



[Installation de DANCE eJay](#)

[Réussir le lancement](#)

[Les Samples](#)

[Les Fonctions expliquées séparément](#)

[Le recording box](#)

[Les commandes d'aide du clavier](#)

[Remarques sur le système de configuration](#)

© PXD Media GmbH Stuttgart 1996-1997



Installation

Windows 3.1 et supérieur :

Insérez le CD ROM DANCE eJay dans le lecteur de CD ROM, sélectionnez «exécuter» dans le menu «démarrer». Entrez D:\DANCEJAY.EXE (si D est la lettre correspondante à votre lecteur de CD ROM), et cliquez sur OK.

Windows 95

Insérez le CD ROM DANCE eJay dans le lecteur de CD ROM. DANCE eJay se lance automatiquement si la fonction «autostart» est activée. Pour le lancer manuellement, sélectionnez «exécuter» dans le menu «démarrer». Entrez D:\DANCEJAY.EXE (si D est la lettre correspondante à votre lecteur de CD ROM), et cliquez sur OK.

DANCE eJay Setup

Lorsque vous lancez DANCE eJay pour la première fois, vous avez le choix entre 3 options après l'introduction.

1. Le lancement rapide est conseillé pour les configurations performantes. Le chemin d'installation sera uniquement utilisé pour les fichiers temporaires.
2. 55 MB minimum de disponibles sur le disque dur, afin d'optimiser les performances de DANCE eJay.
3. L'installation complète est recommandée pour les lecteurs de CD ROM lents. 150 MB disponibles sur le disque dur sont nécessaires. Le CD ROM doit rester dans le lecteur.

Dans tous les cas, un groupe de programmes appelé DANCE eJay, avec son icône, et un pour la désinstallation apparaissent. Avec ce groupe de programmes, le lancement peut être effectué manuellement. Les versions déjà existantes doivent être désinstallées auparavant.



Réussir le lancement

Grâce à DANCE eJay, vous créez les tubes Dance de demain avec facilité. Lancez DANCE eJay du groupe de programme «DANCE eJay». Après l'introduction, vous parvenez à l'écran principal, à partir duquel, vous pouvez sélectionner n'importe quelle fonction directement.

Lorsque vous lancez DANCE eJay, un morceau de départ se charge automatiquement. Avant de commencer à créer vos propres enchaînements, cliquez sur «lancer» et écoutez. C'est le son de DANCE eJay! En cliquant sur «nouveau», vous effacez le morceau de départ, et c'est à vous de créer votre premier tube Dance.

Les «boucles» sont un bon point de départ. Cliquez sur le groupe de sons «boucles» et vous aurez accès aux boucles de la fenêtre des Samples (défilement grâce à la flèche sur la droite). Choisissez votre Sample, vous pouvez l'écouter en double cliquant dessus. Si vous l'aimez, déplacez-le en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en le glissant jusque sur l'une des 8 pistes de la fenêtre de lecture. Le bouton droit de la souris vous permet de le copier à l'endroit souhaité.

Répétez la même procédure avec les Samples d'autre groupe de sons et cliquez sur «jouer». C'est votre premier morceau de Dance !



Les Samples

Avec plus de 1000 Samples, il est facile de s'y perdre, mais chaque Sample a un nom décrivant sa particularité. Il est donc extrêmement simple d'obtenir un aperçu d'ensemble. En plus du nom, certains Samples sont marqués par une petite étoile *. Le nombre d'étoiles décrit la tonalité du Sample. Pour tous, quatre dessins différents sont utilisés pour l'exécution du Sample. Ne soyez pas inquiet lorsqu'un son vous paraît étrange, vérifiez le nombre d'étoiles de votre Sample. Les Samples avec deux étoiles ne sont généralement pas compatibles avec les quatre étoiles. Les Samples sans étoiles ne sont pas affectés par les différences de tonalité.

Les Samples stéréo sont marqués par un L pour gauche et R pour Droite. Si ce type de doublons (par exemple : Soft line** L et Soft Line** R) est placé sur les pistes 7 et 8, il sera joué en stéréo. Le Sample de la piste 7 sera diffusé sur l'enceinte gauche et le Sample de la piste 8 sur l'enceinte droite. Des effets stéréo délirants peuvent être réalisés de cette façon. Toutes les autres pistes seront diffusées par les deux enceintes.



Les Fonctions expliquées séparément

Ecouter des Samples :

Vous pouvez écouter vos Samples en double cliquant sur la fenêtre ou sur la piste contenant les Samples.

