



[Willkommen eJay](#)

[Installation des Dance eJay 2](#)

[Die ersten Schritte](#)

[Hilfefunktionen](#)

[Die Funktionen im Einzelnen](#)

[Das Effect Studio](#)

[Der Groove Generator](#)

[Die Tastaturbefehle](#)

[Hinweise zur Systemkonfiguration](#)

[Noch mehr coole eJay Produkte](#)

[eJay on the Web](#)

[Lizenzbedingungen](#)

Copyright © 1998 PxD Musicsoft Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dance eJay, Groove Generator, Samplekit, eJay, das eJay Logo und PxD sind Warenzeichen von PxD Musicsoft Inc.



Willkommen eJay

Willkommen eJay!

Der Nachfolger des Bestsellers **DanceMachine** wartet auf Dich - **Dance eJay 2**. Die Hitsoftware mit noch mehr Möglichkeiten, noch einfacher zu bedienen und noch mehr Spaß!

Bislang galt die Regel: Musiksoftware ist entweder schwer zu bedienen, oder sie bietet wenig Möglichkeiten. Der Dance eJay 2 geht einen anderen Weg. Hier gibst Du von Anfang an den Ton an. Der Computer ist lediglich das Instrument, welches Dir auf einfache Art Raum für Deine Kreativität schafft. Du bist der elektronische DJ - ein eJay!

Aber was für ein Instrument! Jede Menge Profi-Musiker haben an den über 1000 Dance- und House-Sounds mitgearbeitet - das wirst Du gleich heraushören! Eine einzigartige Bedienung ermöglicht es Dir, daraus allein mit der Maus coole Dance- und House-Tracks zu komponieren. Und für alle, denen das noch nicht reicht, gibt es den eingebauten Groove Generator. Der integrierte Drum Computer bringt Deine PC-Tastatur zum Grooven. Spiel Deine eigenen Dancefloor-Beats live zu den Songs und gib ihnen den individuellen Dancefloor-Drive. Im Effect Studio kannst Du Sounds ganz einfach verändern und sogar Deine eigene Stimme verwandeln. Von Robot-Talks über Monsterstimmen bis zu Comic-Voices ist alles möglich.

Wenn Du uns Deine Meinung sagen willst, bist Du im Internet auf der eJay Homepage unter <http://www.eJay.de> herzlich willkommen. Dort triffst Du auch jede Menge andere eJays, mit denen Du Sounds und Mixe tauschen kannst. Und damit Du Dich auch gleich zu Hause fühlst, haben wir einen Platz für Deine eigene eJay Homepage reserviert.

Aber jetzt gibst Du den Ton an. Zeig' den anderen, was in einem eJay steckt!

Dein PXD Musicsoft Team



Installation

Programm-Installation:

Die Dance eJay 2 CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk einlegen. Bei aktiviertem Autostart wird der Dance eJay 2 automatisch gestartet. Bei manuellem Start wähle aus dem **START**-Menü den Eintrag **AUSFÜHREN...** Gib dort **D:\DANCE2.EXE** ein (wobei **D:** das CD-ROM Laufwerk bezeichnet) und klicke auf OK.

Sample-Installation

Sofort-Start

Der Sofort-Start ist geeignet für sehr leistungsfähige Systeme. Bei ihm wird der angegebene Installationspfad nur zur Auslagerung von temporären Dateien benutzt (40 MB). Die Samples werden dabei nicht auf die Festplatte kopiert.

Minimalinstallation (empfohlen)

Die Minimalinstallation lagert einen Teil der Samples (ca. 70 MB) auf die Festplatte aus. Dadurch wird die Performance des Dance eJay 2 erhöht.

Vollinstallation

Die Vollinstallation wird nur für sehr langsame CD-ROM Laufwerke benötigt. Dafür müssen ca. 190 MB freier Festplattenspeicher zur Verfügung stehen.

Bei allen drei Installationsarten muß nach der Installation die Dance eJay 2 CD-ROM weiter im CD-ROM Laufwerk eingelegt sein. Mit der Installation wird eine Programmgruppe „Dance eJay 2“ mit einem Icon für den Dance eJay 2 und einem Icon für die De-Installation angelegt. Zusätzlich kann aus dieser Programmgruppe das Setup auch manuell aufgerufen werden.

Systemvoraussetzungen

- Pentium 66 oder höher
- 16 MB RAM
- 4fach-Speed CD-ROM Laufwerk
- 40 MB freier Festplattenspeicher
- 256 Farben
- 16 Bit Soundkarte (DirectSound kompatibel)
- Windows 95, 98 oder NT 4.0



Die ersten Schritte

Und los geht der Mega-Dance-Spaß!

Nach der Installation gelangst Du auf den Hauptbildschirm. Von hier aus kannst Du alle Funktionen aufrufen. Dies ist auch der Bildschirm, an dem Du die einzelnen Songs arrangierst und abspielst.

Beim ersten Start des Dance eJay 2 wird automatisch der **START.MIX** geladen. Klicke einfach auf **PLAY** und höre Dir an was der Dance eJay 2 zu bieten hat. Jetzt bist Du gefordert. Mit einem Klick auf **NEW** löschst Du den START.MIX und schaffst Platz für Deinen ersten Song.

