Next. Quindi la song verrà suonata dopo quella in esecuzione. Selezionare la Song ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere F2 [NEXT]. A fianco compare la lettera "N" e la song è posta in locazione Next.

Tasti UP e DOWN: quando la playlist è in STOP con i tasti Up e Down ci si sposta velocemente all'interno della Playlist. Trovato il brano di interesse premere Play per suonare.

F3 [LOAD] Carica la song selezionata in memoria, pronta per essere suonata. Selezionare la Song ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere F3 [LOAD]. La song sarà caricata nel Player e pronta per essere suonata.

(!) Se il Player sta eseguendo un audio o video comparirà una schermata di conferma prima di caricare la memoria e interrompere l'esecuzione in corso.

PLAY: per suonare una qualsiasi delle Song di una playlist. Selezionare la Song ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere PLAY. La song partirà immediatamente, interrompendo la Song che è in esecuzione.

SHOWS

Lo Show è uno strumento che consente di organizzare uno spettacolo dal suo preambolo fino al momento in cui si spegneranno le luci sul palco. Con l'uso dello Show potremo organizzare tutti i momenti della nostra serata, sia quando saremo attivi sul palco suonando e cantando ma anche nelle pause, ad esempio con video e immagini di sottofondo. Per creare ed editare lo Show vi rimandiamo alla guida del Software B.BeatX Manager.
Strutturalmente lo Show di B.BeatX è suddiviso in Scene, che a loro volta contengono gli Slot.

Lo Slot è un evento che può contenere:

1. Backing Tracks, con o senza immagini di sfondo
2. I mmagini
3. Video
4. Brani audio (caricati su B.BeatX come progetti)
5. Metronomo [senza Backing Tracks] con o senza immagini di sfondo
6. Silenzio (momenti in cui lo show prosegue ma, ad esempio, c'è una pausa musicale)

La Scena può contenere un video/immagine di Sfondo che può essere alternativo al video/immagine contenuto nello Slot. Il video contenuto nello Slot ha la precedenza sul Video della Scena. La scena può essere posta in LOOP quindi al termine ricomincia dall'inizio. Questo può essere utile nelle Pause se abbiamo una playlist di brani audio registrati: la Playlist verrà ripetuta dall'inizio fino a quando non fermeremo la Scena per passare a quella successiva. Verrà ripetuta anche la parte video che accompagna la musica, se presente in forma di immagini o sequenza video.
Lo show e le scene possono essere costruiti facilmente su B.BeatX Manager, rimandiamo alla guida su B.BeatX manager per approfondire questo argomento. Una volta completata la programmazione dello Show lo stesso deve essere trasferito su B.BeatX per l'esecuzione Live.

Premendo il **Tasto "SHOWS"** entriamo nell'elenco che li raccoglie all'interno di B.BeatX.

La schermata ha i soliti tre tasti Funzione assegnati: F1 [SHOWS] mostra l'elenco degli Shows archiviati. F2 [SCENES] Mostra l'elenco delle Scene archiviate. F3 [LOAD] premendo questo tasto si carica in memoria lo show o una scena selezionata, a questo punto sarà pronta per essere suonata con il tasto PLAY.
Per selezionare uno Show possiamo scorrere l'elenco con Alpha Dial o i tasti Up e Down. Premendo PLAY mettiamo in esecuzione lo Show o la Scena selezionati.

Ecco la schermata del Player quando carichiamo uno Show:

L'icona rappresenta lo Show, a destra c'è il titolo dello Show (o della scena) caricato.

Quando carichiamo uno SHOW il B.BeatX è pronto a suonare l'elenco di tutti gli eventi contenuti nello SHOW che, lo ricordiamo, è una Playlist molto evoluta. Ecco le differenze che caratterizzano uno SHOW:

1. Lo SHOW contiene una serie di SCENE, le SCENE sono composti da uno o più contenuti (denominati SLOT) Audio e/o Video.

2. All'interno di uno Show posso mettere in scaletta le Scene. Una Scena può essere composta da diversi SLOT.

3. Ogni evento (Slot o Scene) è collegato da una transizione che può essere automatica (lo slot successivo parte in automatico dopo un delay di "n" secondi) oppure manuale (attende il consenso dal tasto Play).

Durante l'esecuzione di uno Show le opzioni che abbiamo sono simili a quelle della Playlist, infatti premendo il tasto ENTER accediamo all'elenco di SCENE e agli eventi contenuti nelle scene.

ENTER (IN AMBIENTE SHOW)

Quando si carica uno Show in memoria il tasto Enter permette di entrare dentro lo SHOW e visualizzare Scene e Slot che lo compongono. Da questa schermata si avranno alcune possibilità operative:

F1 [SKIP] Esclude lo SLOT selezionato dalla esecuzione della Scena. Selezionare lo SLOT ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere F1 [SKIP]. Comparirà una icona e segnala che lo SLOT non verrà riprodotto nella Scena in corso.

F2 [NEXT] Inserisce lo SLOT selezionato nella locazione Next. Quindi lo SLOT verrà eseguito dopo quello in esecuzione. Selezionare lo SLOT ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere F2 [NEXT]. A fianco compare la lettera "N" e lo SLOT è posta in locazione Next.

F3 [LOAD] Carica lo SLOT selezionato in memoria, pronto per essere eseguito. Selezionare lo SLOT ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere
F3 [LOAD]. Lo SLOT sarà caricato nel Player e pronto per essere eseguito.
(!) Se il Player sta eseguendo un altro Slot (audio o video) comparirà una schermata di conferma prima di caricare la memoria e

interrompere l'esecuzione in corso.