Sélectionnez plusieurs Samples :

Cliquez sur plusieurs Samples pendant que vous maintenez enfoncée la touche Majuscule de votre clavier ou sélectionnez une zone, pour choisir plusieurs Samples.

Déplacer des Samples :

Avec le bouton gauche de votre souris, vous pouvez déplacer un Sample ou sélectionnez un groupe de Samples.

Copier des Samples :

Grâce au bouton droit de votre souris, vous pouvez copier un Sample ou un groupe de Samples. Autre manière de copier : appuyez sur la touche ALT de votre clavier pendant que vous déplacez un Sample.

Effacer les Samples :

La touche «effacer» transforme votre curseur en petite gomme. Avec cet outil, vous pouvez effacer les Samples de la piste. Pour désactiver la touche «effacer», cliquez une nouvelle fois sur la touche «effacer». Autre manière d'effacer : retirez le Sample de la piste.

Aide en ligne :

Les Samples que vous déplacez de la fenêtre aux pistes, se placent automatiquement à la suite des autres mesures. Si vous souhaitez placer un Sample entre deux mesures (utile lors de l'importation de Samples), placez-le tout en maintenant le bouton Ctrl de votre clavier enfoncé.

Bouton pour les groupes de Samples :

Avec les boutons sur la gauche de la fenêtre des Samples, vous pouvez choisir des groupes de sons différents. Dans la fenêtre des Samples, vous avez alors accès à une partie des Samples du groupe de sons choisi. Vous pouvez les faire défiler en utilisant la flèche à droite, à côté de la fenêtre des Samples.

La barre de lecture :

La barre de lecture situe les mesures en cours. Dans la fenêtre, vous ne voyez qu'une partie du morceau. Le chiffre rouge et la ligne qui défilent sur les pistes vous indiquent votre position actuelle. Si vous désirez modifier votre position, cliquez sur le chiffre de la mesure que vous voulez atteindre. Ce chiffre se colore en rouge, vous indiquant votre nouvelle position. En double cliquant sur les chiffres extérieurs (soit droit ou gauche), vous déplacez la section jouée dans la fenêtre de lecture, dans les 22 mesures, dans n'importe quelle direction.

Boucle :

Répète votre morceau du début à la fin.

Sauvegarde :

Sauvegarde le morceau en cours sur votre disque dur. Vous pouvez le charger à n'importe quel moment.

Chargement :

Charge un morceau du disque dur ou du CD ROM.

Nom du morceau :

Le nom de l'enchaînement en cours apparaît dans la fenêtre au-dessus des boutons du groupe de Samples.

Nouveau :

Efface le morceau en cours de la fenêtre, la piste est vierge de tout Sample, vous pouvez maintenant composer votre nouvel enchaînement.

Importation :

Avec la fonction «importer», vous avez la possibilité d'importer vos propres Samples. Cliquez sur le bouton «import», la fenêtre de sélection des fichiers s'ouvre, choisissez un Sample Wave (fichier avec extension .wav) et cliquez sur «OK» pour confirmer. Le Sample importé est désormais visible dans le groupe de sons Wave.

Classement des Samples importés :

Les Samples importés peuvent être classés dans le groupe de Samples de votre choix. Déplacez les Samples importés dans l'un des 10 groupes de Samples, sur la gauche. (par exemple : un fichier importé d'un groupe de sons Wave, peut être déplacé vers le groupe de Samples Loop).

Exportation :

Avec la fonction «exporter», vous avez la possibilité de sauvegarder votre enchaînement DANCE eJay comme fichier audio, afin qu'il puisse être lu par n'importe quel programme de sons standard. Cliquez sur le bouton «exporter», la fenêtre de sélection des fichiers s'ouvre, entrez le nom du fichier puis confirmer par «OK». Votre morceau est maintenant sauvegardé comme un fichier stéréo au format Wave.

Classement des Samples dans la fenêtre Sample :

Classement possible en fonction de différents critères. Un clic sur le bouton droit de la souris vous donne accès aux options suivantes :

Classement : aucun

Classement : par ordre alphabétique (nom du Sample)

Classement : par accords (Nombre d'étoiles)

Classement : par longueur (Longueur des Samples)



Le Recording Box

Avec le «recording box», vous avez la possibilité de réaliser vos propres enregistrements avec facilité. Parce que la plupart des cartes son n'ont pas la possibilité d'enregistrer et de lire en même temps, vous n'entendrez pas votre enchaînement pendant l'enregistrement. Pour être sûr de votre composition en temps réel, vous entendrez un cliqué de vos enceintes.