1. Schritt

Indem Du mit der linken Maustaste auf eine der Soundgruppen klickst, kannst Du diese anwählen. Beispielsweise LOOP. Mit einem Doppelklick auf einen der Soundbausteine (Samples) kannst Du es anhören. Weitere Samples erscheinen, indem Du den Scrollbalken rechts nach unten bewegst.

2. Schritt

Wenn Du jetzt auf einen der Samples mit der linken Maustaste klickst und diese gedrückt hältst, kannst Du den Soundbaustein auf die Tonspuren im oberen Bildschirmbereich ziehen. Beim Loslassen positioniert es sich automatisch auf den nächstliegenden Taktanfang. Mit der Maus kannst Du es verschieben oder mit der rechten Maustaste kopieren.

3. Schritt

Wähle die nächste Soundgruppe an (z.B. BASS) und hole Dir die nächsten Samples auf die Tonspuren. Jetzt mußt Du nur noch auf die PLAY Taste unter den Tonspuren klicken und schon hörst Du Dein erstes Werk.

Groove it, eJay!



Hilfefunktionen

Wenn Du auf das Fragezeichen rechts oben auf Deinem Bildschirm klickst erhältst Du eine Auswahl der unterschiedlichen Hilfefunktionen. Wenn Du den Dance eJay 2 das erste Mal startest fängst Du am besten mit dem interaktiven Einführungsprogramm an.

Interaktives Einführungsprogramm

Hier bekommst Du eine schnelle und einfache Einführung in den Dance eJay 2. Das Einführungsprogramm ist in mehrere Kapitel unterteilt, zwischen denen Du mit dem "Bedien-Panel" bequem hin- und herwechseln kannst. Mit dem Panel kannst Du die Einführung auch anhalten, weiterlaufen lassen und abbrechen. So macht eine Hilfefunktion richtig Spaß.

Texthilfe

Wenn Du die Texthilfe auswählst kannst Du gezielt nach Stichworten und Themen suchen, zu denen Du eine Erklärung benötigst. Hier findest Du alle Funktionen ausführlich beschrieben. Außerdem gibt es hier auch eine Liste der Tastaturbefehle und Informationen über die eJay Produkte.

Quicktips

Die Quicktips sind sehr nützlich als kleine Gedankenstütze. Beim Start des Dance eJay 2 sind die Quicktips bereits aktiviert. Sobald Du mit Deiner Maus über die einzelnen Symbole fährst, werden Dir jetzt in kleinen Sprechblasen Hinweise zu den Funktionen angezeigt. Zum deaktivieren mußt Du nur in den Hilfefunktionen auf das Kästchen neben "Quicktips anzeigen" klicken.



Die Funktionen im Einzelnen

Samples

Soundgruppen

Abspielfenster

Mischpult

Laden und Speichern von Songs

Aufnahme

Import und Export von Sounds

Time Stretcher



Die Samples

Die Samples

Bei über 1000 Samples verliert man leicht den Überblick. Durch die sorgfältige **Beschriftung der Samples** kannst Du aber leicht Ordnung halten. Alle Samples haben einen eigenen Namen, der den entsprechenden Sound beschreibt.

Stereo Samples sind zusätzlich mit dem Buchstaben L für links bzw. R für rechts versehen. Samples die eine besondere Harmoniefolge haben sind mit Sternchen (*) gekennzeichnet. Diese Samples sollten immer mit Samples der gleichen Harmoniefolge verwendet werden. D.h. wenn Du einen Keyboard-Sound mit einem Sternchen in Deinem Song verwendest sollte z.B. Dein Gitarren-Sound auch ein Sternchen haben.

Alle Samples des Dance eJay basieren auf der Tonart a-Moll und wurden in der Geschwindigkeit 140 bpm (Beats per Minute) produziert.

Einzelne Samples anhören

Alle Samples können im Samplefenster oder auf den Tonspuren mit einem Doppelklick angehört werden.

Mehrere Samples selektieren

Mehrere Samples können selektiert werden, indem sie bei gehaltener SHIFT-Taste nacheinander angeklickt werden, oder indem mit der Maus ein Bereich aufgezo-gen wird.

Samples verschieben

Mit der linken Maustaste können ein oder mehrere selektierte Samples verschoben werden.

Samples kopieren

Mit der rechten Maustaste können ein oder mehrere selektierte Samples kopiert werden. Alternativ kannst Du Samples auch kopieren, indem Du beim Verschieben gleichzeitig die ALT-Taste drückst.

Sample löschen - Erase

Zum Löschen mußt Du den Soundbaustein einfach nur vom Abspielfenster auf den Mülleimer ziehen oder ihn markieren und "Entfernen" auf Deiner Tastatur drücken.

Samples können von der Tonspur auch einfach mit dem Radiergummi aus der Menü-Leiste entfernt werden. Klicke auf das Symbol in der Menü-Leiste und Dein Cursor wird zum Sound-Radierer. Jetzt mußt Du nur noch die Soundbausteine auf den Tonspuren mit dem Radiergummi anklicken und schon werden sie aus dem Abspielfenster gelöscht.