PLAY: per suonare uno qualsiasi degli SLOT di uno SHOW. Selezionare lo SLOT ruotando [ALPHA DIAL] o [Up down] premere PLAY. Lo SLOT partirà immediatamente, interrompendo lo SLOT che è in esecuzione.

(!) Il tasto PLAY è ad azione immediata, quindi se il Player sta riproducendo musica o video questi verranno interrotti definitivamente.

METRONOME

B.BeatX include un metronomo. Può essere utilizzato come guida durante una esecuzione Live. Può essere inserito all'interno di una scena che andrà a comporre uno show.
Premendo il tasto Metronomo si entra nella pagina dedicata.

BPM: indica la velocità scelta. Si può modificare con Alpha Dial (ruota a destra o sinistra) oppure con la funzione TAP.

TAP: premi F2 [TAP] -> fai tapping sul tasto stop per dare il tempo al metronomo -> premi F3 [DONE] quando hai completato.

METER: scegli la suddivisione metrica. Puoi modificare il valore con Alpha Dial.

2nd BEAT: scegli la presenza di un secondo beat all'interno della misura, puoi selezionare il quarto o l'ottavo della misura sul quale desideri il secondo beat.

VOLUME: scegli il volume di output del metronomo. Modifica il valore con Alpha Dial.

SOUND: scegli il suono da utilizzare per il metronomo. Ruota l'Alpha Dial per selezionare.

OUTPUT: scegli l'uscita. Modifica il valore con Alpha Dial.

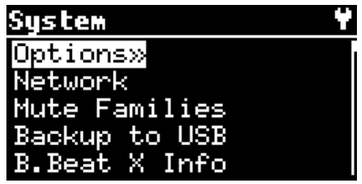
LIGHT: permette di associare il suono del CLICK con una luce a tempo, nel tasto METRONOME.

Tasti UP e DOWN: cambia il tempo mentre il metronomo è in esecuzione.

Una volta eseguiti i settaggi il metronomo è pronto a partire: premi F3 [START] o Play per iniziare. IL metronomo può essere programmato all'interno di uno SHOW come Slot. Possiamo programmarlo se abbiamo necessità di inviare il Metronomo ai musicisti sul palco durante una esecuzione, anche senza una base musicale in esecuzione. Dalla schermata Main possiamo modificare il BPM premendo le due frecce Up e Down.

SYSTEM

Il tasto System dà accesso ad una serie di impostazioni del B.BeatX, oltre a gestire la connessione Wireless e le informazioni di Sistema.



OPTION>>

Il menù option contiene i seguenti sottomenù, accessibili premendo ENTER:

Stop on Pedal (Live): Nella modalità LIVE attivata questa opzione permette di inibire lo STOP nel caso in cui il pedale venga premuto accidentalmente. Ha due modalità: Disable (disabilitato) – Allow (permesso). Per attivarlo selezionare Allow > Save.

AutoHotSpot: se in posizione ON la funzione Hot Spot per la connessione con Device o Cellulare è sempre attiva alla accensione di B.BeatX, a patto che non si desideri attivare una connessione Wireless verso una rete pubblica. L'Hot Spot permette a Smart Device di collegarsi a B.BeatX e utilizzare la App Prompter per visualizzare testi e Spartiti.

AutoPlay: attiva o disattiva la funzione Auto Play. Premere Enter su Autoplay e selezionare successivamente Off o On. Auto Play ON abilita il play automatico durante l'esecuzione di Playlist. Quando Autoplay è in posizione OFF alla fine di ogni brano di una playlist B.BeatX si ferma fino a quando non verrà premuto il tasto Play per proseguire la scaletta. Per gli Show e scene la funzione di Autoplay, Stop viene definita in maniera specifica.
Enable Headphones: Selezionando ON si attiva l'uscita Cuffia. (Non attivo su B. Beat) In questo modo l'uscita cuffia sul pannello frontale sarà attiva e potrà essere utilizzata durante i Live. In questo caso si suggerisce di 7/8 non utilizzare i canali di uscita , (che vengono disabilitati nel B.Beat manager) perchè tutto quello che si vuole ascoltare dalla cuffia passerà da quei canali. In sostanza se si vuole utilizzare la Cuffia i canali 7-8 non potranno essere utilizzati come uscite verso il Mixer di palco. Attraverso il B.Beat manager si può selezionare quali tracce mandare in cuffia.

Mono Headphone: Seleziona la modalità in cuffia tra due opzioni, Mono o Stereo.

Display Brightness: regola il livello di luminosità del Display. Premere Enter e modificare il livello tramite Alpha Dial.

Key Brightness: regola il livello di luminosità della tastiera. Premere Enter e modificare il livello tramite Alpha Dial.

Midi Clock: B.Beat è in grado di inviare un

segnale MIDI Clock per sincronizzare altri dispositivi Midi sul palco. Per inviare il Midi Clock è necessario inserire un file Midi nel progetto Audio che si deve suonare. Inoltre, occorre abilitare la funzione MIDI Clock. Il MIDI CLOCK è abilitato quando è selezionata nel modo ENABLE.

Sync Mode: Seleziona la modalità Sync di B.beat. Di default è impostato su Main-Quando un dispositivo è impostato su Spare, il dispositivo cercherà all'avvio un dispositivo Main con cui sincronizzarsi. Per ulteriori chiarimenti leggere il capitolo SYNC MODE.

Video Output: Selezione tipologia di uscita Video. MEDIA: trasmette il video sincronizzato alla musica. PROMPTER: trasmette le lyrics.