En cliquant sur REC (à côté du volume), le «recording box» ouvre la fenêtre des Samples.

Pour enregistrer avec le «recording box», un micro doit être connecté à la carte son. Le bouton d'enregistrement démarre l'opération. Le métronome optique et acoustique compte en quatre temps (une barre), l'enregistrement démarre au cinquième temps. La touche «stop» arrête l'enregistrement. Pour écouter votre premier essai, cliquez sur «lecture». Une fois que vous êtes satisfait de votre enregistrement, sauvegardez-le sur votre disque dur format Wave. Vous trouverez désormais l'enregistrement dans le groupe de sons Wave. A partir de là, vous avez la possibilité d'intégrer ce Sample dans votre morceau. Si vous n'aimez pas votre enregistrement, cliquez une nouvelle fois sur le bouton «enregistrer» et faites un deuxième essai. Le premier enregistrement sera effacé.



Commandes d'aide du clavier

Ctrl+O	Chargement de votre morceau
Ctrl+S	Sauvegarde de votre morceau
Ctrl+N	Nouveau morceau
Ctrl+D	Effacer
Ctrl+I	Fichier Wave importé
Ctrl+E	Fichier Wave exporté
Ctrl+Z	Annuler
Ctrl+C	Copie du Sample
Ctrl+X	Suppression du Sample
Ctrl+V	Insertion du Sample supprimé
Ctrl+A	Sélection de tous les Samples
Shift+Souris	Sélection des Samples de votre choix
Ctrl+Souris	Positionnement précis du Sample à l'endroit souhaité dans la mesure
Alt+Souris	Copie du Sample
Del	Suppression des Samples sélectionnés.
Barre d'espace	Lancement/Stop
Flèche gauche	Retour
Flèche droite	Avance rapide



Remarques sur le système de configuration

Installation

Que vous ayez un lecteur CD-ROM à simple vitesse ou double, une installation complète est recommandée.

Pour les lecteurs de CD-ROM rapides une installation minimale est habituellement suffisante.

Quick Start enregistre les Samples sur le disque dur pendant que vous jouez. Ce mode de transfert des fichiers se fait progressivement pendant que l'installation minimale enregistre les fichiers sur le disque dur.

Résolution de l'écran

DANCE eJay tourne sur 640x480, 800x600 et 1024x768 en plein écran (il y a un classement graphique des écrans pour chaque résolution). Vous pouvez travailler avec 256 couleurs ou supérieures. Si votre PC a seulement 8 MB-RAM de mémoire, la résolution 640x480 avec 256 couleurs est recommandée.

Le mode couleur 256 est spécialement recommandé pour Windows 3.1/3.11.

Importation de fichiers Wave

DANCE eJay est également capable de rejouer un fichier Wave. Vous pouvez importer des fichiers Waves avec 11/22/44 kHz, 8Bit/16Bit, mono. A partir du fichier stéréo seule l'enceinte de gauche fonctionnera.

Problèmes de lancement

DANCE eJay a été successivement testé sur de nombreux systèmes aucune erreur n'a été décelée sur Win NT 4.0, Win NT 3.51, OS2/ Warp (Win 3.1) en mode standard. Mais des problèmes peuvent survenir sur des systèmes aux configurations désavantageuses et sur des PC à 8 MB RAM à cause de leur faible mémoire. (Spécialement pour Win 3.1/3.11). Ici un bon résultat est habituellement atteint par un écran à basse résolution 640/480 et utilise seulement 256 couleurs.

Remarque d'erreur : **Erreur de lancement de la bande son**

La remarque « **Erreur de lancement de la bande son** » signifie que soit il n'y a pas de carte son dans le PC, soit que cette carte son n'a pas été correctement installée sous Windows. Vérifiez que votre carte son est valable sous Windows, et si c'est nécessaire réinstallez la.

Remarque d'erreur : **Erreur de mémoire**

« **Erreur de mémoire** » signifie que la mémoire de votre PC est trop faible. Vérifiez s'il possède la capacité suffisante pour la mémoire virtuelle de Windows et si cette mémoire virtuelle n'a pas été désactivée.

Quittez tous les autres programmes.

Réduire la résolution de l'écran et la profondeur de couleur de votre carte graphique.

Remarque d'erreur : **Erreur de lecture**

« **Erreur de lecture** » veut dire que les capacités de votre PC ne vous permettent pas de jouer sur les 8 pistes. Veuillez revenir au lancement du groupe de programmes DANCE eJay une fois de plus pour une installation minimale ou complète.