Stereo Samples

Stereo Samples sind in zwei Kanäle getrennt und mit L bzw. R gekennzeichnet. Lege das linke Sample (beispielsweise sand man 1L) auf Spur 7 und das Rechte (sand man 1R) auf Spur 8. Mit der Stereozuweisung links neben den Spuren kannst Du durch Anklicken des linken bzw. des rechten „Lautsprecher“ diese Spur Deinem linken bzw. rechten Wiedergabekanal der Soundkarte zuweisen

(grüner Lautsprecher bedeutet eingeschaltet - blauer Lautsprecher bedeutet ausgeschaltet). Aktiviere jetzt bei Spur 7 den linken Lautsprecher (linker grün- rechter blau) und bei Spur 8 den rechten Lautsprecher (linker blau - rechter grün). Bei der Wiedergabe wird jetzt das Samplepaar in Stereo wiedergegeben.

Lautstärkeregelung von Samples

Jedes Sample kann im Abspielfenster individuell in seiner Lautstärke verändert werden. Hierzu muß Du nur das entsprechende Sample im Abspielfenster durch einen Mausklick selektieren. Wenn Du nun auf die horizontale Linie klickst, erscheint ein Lautstärkereglern, mit dem Du die Lautstärke des Samples verändern kannst.

Schneiden von Samples

Auf den Tonspuren können die Samples auch in ihrer Abspielänge verändert werden. Hierbei kannst Du sowohl den Anfang als auch das Ende eines Samples bestimmen. Dies ist besonders bei Import-Samples hilfreich, denn nun kannst Du die Samples passend auf Dein Arrangement zuschneiden.

Zum Schneiden von Samples muß Du nur das entsprechende Sample im Abspielfenster durch einen Mausklick selektieren. Wenn Du nun auf die Linie am linken Rand des Soundbausteins klickst und sie nach rechts verschiebst, schneidest Du den Anfang des Samples ab. Klickst Du auf die Linie am rechten Rand und verschiebst diese nach links, so schneidest Du das Ende des Samples ab.



Die Soundgruppen

Soundgruppenwahlschalter

Mit den Tasten um das Samplefenster herum kannst Du zwischen den einzelnen Soundgruppen (BASS, LOOP, DRUM...) umschalten. Im Samplefenster erscheint dann der erste Teil der Samples. Durch Verschieben des Scrollbalkens rechts neben dem Fenster kannst Du die angezeigten Bereiche der Samples verschieben.

Sortierung der Samples im Samplefenster

Alle Samples im Samplefenster können nach unterschiedlichen Kriterien sortiert dargestellt werden. Mit einem Klick auf die rechte Maustaste erscheint die Auswahl:

- Sortierung: keine
- Sortierung: alphabetisch (alphabetisch nach Samplennamen sortiert)
- Sortierung: nach Harmonie (*)
- Sortierung: nach Länge (Länge des Samples)



Abspielfenster

Nachdem Du Dir einen Soundbaustein aus dem Samplefenster ausgesucht hast, ziehst Du ihn einfach auf eine der 16 Tonspuren. Hier kannst Du nun die Bausteine kopieren, verschieben, löschen und wie im Samplefenster per Doppelklick anhören.

Autopositionierung

Samples, die aus dem Samplefenster auf eine der Tonspuren gezogen werden, rutschen dort automatisch auf den nächstliegenden Taktanfang. Möchtest Du ein Sample zwischen die Takte setzen (sinnvoll vor allem bei importierten Samples), kannst Du sie mit der Maus bei gehaltener STRG-Taste im 16tel-Raster verschieben.

Lautsprecher links/rechts

Mit den Lautsprechersymbolen neben den Tonspuren kannst Du den Sounds den Lautsprecherkanal zuweisen. Hiermit kannst Du beispielsweise einen Sound nur auf Deinem rechten bzw. linken Lautsprecher abspielen (grün = Lautsprecher an; blau = Lautsprecher aus). Auf diesem Weg kannst Du eine komplette Spur auch „stummschalten“ (beide Lautsprecher blau).

Taktleiste

Die Taktleiste enthält die Taktanzeige. Im Abspielfenster siehst Du nur einen Ausschnitt des aktuellen Mixes. Der Bereich, in dem Du Dich gerade befindest, wird durch die Zahlen rechts und links auf der Taktleiste deutlich.

Die rote Zahl und der Faden über den Tonspuren kennzeichnen Deine aktuelle Position. Möchtest Du diese verschieben, dann klickst Du einfach mit der Maus auf die gewünschte Taktzahl; sie wird dann rot und kennzeichnet die neue Position.

Mit einem Doppelklick auf eine beliebige Taktzahl springt diese an das linke Ende der Taktanzeige. Ein Doppelklick auf eine der beiden äußeren Taktzahlen (links oder rechts) verschiebt den angezeigten Ausschnitt um 22 Takte nach links bzw. nach rechts. Auch mit dem Scrollbalken unterhalb der Tonspuren kann der sichtbare Ausschnitt nach links bzw. nach rechts verschoben werden.