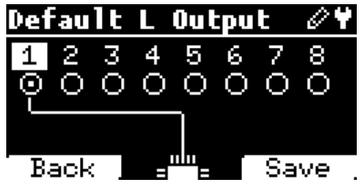
Output level: Output Level: permette di impostare il livello di uscita del dispositivo. Se si vuole escludere il controllo del volume dalla manopola da qui possiamo settare i valori di volume generale che saranno fissati e non modificabili dal vivo.
Manual (pot): il volume delle uscite è controllato dal potenziometro Volume, livello massimo +10 dBu
Fix +10 dBu: il livello di uscita è 10 dBu, non modificabile dal potenziometro Volume
Fix +4 dBu: il livello di uscita è 4 dBu, non modificabile dal potenziometro Volume
Fix +0 dBu: il livello di uscita è 0 dBu , non modificabile dal potenziometro Volume

Prompter Theme: Scelta del tema per il prompter su uscita video, può essere una tra: Custom, Default, Inverted, Big, Small, Left. La configurazione del tema Custom si effettua da B.Beat Manager.

Prompter Scroll: Sceglie la velocità di scorrimento verticale del testo, le opzioni possibili sono Slow, Medium, Fast.

Time Format: per definire se la timeline di esecuzione deve mostrare un conto alla rovescia oppure l'effettiva durata del brano. Selezionare con Enter e ruotare l'Alpha Dial per scegliere l'opzione.

Default L Output: B.BeatX ha 8 uscite Audio. Si può selezionare quale di queste viene assegnata al canale LEFT di una traccia Audio stereo. Premere Enter per entrare nella schermata di configurazione e ruotare l'Alpha Dial per scegliere l'uscita desiderata. Premere Enter o F3 [SAVE] per impostare. All'acquisto è selezionata l'uscita 1.



Default R Output: B.BeatX ha 8 uscite Audio. Si può selezionare quale di queste viene assegnata al canale RIGHT di una traccia Audio stereo. Premere Enter per entrare nella schermata di configurazione e ruotare l'Alpha Dial per scegliere l'uscita desiderata. Premere Enter o F3 [SAVE] per impostare. All'acquisto è selezionata l'uscita 2.

Default Clic Output: B.BeatX ha 8 uscite Audio. Si può selezionare quale di queste viene assegnata alla traccia CLIC di una backing tracks multitraccia. Premere Enter per entrare nella schermata di configurazione e ruotare l'Alpha Dial per scegliere l'uscita desiderata. Premere Enter o F3 [SAVE] per impostare. All'acquisto è selezionata l'uscita 3.

Default Guide Output: B.BeatX ha 8 uscite Audio. Si può selezionare quale di queste viene assegnata alla traccia GUIDA (suggerimenti vocali) di una backing tracks multitraccia. Premere Enter per entrare nella schermata di configurazione e ruotare l'Alpha Dial per scegliere l'uscita desiderata. Premere Enter o F3 [SAVE] per impostare. All'acquisto è selezionata l'uscita 6.

NETWORK

B.BeatX si connette a diverse entità, in differenti maniere.

B.BeatX può collegarsi a un computer tramite cavo Ethernet, oppure tramite Wireless (necessaria la M-Pen opzionale per la versione 64Gb) inoltre può generare un Hot Spot Wireless per connettersi a Smart Device (Tablet o Smartphone) per l'utilizzo della App Prompter e la lettura di testi e spartiti.
La connessione Wireless o Hot Spot sono alternative, se si usa B.BeatX come Hotspot non può collegarsi ad una rete Wireless, e viceversa. La connessione Wireless e la generazione di Hot Spot sono possibili solo con la M-Pen opzionale.

Dalla pagina Network possiamo verificare in che modo è connesso B.BeatX e modificarne le impostazioni. Inoltre possiamo ricavare i dati per entrare nel suo Hot Spot. La versione 128Gb include la connessione Wireless, in questo caso B.Beat è settato in modalità Hotspot ON.

Ethernet: questa voce segnala la connessione tramite cavo di rete ad un PC o una rete. Premendo F2 [INFO] possiamo vedere l'indirizzo IP della connessione in corso.
Hotspot: questa voce segnala l'attivazione o meno della rete Wireless privata (con M-Pen opzionale). Con i tasti funzione possiamo modificare le impostazioni:

1.F1 [BACK] per uscire da questa pagina.

2.F2 [INFO] visualizza l'IP e la password per entrare nella rete "12345678" di default; dal Software B.BeatX manager è possibile modificare questa Password nell'area opzioni. Per connettersi all'Hot Spot di B.BeatX può essere usato il QR Code premendo F3 [QR-code] nella pagina Info. E' necessario connettersi all'hot spot di B.BeatX per usare la App Prompter allo scopo di visualizzare testi e spartiti presenti nelle Backing tracks.

3.F3 [ENABLE – DISABLE] per attivare o disattivare l'hot spot. NOTA: quando l'hot spot è attivo non è possibile usare la connessione Wireless ad una rete pubblica.

Wireless : si può attivare il collegamento Wireless a reti attive per collegarsi anche senza il Cavo Ethernet. Entrando nella pagina Wireless si attivano tre funzioni (con la M-Pen opzionale):

1.F1 [BACK] per uscire da questa schermata.