Wenn Du nur einen Bereich Deines Songs immer wieder anhören möchtest, ohne dabei jedesmal die Wiedergabe anzuhalten und zurückzuspulen, dann markiere mit gedrückter linker Maustaste den Bereich in der Taktleiste. Alle markierten Zahlen im markierten Bereich sind jetzt grün. Nun mußt Du nur noch auf den "Loop-Button" klicken und schon wiederholt sich der von Dir gewünschte Bereich immer und immer wieder.

Laufwerk-Buttons

Die Laufwerk-Buttons sind gleich aufgebaut wie die eines Kassetten-Decks oder CD-Players. Hier kannst Du Deinen Song anhalten, weiterlaufen lassen, vor- und zurückspulen, zum Anfang oder Ende springen oder einen Song im Repeat-Mode (Loop) immer wieder abspielen lassen.

Volume- und Pitch-Regler

Hier kannst Du die Gesamtlautstärke (Volume) und die Gesamtabspielgeschwindigkeit (Pitch) Deines

kompletten Songs stufenlos regeln.



Mischpult

Die Lautstärke der einzelnen Tonspuren und Sounds lässt sich über das Mischpult ändern.

Wenn Du auf das Mischpult-Symbol in der Menüleiste klickst, erscheint im Samplefenster das Mischpult mit Lautstärkereglern für jede einzelne Tonspur. Mit ihnen kannst Du die Lautstärke der einzelnen Tonspuren, der Drumsur und die Aufnahmelautstärke Deines Mikrofons individuell für jeden Song einstellen. Mit den Lautsprecher-Symbolen kannst Du die entsprechende Tonspur Deinem rechten bzw. linken Lautsprecher zuweisen. Die von Dir vorgenommenen Einstellungen werden mit dem Mix gespeichert und sind dann für den kompletten Song gültig.

Wenn Du auf den Close-Button klickst, verläßt Du das Mischpult.



Laden und Speichern von Songs

Mix speichern

Auf der Menüleiste rechts findest Du eine Diskette. Wenn Du nun auf diese klickst und "Mix speichern" auswählst, erscheint der "Speichern-Dialog".

Selektiere mit der Maus das Laufwerk, auf das Du den Mix speichern willst, wähle einen Ordner aus und gib einen Namen ein, unter dem Dein Song gespeichert werden soll. Hier kannst Du auch noch den Titel Deines Songs und Deinen Künstlernamen eintragen.

Jetzt brauchst Du nur noch auf "Speichern" klicken und Dein Song wird mit der Dateiendung .mix gespeichert.

Mix mit Import Samples speichern

Falls Du mit Freunden Songs austauschen möchtest, die importierte Samples oder von Dir erstellte Samples verwenden, solltest Du Deinen Mix zusammen mit den Import Samples speichern.

Wenn Du "Mix mit Import Samples speichern" auswählst, werden alle importierten Wave-Samples und alle von Dir im Effect Studio oder Groove Generator erstellten Samples, die in Deinem Song verwendet werden, zusammen mit Deinem Mix abgespeichert. Dadurch können auch Deine Freunde, die diese Samples nicht auf ihrem Computer haben, Deinen Mix komplett laden.

Hier ein kleines Beispiel:

Du hast den absolut coolen Dance-Hit gemixt. Natürlich hast Du dabei Deine eigenen Gesangskünste über Mikrofon aufgenommen und dann Deine Stimme im Effect Studio mächtig aufgepeppt. Die Dancefloor-Grooves sind mit dem Groove Generator selbst eingespielt und jetzt ist Dein Song bereit für die Hitparade. Natürlich möchtest Du erstmal noch Deinen besten Kumpel - der natürlich auch stolzer Besitzer des Dance eJay 2 ist - nach seiner Meinung fragen und ihm einfach Deinen Mix per Email schicken. Da Dein Kumpel aber logischerweise nicht die von Dir aufgenommenen Samples auf seinem PC hat, mußt Du Sie natürlich mit Deinem Mix speichern.

Bitte beachte aber, daß diese kombinierten Dateien je nach Menge der importierten Samples sehr viel Speicherplatz in Anspruch nehmen können.

Mix laden

Mit "Mix laden" ist es möglich, einen Song von der Festplatte oder einem anderen Laufwerk zu laden. Auf der Menüleiste rechts findest Du eine Diskette. Wenn Du nun auf diese klickst und "Mix laden" auswählst, erscheint ein Dialogfenster. Wähle nun das Laufwerk und den Ordner aus, auf dem sich der Mix befindet. Jetzt werden alle verfügbaren Mix-Dateien in diesem Ordner angezeigt. Wähle einen Mix aus und klicke auf "Öffnen". Der Mix wird jetzt geladen.

Mix exportieren

Mit der Exportfunktion kannst Du Deinen Dance eJay 2 Mix als Audiodatei abspeichern und dann mit allen Standard-Soundprogrammen abspielen. Wenn Du einen CD-Brenner besitzt, kannst Du Dir mit

Deinen Songs dann auch Deine eigene CD brennen.