2.F2 [INFO] per verificare la rete alla quale B.BeatX è collegato

3.F3 [CONN - DISABLE] per cercare una rete disponibile e connettersi. Per istruire B.BeatX sulle reti Wireless è necessario usare B.BeatX Manager. Con la App infatti si può rilevare la rete attiva e disponibile e si può addestrare B.BeatX a riconoscerla, inoltre si potrà immettere la password di Rete. Una volta che abbiamo addestrato B.BeatX ad una particolare rete Wireless non dovremo fare altro che premere CONN e lui la riconoscerà per entrarci. Se nessuna rete Wireless è inclusa tra quelle che B.BeatX è addestrato a riconoscere compare questo messaggio: "USE B.BeatX MANAGER to connect". Quando B.BeatX si connette ad una rete pubblica il fasto F3 diventa [DISABLE] e premendolo B.BeatX sarà disconnesso dalla rete pubblica.

MUTE FAMILIES

Sono gruppi di strumenti che vengono stabiliti per semplificare le operazioni di Mute in casi particolari. Le Families vengono create con il software B.BeatX Manager e le tracce dei progetti audio possono essere assegnate alle famiglie specifiche. Ad esempio: il violino può essere assegnato alla Famiglia Orchestra, come la viola e il violoncello. Se su B.BeatX metto in MUTE la famiglia Orchestra nessuna traccia (incluso le tracce di Violino, Viola e Violoncello) assegnata a quella famiglia verrà suonata. In questo modo si potranno velocemente mettere in mute gruppi di strumenti senza entrare nell'edit dei progetti uno ad uno.

BACKUP TO USB

Avvia la procedura di Backup totale su penna USB. Può essere usata come Backup oppure per creare un B.Beat Virtuale da utilizzare con il software E.BEAT.

B.BEATX INFO

Contiene queste informazioni: Versione del Firmware / Serial Number / Spazio della memoria disponibile e utilizzata / Tempo trascorso dall'ultima accensione.

SOFTWARE LICENSES

Espone le licenze del Firmware.

FACTORY RESET

Riporta B.Beat alle condizioni di fabbrica e cancella tutto il contenuto.

SCRITTURA DI SPARTITI E TESTI

Le nostre Backing Tracks possono contenere Testi e Accordi che saranno visualizzate tramite la App Prompter. La App gira su smartphone e tablet di ogni tipo, ed è disponibile gratuitamente su Apple Store e Google Play. Le Basi Musicali in formato M-Live MTA8 disponibili su **www.songservice.it – www.song-service.com*** possono contenere le informazioni di Testo e Accordi. Se avete Basi Musicali personali e volete scrivere testi e accordi potete seguire questa procedura.

Per scrivere i Testi consultare la guida del software B.Beat MANAGER. Per importare e sincronizzare gli spartiti consultare la guida del software B.Beat MANAGER.
B.Beat legge testi e accordi nei formati M-Live e Lyrics standard.

* Per motivi di Copyright il servizio Song Service potrebbe non essere disponibili in tutti i Paesi.

ESPANSIONE DELLE USCITE AUDIO CON DUE B.BEAT

Se hai la necessità di aumentare il numero di canali Audio in uscita del tuo B.Beat puoi "unire" un secondo B.Beat in sincronismo e condividere i progetti Audio. Una parte delle tracce dello stesso progetto suonerà sul B.Beat principale usando i canali Audio in uscita (MAIN) e una parte suonerà dall'altra macchina (Expansion) usando i canali audio disponibili sul secondo B.Beat.
In questo modo, ad esempio, puoi usare 2 B.Beat e suonare un progetto con 12 canali Audio in uscita (6 + 6). Ecco un elenco di combinazioni che possono essere usate per aumentare il numero di uscite del vostro B.Beat:

DISPOSITIVO MAIN	EXPANSION	NUMERO TRACCE	NUMERO CANALI OUT
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

Tutti i B.Beat nascono Main, possono essere poi impostati come SPARE (ad eccezione di B.Beat X che nasce come EXPANSION) (utilizzo con Switch Audio per ridondanza) o come EXPANSION (utilizzo come Espansione per aumentare il numero di tracce e canali). Il settaggio della modalità avviene nella pagina SYSTEM>Option>Sync Mode del B.Beat.
Per modificare la modalità: seleziona SYSTEM, poi clicca su OPTION e scorri fino alla voce Sync Mode, premi enter. Scorri i valori con i tasti Up e Down o ruotando l'alpha dial e seleziona la modalità.
Il B.Beat MAIN è quello che viene "accoppiato" alla unità di Spare o di Expansion. Il Main gestisce e comanda le azioni dello Spare o Expansion. Una volta che i due B.Beat sono collegati attraverso il cavo Ethernet la macchina Main controlla lo Spare, quindi ogni azione effettuata sul Main avrà effetto anche sullo Spare.
Un B.Beat settato in modalità Expansion può funzionare anche autonomamente, senza il B.Beat MAIN di controllo.
Per usare due B.Beat in modalità Expansion occorre creare dei progetti definiti "Condivisi".
Un progetto Condiviso ha una parte di tracce che escono dalle uscite della unità B.Beat MAIN, e le altre saranno indirizzate sulla unità "Expansion". Il progetto condiviso può avere un numero di tracce superiore a 16 (fino a 32) e un numero di canali Audio out che sarà la somma tra i canali Audio disponibili nelle macchine Main + Expansion.