Klicke auf die Diskette in der Menü-Leiste und dann auf "Mix exportieren". Nun erscheint der Exportdialog. Wähle das Laufwerk und den Ordner aus, in den Du die Datei exportieren möchtest, gib ihm einen Namen und klicke auf "Speichern". Dance eJay 2 speichert nun Deinen Song als Stereo-File im Wav-Format.

New

Unter der Diskette findest Du auch ein Symbol "New". Mit New löschst Du den aktuellen Mix aus dem Abspiel-Fenster. Danach befinden sich keine Samples mehr auf den Tonspuren. Bahn frei für den nächsten Mix!



Aufnahme von Samples

Um Deinem Mix den individuellen Touch zu geben, kannst Du mit einem Mikrofon auch Deine Stimme oder andere coole Geräusche aufnehmen und in Deine Songs einbauen. Um mit dem Dance eJay 2 aufnehmen zu können, mußt Du erst ein Mikrofon an Deine Soundkarte anschließen. Wie das Mikrofon angeschlossen wird, kannst Du in der Bedienungsanleitung Deiner Soundkarte nachlesen.

Achtung: Der Dance eJay 2 unterstützt die Vollduplexaufnahme, d.h. Du kannst während Du Deinen Song abspielt Deine Stimme über Mikrofon aufnehmen. Falls Deine Soundkarte keine Vollduplexaufnahme unterstützt kannst Du während der Aufnahme Deinen Song nicht abspielen.

Aufnahme

Jede der 16 Tonspuren kann als Aufnahmespur benutzt werden. Mit dem Mikrofon-Symbol links von den Tonspuren kannst Du die entsprechende Spur in Aufnahmebereitschaft schalten. Das Mikrofon ist jetzt rot und die Tonspur bereit zur Aufnahme.

Wähle jetzt auf der Taktleiste über dem Abspielfenster die Position aus, von der die Aufnahme gestartet werden soll. Sobald Du auf Record-Button klickst, hörst Du zwei Takte lang einen Einzähler. Danach läuft die Aufnahme, bis Du auf den Stop-Button klickst. Deine Aufnahme wird dann automatisch in der Soundgruppe "Wave" gespeichert. Um Deinen ersten Versuch anzuhören, mußt Du nur die Play Taste drücken. War Deine Aufnahme weniger erfolgreich, klickst Du einfach noch mal auf den Aufnahmeknopf und machst einen zweiten Versuch. Die alte Aufnahme bleibt Dir aber weiterhin erhalten. Der zweite Versuch wird einfach neben Deinem ersten Versuch in der Soundgruppe "Wave" gespeichert. In der Soundgruppe kannst Du dann mit der rechten Maustaste Deine Aufnahmen sortieren, umbenennen und entfernen.

Richtig abgefahrene Sounds kannst Du mit Hilfe des Effect Studios machen. Hier kannst Du dann Deine Stimme beliebig verändern und mit den coolsten Effekten versehen. Auf was wartest Du noch? Ab ins Effect Studio!



Import und Export von Sounds

Außer den Dance eJay 2 Samples kannst Du selbstverständlich auch jede andere Wav-Datei oder die Samples der DanceMachine und der DanceMachine Samplekits benutzen.

Samples der DanceMachine und der DanceMachine Samplekits installieren

Wenn Du bereits die DanceMachine oder die DanceMachine Samplekits installiert hast, dann übernimmt der Dance eJay 2 alle bereits vorhandenen DanceMachine Samples und ordnet sie in die entsprechenden Soundgruppen ein.

Falls Du den Dance eJay 2 installiert hast und danach die Samples der DanceMachine installieren möchtest, mußt Du eine Voll-Installation der DanceMachine ausführen. Die Samples werden dann in die Soundgruppen des Dance eJay 2 eingefügt.

Samples der DanceMachine Samplekits können einfach über das Installationsprogramm der Samplekits in den Dance eJay 2 installiert werden.

Samples importieren

Klicke auf die Diskette in der Menü-Leiste und dann auf "Samples importieren". Nun erscheint der Importdialog.

Wähle das Laufwerk und den Ordner aus, in dem sich das zu importierende Sample befindet. Du kannst einzelne Samples anhören, indem Du sie selektierst und dann auf die Play-Taste klickst.

Wenn Du "Auto-Play" aktivierst, wird jedes aktivierte Sample automatisch abgespielt.

Mit "Alle auswählen" kannst Du alle Audio-Dateien in einem Ordner auf einmal importieren.

Mit "Öffnen" werden einzelne selektierte Samples importiert.

Die importierten Sounds erscheinen in der Soundgruppe "Wave" und können von dort in den Mix integriert werden.

Import-Samples umbenennen

Um einen besseren Überblick über die Import-Samples zu erhalten, kannst Du ihnen eigene Namen geben. Diese können bis zu zwei Zeilen lang sein. Klicke dafür im Samplefenster mit der rechten Maustaste auf das Import-Sample und selektiere den Eintrag "Sample umbenennen".

Import-Samples entfernen

Falls Du ein Import-Sample nicht mehr benötigst, kannst Du es auch wieder aus dem Samplefenster löschen. Du mußt hierfür nur das Import-Sample auf den Mülleimer in der Menü-Leiste ziehen, und schon ist es aus der Soundgruppe gelöscht.