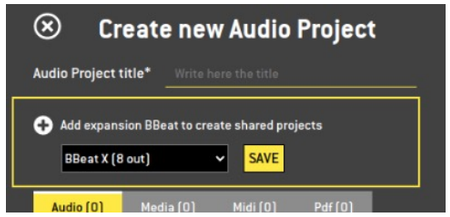
COME SI CREA UN PROGETTO CONDIVISO

Come abbiamo già visto per espandere le uscite e le tracce di un progetto Audio occorre condividere lo stesso progetto su due B.Beat: il MAIN e Expansion. Questa operazione si fa utilizzando il B.Beat Manager:

Creare un progetto condiviso da zero:

1. Collegare al Computer il B.Beat MAIN e aprire il B.Beat Manager.
2. Scegliere: "Crea un nuovo progetto audio"
3. Dalla finestra selezionare "Aggiungi device per creare progetti condivisi"
4. Cliccare su: Aggiungi device per creare progetti condivisi.
5. Scegliere il nuovo dispositivo che verrà unito al B.Beat già utilizzato

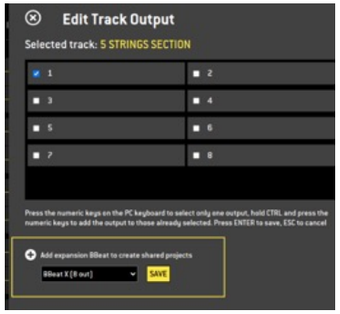
Se il progetto ha più di 16 tracce le stesse vengono caricate e assegnate automaticamente alle due unità B.Beat seguendo l'ordine alfabetico.



Modificare un Progetto aggiungendo una seconda unità B.Beat:

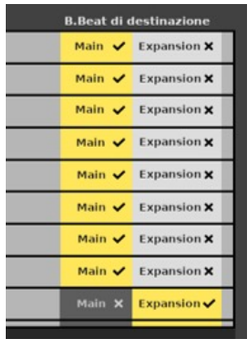
1. Collegare al Computer il B.Beat MAIN e aprire il B.Beat Manager.
2. Selezionare il progetto che vogliamo Condividere.
3. Selezionare una traccia e aprire la finestra che si usa per assegnare l'uscita audio.
4. Cliccare su: Aggiungi device per creare progetti condivisi.

Scegliere quale è il modello usato come Expansion. Poi la finestra delle Uscite audio mostrerà nella parte superiore le uscite della macchina Main e nella parte inferiore le uscite audio della macchina Expansion che abbiamo scelto. Quindi una traccia potrà essere assegnata ad una delle due macchine che abbiamo a disposizione.



Il numero massimo di tracce che sono gestibili per ogni B.Beat è 16. Quando a uno dei 2 B.Beat sono assegnate 16 tracce, l'area relativa alla scelta delle Uscite Audio verrà disabilitata all'inserimento di nuove tracce. Il canale di Uscita di una traccia può essere modificato in qualsiasi momento, nella pagina di editing del progetto Audio. L'uscita cuffia per i progetti condivisi è attiva solo sul Main; quindi, non è possibile assegnare alla cuffia le tracce musicali che suoneranno sull'Expansion.

Nel B.Beat manager saranno evidenziate le tracce che sono gestite sul Main e sull'Expansion.



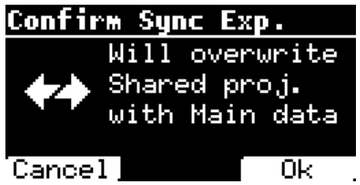
Tutti gli Show e le playlist che coinvolgono progetti condivisi sono gestibili dal B.Beat Main.

Al termine della creazione dei progetti condivisi dovremo "sincronizzare" i due B.Beat, ovvero il Main e l'Expansion. Dopo la sincronizzazione tra Main e Expansion tutte le informazioni dei progetti condivisi risiedono sui due dispositivi.

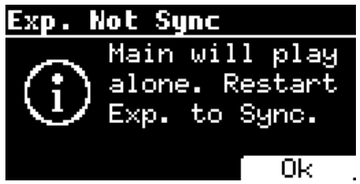
SINCRONIZZAZIONE DEI B.BEAT

1. Collegare i due B.Beat con il cavo Ethernet fornito.
2. Accendere le due unità.
3. Non appena il B.Beat Expansion rileva un B.Beat Main collegato verrà richiesta la conferma (sul Main) per la sincronizzazione dei progetti condivisi.
4. Scegliere OK per iniziare la sincronizzazione

Poi la conferma richiesta:

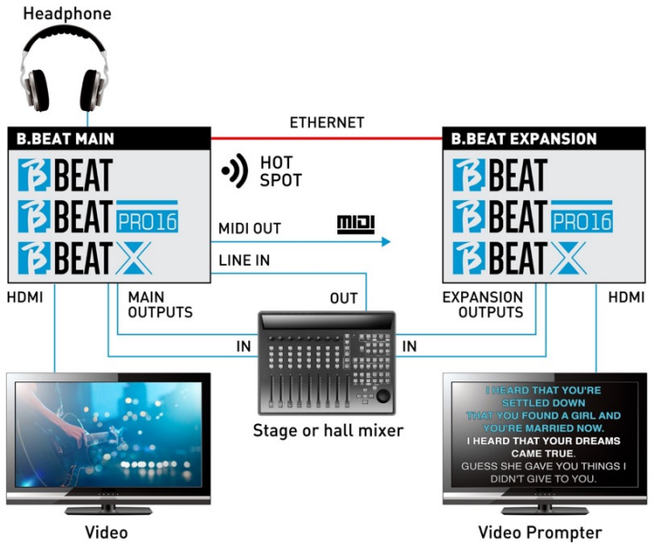


Alla conferma, tutti i progetti condivisi vengono sincronizzati alla versione presente sul B.Beat Main. Se un progetto condiviso è presente sull'Expansion ma non sul Main, questo viene eliminato. Due B.Beat non possono suonare insieme se non sono sincronizzati. Se si sceglie l'opzione "Cancel" sul Main compare il seguente messaggio:



FUNZIONAMENTO DELL'ESPANSIONE

Quando i due B.Beat sono collegati e sincronizzati il loro schema di collegamento è quello riportato:



Una volta collegati correttamente, le tracce musicali sono indirizzate parte nel Main e parte nell'Expansion. L'hotspot sarà generato unicamente dal Main, per poter collegare il prompter e il Remote controller.
I comandi (Play, Stop ecc.) possono essere dati solo dalla unità MAIN.

USCITE VIDEO

L'uscita video del B.Beat può essere settata per trasmettere i file Video oppure i testi (lyrics) quando sono presenti all'interno del progetto. Avendo due apparati in modalità Expansion possiamo scegliere di usare le due uscite video in maniera separata: una per il video e l'altra per il prompter.

MIDI OUT

In modalità espansione sia il B.Beat Main che Expansion trasmettono le informazioni Midi, quindi si possono usare indistintamente le due uscite Midi.

PEDALE

Il pedale del B.Beat MAIN è quello che sarà attivo per controllare le due macchine.

E.BEAT

B.BEAT EMULATOR

Emula e permette di editare tutte le funzioni di B.Beat Manager per gestire le backing tracks senza collegare B.Beat al Computer.
E.Beat è un software che ti permette di "emulare" un B.Beat tramite PC o Mac. Con E.Beat, è possibile lavorare sul repertorio di Backing Tracks senza la connessione al B.Beat: puoi preparare tutta la tua musica a casa o mentre sei in tour con la tua Band.
Una volta che si è terminato il lavoro di Editing su PC tramite E.Beat basterà scaricare tutto su una USB Pen che poi verrà usata per "aggiornare" la macchina fisica.

1. Dove vuoi e quanto vuoi con E-Beat editi la tua performance modificando tutti i parametri
2. Salvi lo show, le playlist e i progetti audio sulla chiavetta USB
3. Sali sul palco e aggiorni B.Beat con la sola penna USB, senza bisogno di collegarlo al PC

IMPORTANTE: per usare E.Beat occorre aggiornare la app B.Beat Manager alla versione 4.0 o superiori.
Con E.Beat puoi editare i tuoi progetti Audio: cambia i volumi, assegna le tracce, definisci il routing Audio. Esegui tutte le operazioni di Editing delle tue Backing tracks. Associa tracce Midi e video per rendere unico il tuo spettacolo. Carica gli spartiti e testi e sincronizzali alla traccia audio, puoi caricare gli spartiti di diversi strumenti su un'unica backing tracks. Organizza le tue performance creando Playlist e Show completi nei minimi dettagli.

Per ulteriori informazioni e scaricare E. Beat visita **www.songservice.it / www.song-service.com / www.song-service.de**

ADDENDUM

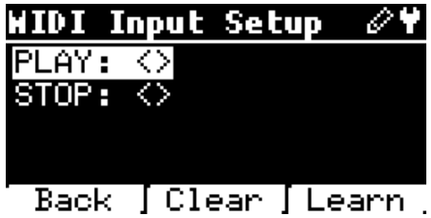
NUOVE OPZIONI (MENÙ SYSTEM>OPTION)

MIDI Stop

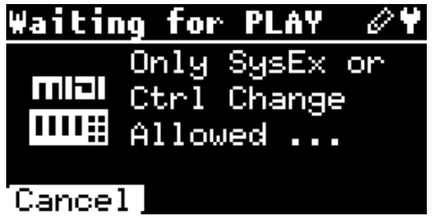
Possibili valori: Off, All Notes Off
Se selezionato su All Notes Off, B.Beat invia il messaggio MIDI All Notes Off (CC 123 valore 0) su tutti i 16 canali MIDI.

MIDI Input Setup

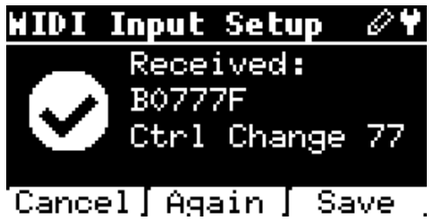
Con questa funzione si può comandare a distanza il B.beat via Midi.
Si potranno gestire i comandi: **Play e Stop.**
Quando i comandi non sono impostati, il menu è come nella seguente figura.



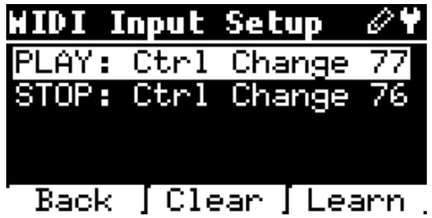
Occorre associare un evento MIDI al comando Play e Stop. Per fare questo collegare una tastiera/controller MIDI al B.Beat tramite porta USB. Entrare nel menu: System>Option>Midi input setup.
Selezionare la voce PLAY o STOP e premere il tasto F3 per entrare nella modalità di acquisizione (Learn). A questo punto il B.Beat resta in attesa di un comando dalla tastiera/controller MIDI come mostrato in figura.



Ricevuto il comando, il B.Beat chiede conferma se salvare il messaggio ricevuto con Save (F3) oppure di ripetere l'acquisizione con Again (F2) o annullare l'operazione.



Dal menù principale è possibile eliminare il comando salvato tramite il pulsante Clear (F2).



Sono supportati i seguenti tipi di messaggi: Control Change e System Exclusive
Nota: E' necessario un adattatore esterno USB MIDI collegato al B.Beat oppure l'uso di un dispositivo Midi con porta USB nativa.