Du kannst auch mit der rechten Maustaste auf das Import-Sample klicken und den Eintrag "Sample entfernen" im Dialogfenster selektieren. Jetzt mußt Du nur noch die Sicherheitsabfrage mit "Ja" beantworten. Das Sample verschwindet nun aus der Soundgruppe "Wave", wird aber nicht von der Festplatte gelöscht.

Zuweisung der Import-Samples (Waves)

Importierte Samples können den Soundgruppen frei zugeordnet werden. Dazu muß das Import-Sample aus dem Samplefenster auf einen der 12 Soundgruppenwahlschalter gezogen werden (z.B. kann ein importierter Loop aus der Soundgruppe WAVE in die Soundgruppe LOOP verschoben werden).



Time Stretcher

Wenn Du das Tempo einzelner Samples verändern möchtest, beispielsweise von Import-Samples oder Sounds aus einem anderen eJay, dann kannst Du sie im Time Stretcher problemlos an das Tempo des Dance eJay 2 anpassen.

Geschwindigkeit anpassen

Nimm einfach das Sample aus der entsprechenden Soundgruppe und zieh' es auf das Uhren-Symbol in der Menü-Leiste.

Jetzt öffnet sich im Soundgruppen-Fenster der Time Stretcher. Wenn Du auf das Loop-Symbol klickst, wird das Sample fortlaufend abgespielt. Nun kannst Du das Tempo des Samples mit dem Schieberegler schneller oder langsamer machen. Der absolute Clou daran ist, daß der Time Stretcher nur das Tempo verändert, aber die Tonhöhe gleich bleibt.

Die Originalgeschwindigkeit des Samples wird vom Time Stretcher automatisch erkannt und in bpm (beats per minute) angezeigt. Als Standard für die Zielgeschwindigkeit ist das Tempo des Dance eJay 2 eingestellt (140 bpm). Falls Du eine ganz bestimmte Abspielgeschwindigkeit erreichen möchtest, erleichtert Dir das Metronom und die bpm-Anzeige (Beats per Minute) die Einstellung.

Wenn Du auf das Textfeld des Time Stretcher klickst, erscheint eine Dialogbox, in der Du die Original- und Zielgeschwindigkeit auch manuell eingeben kannst.

Wenn Du die Geschwindigkeit angepaßt hast, mußt Du nur noch auf "Save" klicken. Das neue Sample findest Du direkt neben seinem Original im Sample-Fenster.

Mit dem Close-Button schließt Du den Time Stretcher und gelangst wieder zu Deinem Mix.



Das Effect Studio

Sowohl die Samples des Dance eJay 2 wie auch eigene Wave Sounds kannst Du im Effect Studio mit den coolsten Effekten auftunen. Von Robot-Talks über Monsterstimmen bis zu Comic-Voices ist alles möglich.

Sounds verändern

Zieh' einfach ein Sample (z.B. eine von Dir mit dem Mikrophon aufgenommene Stimme) auf das Effect-Symbol in der Menü-Leiste. Nun öffnet sich im Abspielfenster das Effect Studio mit einer riesigen Palette an Möglichkeiten, Deine Sounds zu verändern.

Klicke auf den Loop-Button, damit das Sample fortlaufend abgespielt wird. Jetzt kannst Du jede Veränderung sofort hören.

Tastaturfeld

Mit der Klaviertastatur kannst Du die Tonhöhe des Sounds verändern. Die mit einem Kreis markierte Taste kennzeichnet hierbei die ursprüngliche Tonhöhe (Basiston). Wenn Du jetzt eine andere Taste anklickst, verändert sich die Tonhöhe des Sounds entsprechend.

Hiermit kannst Du die coolsten Voice-Effekte produzieren. Wenn Du Deine Stimme aufnimmst und dann die Tonhöhe über die Klaviertastatur veränderst, hast Du schon den Grundstock für abgefahrene Monster- bzw. Comic-Voices. Den letzten Schliff erreichst Du durch das Zufügen von Effekten.

Effektsektion

Filter

Mit der Filtersektion können Frequenzen aus dem Sample herausgefiltert und hinzugefügt werden. Mit dem Schalter links oben (neben FILTER) wird die Filtersektion ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus).

CUTOFF: Tiefpassfilter - filtert hohe Frequenzen heraus

RESONANCE: regelt die Stärke der Eigenschwingung des Filters

OVERDRIVE: regelt die Resonanzfrequenz und die Übersteuerung des Filters

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Originalsound und gefiltertem Sound

RESONANCE und OVERDRIVE beeinflussen sich gegenseitig. Es empfiehlt sich daher, bei der Einstellung erst den Resonanzregler hochzuziehen und dann den Overdrive zu regeln.

Echo

Mit Echo wird der Sound verzögert zum Originalsound hinzugemischt. Mit dem Schalter links oben (neben ECHO) wird das Echo ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus). Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen Dir zur Verfügung:

TIME: regelt die Verzögerungszeit (maximale Verzögerungszeit $\frac{1}{2}$ Takt)

FEEDBACK: regelt die Anzahl der Echowiederholungen

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Echo und Originalsound

Robotize

Mit dem Robotizer kannst Du Deinen Sounds einen coolen Robotize-Effekt hinzufügen. Mit dem Schalter links oben (neben ROBOTIZE) wird der Lautstärke-Regler ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus).

COLOR: regelt die Klangfarbe des Robotize-Effekt

EFFECT VOL: regelt das Mischungsverhältnis zwischen Originalsound und Effektsound

Distortion

Mit der Distortionsektion kann der Sound verzerrt werden. Mit dem Schalter links oben (neben DISTORTION) wird der Verzerrer ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus). Zwei unterschiedliche Verzerrungseffekte stehen zur Verfügung:

DIRTY: Ein extremer Verzerrer, der den Sound am Ausgang der Effektsektion verzerrt.

NOISE: Ein perkussiver Verzerrer, der den Sound am Eingang der Effektsektion verzerrt.

Volume

Mit dem Volume-Regler kannst Du die Lautstärke des Samples verändern. Mit dem Schalter links oben (neben VOLUME) wird der Lautstärke-Regler ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus).

Save

Mit Save kannst Du den von Dir produzierten Sound speichern. Der veränderte Sound erscheint dann direkt neben dem Originalsound im Samplefenster.



Der Groove Generator

Groove Generator

Um Deinen eigenen Schlagzeugrhythmus in die Songs einzubinden, steht Dir mit dem Groove Generator ein eigenständiger Drum Computer zur Verfügung, der Deine PC-Tastatur zum Grooven bringt. Spiele Deine eigenen Dancefloor-Beats live zu den Songs und gib ihnen den individuellen Drive.

Der Drum Computer

Wenn Du auf das Trommel-Symbol in der Menü-Leiste klickst, gelangst Du direkt in den Groove Generator.

Hier siehst Du nun 10 Schlagzeug-Pads, die nacheinander numeriert sind. Als Grundeinstellung ist jedes Pad bereits mit einem Sound belegt. Über die Zahlentasten 0-9 auf Deiner Tastatur kannst Du die einzelnen Pads spielen. Leg einfach mal los und laß Dich überraschen, was für Sounds sich hinter Deinen Zahlentasten verbergen. Du kannst natürlich auch mit der Maus die einzelnen Pads anklicken und hörst dann den entsprechenden Sound.

Schlagzeug-Sounds

Um die Pads mit anderen Sounds zu belegen, kannst Du einfach aus einer der sechs Soundgruppen am unteren Rand des Groove Generator einen Sound auswählen und auf eines der zehn Pads ziehen.

Der Groove Generator bietet Dir ein Soundarchiv mit mehr als 500 Schlagzeug-Sounds, die im Groove Generator sogar noch verändert werden können. Selbstverständlich kannst Du auch alle anderen Samples des Dance eJay 2 und sogar Import-Samples im Groove Generator verwenden. Einfach aus den Soundgruppen auswählen und auf die Drum-Pads ziehen.

Schlagzeug Sounds einstellen

Pitch

Mit Pitch kannst Du die Tonhöhe des Sounds verändern. Wenn Du auf Pitch klickst und die Maustaste gedrückt hältst, erscheint ein Regler. Mit diesem Pitch-Regler veränderst Du die Tonhöhe der einzelnen Sounds.

Volume - Lautsprecher L/R

Mit dem Lautstärke-Regler veränderst Du die Lautstärke des Sounds und mit den Lautsprecher-Symbolen kannst Du den Schlagzeug-Sound nach links, rechts oder auf beide Lautsprecher-Kanäle legen. Dies empfiehlt sich besonders für Hi-Hat, Becken und Effekt-Sounds.

Reverse

Wenn Du den Reverse-Button anklickst, wird der Sound immer rückwärts abgespielt.

Effektsektion

In der Effektsektion kannst Du Deinem kompletten Schlagzeug-Setup durch Zufügen von Effekten noch den absoluten Drive verleihen. Die Effektsektion ist ähnlich wie im Effect Studio aufgebaut.

Filter

Mit der Filtersektion können Frequenzen aus dem Sample herausgefiltert und hinzugefügt werden. Mit dem Schalter links oben (neben FILTER) wird die Filtersektion ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus).

CUTOFF: Tiefpassfilter - filtert hohe Frequenzen heraus

RESONANCE: regelt die Stärke der Eigenschwingung des Filters

Echo

Mit Echo wird der Sound verzögert zum Originalsound hinzugemischt. Mit dem Schalter links oben (neben ECHO) wird das Echo ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus). Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen Dir zur Verfügung:

TIME: regelt die Verzögerungszeit (maximale Verzögerungszeit $\frac{1}{2}$ Takt)

FEEDBACK: regelt die Anzahl der Echowiederholungen

Distortion

Mit der Distortionsektion kann der Sound verzerrt werden. Mit dem Schalter links oben (neben DISTORTION) wird der Verzerrer ein- und ausgeschaltet (grün = ein / blau = aus). Mit dem Distortion-Regler kann die Stärke der Verzerrung eingestellt werden.

Volume

Mit dem Volume-Regler kannst Du die Lautstärke des kompletten Groove Generator verändern.

Mit dem Close-Button wird der Groove Generator geschlossen und Du kehrst zu Deinem Mix zurück.