Background Image

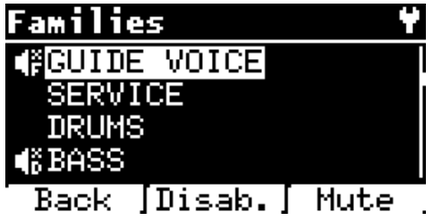
Permette di impostare o rimuovere una immagine di sfondo.
Ci sono due opzioni: None (nessuna immagine), <Nome della immagine>

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

Imposta il Line In in Stereo (canale IN 1 in cuffia L, canale IN2 in cuffia R) oppure in mono (canali IN1 e IN2 vanno entrambi sulla cuffia L e R miscelati). Questo permette di usare anche solo un canale tra IN1 e IN2 e sentire il suono in entrambi i canali della cuffia.
Per eseguire il settaggio entrare nel Menu System>Option>Mono LIne In e selezionare uno dei due valori: Possibili valori: Stereo, Mono. La funzione è attiva solo su B.Beat PRO16 e B.BeatX. B.Beat è in grado di riconoscere automaticamente la fonte Mono o stereo.

Mute Families (permanente)

System>Mute families
Sarà possibile "Disabilitare" una famiglia e la stessa una volta disabilitata non sarà più attiva, nemmeno alla riaccensione. Questa impostazione sarà valida fino a quando non verrà modificata dentro lo stesso Menù Mute Families.
Per disabilitare una famiglia di suoni entrare in System>Mute families - selezionare la famiglia desiderata e premere F2 che corrisponde a Disab.
Tenere presente che la funzione Mute (tasto F3) sarà attiva fino allo spegnimento della macchina. Una volta riaccesa la famiglia sarà in stato di Play.



NUOVE FUNZIONI

Progetto con solo testo

E' possibile creare un progetto che contiene solo il TESTO della canzone, senza nessuna traccia audio o video. Il testo può avanzare premendo il pedale o Play. Per prima cosa creare un progetto Audio senza tracce e senza video. Poi si selezione la pagina di editing del testo e si crea il testo. Vedere la guida del B.Beat MANAGER.
Una volta creato il progetto si salva e sarà pronto per essere riprodotto sul palco con il B.Beat. L'avanzamento del testo è manuale ed avviene alla pressione del tasto Play o del pedale. E' possibile spostarsi all'interno del brano con il dialer analogamente a come si fa con un progetto audio classico.

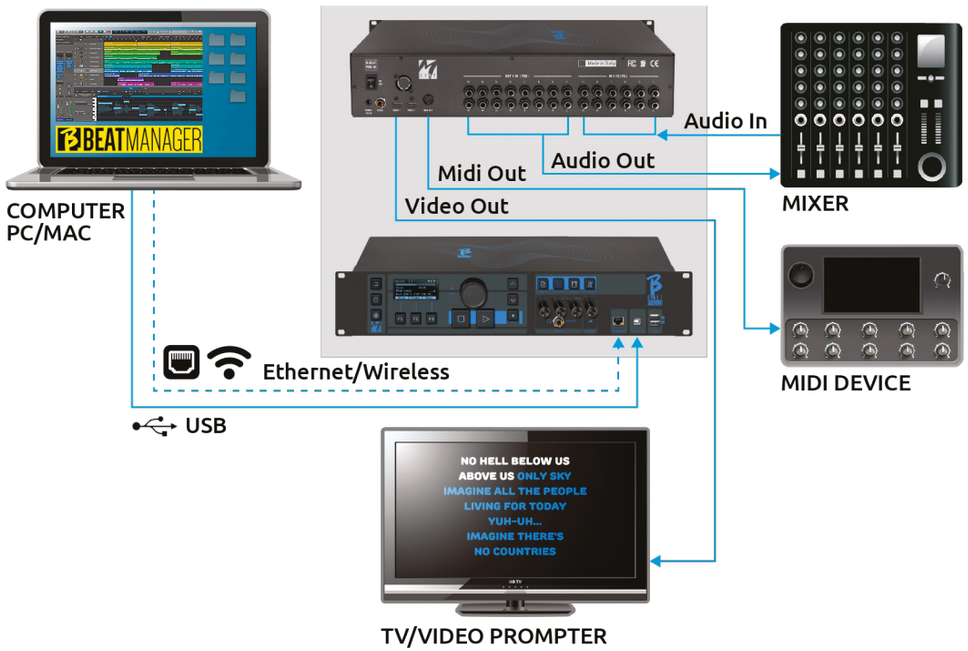
Testo (gobbo) in modalità USB Audio (B. BeatX - B.Beat PRO16)

Se stiamo suonando una sequenza con il PC tramite DAW e vogliamo utilizzare B.Beat come Gobbo (prompter) possiamo farlo utilizzando la funzionalità di Scheda Audio offerta da B.BeatX e B.Beat PRO16. Questa modalità permette di suonare una Sequenza Audio da DAW (PC) e unire alla stessa un testo sincronizzato, che verrà inviato da B.Beat al TV. Questa funzione è utile in fase di allestimento e prova dello spettacolo. Quando ancora non abbiamo definito totalmente la parte musicale dello show e dobbiamo intervenire con la DAW mentre la band allestisce la parte musicale, e quindi il cantante può avere necessità di leggere il testo sul prompter.

Seguire questa procedura, avendo una esperienza di come si gestisce una DAW:

1. Scrivere e temporizzare un testo sul B.Beat Manager seguendo la procedura standard. Occorre caricare la sequenza musicale che sarà suonata con la DAW e sincronizzare il testo in maniera completa. Si presume che la sequenza musicale sia la stessa che poi verrà usata dalla DAW.

2. Sul B.Beat: impostare la modalità USB Audio. B.Beat si imposta su modalità USB Audio non appena si collega via USB al Computer.
3. Sulla Daw, selezionare e caricare il progetto Audio al quale vogliamo associare il testo che verrà eseguito dal B. Beat precedentemente temporizzato.
4. Sullo stesso progetto, nella DAW, aggiungere una traccia che contenga la generazione del Midi Time Code (MTC). Per questa funzione consultare il manuale della DAW.
5. Nella stessa traccia appena creata impostare l'uscita sulla porta MIDI R1 del B.Beat.
6. Questo settaggio viene eseguito nella pagina di configurazione dei dispositivi collegati della DAW. Quando il B.Beat è collegato ad un PC mostra 3 porte MIDI: OUT, che va sul connettore di uscita, R1 e R2. Selezionare B.Beat R1.
7. Impostare tempo di inizio MTC a 00:00:00
8. Abilitare nella DAW il Midi clock sulla stessa porta MIDI R1.
9. Lanciare a questo punto il B.Beat Manager e collegarlo al B.Beat.
10. Aprire il progetto di cui si vuole visualizzare il testo (sia su uscita Video che via App Prompter o Remote Control).
11. Riprodurre il file dalla Daw.
12. A questo punto la DAW suonerà la sequenza musicale e il B.Beat invierà al TV o ai DEVICE il testo sincronizzato.



Controllo tramite MIDI In

Questa funzione permette il controllo della macchina (tasti PLAY e STOP) tramite MIDI In ad esempio da una tastiera, controller MIDI oppure da altri strumenti con capacità di inviare messaggi Midi.
E' implementata una funzione di Learning automatico dei messaggi. Sono supportati Control Change e System Exclusive.
Per collegare il Midi In è necessario un adattatore esterno USB MIDI collegato all'ingresso USB di B.Beat oppure si dovrà un dispositivo Midi con porta USB nativa.

Gestione progetti con cartelle

Il file memorizzati su B.Beat possono essere organizzati in cartelle, come su un PC. Questa modifica è relativa principalmente al B.Beat Manager. Per approfondimenti si prega di consultare la guida online del B. Beat Manager. Le cartelle nel B.Beat sono mostrate con l'icona delle cartelle a destra del display. Premendo Enter si entra nella cartella e si visualizza il suo contenuto.

Aggiunta colorazione/allineamento per singola riga (gobbo)

L'editor di testo permette la colorazione e l'allineamento differenziato di ogni singola riga indipendentemente dal tema scelto per il Prompter. Questa configurazione si applica solo alla visualizzazione dei testi tramite uscita Video del B.Beat e non sulla App.

Nota sulla connessione video:

La connessione al video deve avvenire in questo modo:

1. Collegare il cavo da B.Beat al TV/Monitor
2. Accendere il TV
3. Accendere il B.Beat

In questo modo il B.Beat rileva automaticamente la risoluzione video utilizzata.
Nel caso il B.Beat non avesse rilevato la risoluzione video si può eseguire un "quick restart": aprire il menù System e scendere con Alpha Dial fino alla voce Quick Restart e confermarla.

Icone del display

Icona	Significato
	Hotspot attivo (necessaria la M-Pen opzionale per generare Wireless)
	Connessione attiva via cavo Ethernet
	Connessione attiva via Wireless
	Stato Play
	Stato Pausa
	Stato Stop
	Modalità Live attiva
	Modalità modifica. Sto cambiando i dati di: •Playlist •Progetto (Tracce)
	Il numero adiacente è il numero di elementi nell'ambiente selezionato
	Il numero adiacente è il numero di tracce nel progetto
	Ambiente di lavoro: Library – memoria interna
	Ambiente di lavoro: Library – memoria esterna USB
	Ambiente di lavoro: Playlists
	Ambiente di lavoro: Shows
	Traccia muta (configurata come muta)
	Traccia muta a causa della configurazione della famiglia a cui appartiene
	Uscita abilitata in cuffia
	L'elemento è un Progetto
	L'elemento è un Progetto con un media (video o Jpg)
	L'elemento è un metronomo
	L'elemento è un silenzio
	Il media è un'immagine
	Il media è un video, ad esempio gli slot di una scena
	Stato registrazione
	Sincronizzazione attiva

	Menu opzioni
Auto	Autoplay della Next (vale per progetti singoli, playlist)
MAN	L'avvio della Next è manuale (premere Play o pedale)
	L'avvio della Next è automatico dopo un certo tempo (Show)
	La scena è in modalità Loop (si ripete)
	Notifica informativa
	Richiesta di azione o conferma
	Attenzione
	Richiesta di spegnimento
	Informazioni hotspot
	Informazioni Wireless
	Informazioni Ethernet - Cavo collegato
	Informazioni Ethernet - Cavo non collegato
	Cancella elemento
LIVE	Conferma modalità Live
	Configurazione metronomo
	Configurazione metronomo - Tap
	Importa file audio da USB
	Trasferimento file (B.BeatX Manager) attivato
	Update sistema o DSP
	Carica elemento in memoria
	Carica elemento come NEXT
	Modifica Tracce di un Progetto
	Visualizza Vu meters
	Sincronizzazione dispositivi
	Modalità Audio USB

LINE IN
PHONES
MIX OUT
PEDAL
POWER
CLICK
LINE IN
BOX TRACKS
VOLUME
LINE
ETHERNET
AUDIO PC
USB

BEATX

BEATX

[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 - songservice.it