Schlagzeug aufnehmen

Die Aufnahme eines Dancefloor-Beats funktioniert ähnlich wie die Aufnahme mit Mikrophon. Willst Du einen Schlagzeug-Rhythmus live zu Deinem Song einspielen, dann klicke auf die kleine Trommel der Drums pur (unterste Spur im Abspiel-Fenster). Die kleine Trommel ist nun rot, und die Drums pur ist zur Aufnahme bereit.

Wähle jetzt auf der Taktleiste über dem Abspielfenster die Position aus, von der die Aufnahme gestartet werden soll. Sobald Du auf den Record-Button klickst, hörst Du zwei Takte lang einen Einzähler. Danach läuft die Aufnahme, und Du kannst über die Zahlentasten der Tastatur die Schlagzeug-Sounds live zu Deinem Song einspielen. Wenn Du auf die Stop-Taste klickst, endet Deine Aufnahme. Damit Deine eingespielten Grooves auch immer zum Playback passen, werden sie automatisch an den Rhythmus des Dance eJay 2 angepasst. D.h. jede einzelne Note Deines Schlagzeug-Grooves wird auf die jeweils nächstliegende 16tel Note ausgerichtet. Dein kompletter Rhythmus wird dann in eintaktigen Soundbausteinen in der Soundgruppe "GrooveG" gespeichert.

Wenn Du Deinen Rhythmus nun noch verändern möchtest, dann zieh das Sample einfach auf das Matrix-Symbol in der Menü-Leiste.

Drum Matrix

Von der Drum Matrix aus hast Du Zugriff auf jeden einzelne Note der Drumspur. Hier kannst Du ganz einfach Deine eigenen Dancefloor-Beats arrangieren und editieren.

Links findest Du die einzelnen Sounds, die von Deinem Schlagzeug benutzt werden. Die Länge der Sequenz ist genau ein Takt. Die Zahlen 1 bis 16 oberhalb der Matrix kennzeichnen die 16tel (Ein Takt besteht aus sechzehn 16tel). Mit der Maus kannst Du nun für jedes einzelne Drum Pad den Rhythmus Step-by-Step programmieren, oder Deinen bereits aufgenommenen Rhythmus noch nachbearbeiten.

Loop

Klicke auf den Loop-Button, damit das Sample fortlaufend abgespielt wird. Jetzt kannst Du jede Veränderung sofort hören.

Metronom

Das Metronom hilft Dir beim Einspielen des Rhythmus und gibt Dir immer das richtige Tempo an.

Reset

Mit Reset werden alle Töne aus der Matrix gelöscht. Dein altes Schlagzeug-Sample wird dabei nicht gelöscht; es entsteht immer ein neues Sample.

Mit dem Close-Button kommst Du wieder zurück zum Abspiel-Fenster und kannst dort an Deinem Mix weiterarbeiten.



Die Tastaturbefehle

Tastaturbefehle auf dem Hauptbildschirm:

Strg+O	Mix laden
Strg+S	Mix speichern
Strg+N	Neuer Mix
Strg+D	Radiergummi
Strg+I	Wave-Import
Strg+E	Wave-Export
Strg+Z	Rückgängig
Strg+C	Samples kopieren
Strg+V	Samples einfügen
Strg+X	Samples ausschneiden
Strg+A	Alle Samples markieren
Shift+Maus	Samples selektieren
Strg+Maus	Sample im 1/16 Taktraster positionieren
Alt+Maus	Sample kopieren
Entf	markierte Samples löschen
Space	Start/Stop
Pfeiltaste links	Rückwärtsspulen
Pfeiltaste rechts	Vorwärtsspulen
Pos1	an den Anfang des Mix springen
Ende	an das Ende des Mix springen
Zahlentasten 1 bis 0	spielen der Drum Pads



Hinweise zur Systemkonfiguration

Installation

Falls Du nur über ein sehr langsames CD-ROM Laufwerk verfügst, ist eine **Voll-Installation** dringend zu empfehlen.

Bei schnelleren CD-ROM Laufwerken ist in der Regel eine **Minimal-Installation** völlig ausreichend.

Wenn Du **Sofort-Start** anwählst, werden erst beim Abspielen einzelne Dateien auf die Festplatte gespeichert. Auf diese Weise werden mit der Zeit die Dateien übertragen, die bei der **Minimal-Installation** auf die Festplatte gespeichert werden.

Bildschirmauflösung

Der Dance eJay 2 läuft unter 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864 und 1280x1024 jeweils in voller Auflösung. (Da für jede Auflösung eigene bildschirmfüllende Grafiken vorhanden sind). Dabei kannst Du entweder im 256 Farbenmodus, wie auch bei HighColor oder TrueColor arbeiten.

Falls Dein Rechner jedoch nur über 16 MB RAM Hauptspeicher verfügt, ist die Einstellung 640x480 mit 256 Farben dringend zu empfehlen.

Import von Wave-Dateien

Mit dem Dance eJay 2 können auch Wave-Dateien abgespielt werden. Importierbar sind Standard-Waves mit 11/22/44 kHz, 8Bit/16Bit, Mono. Bei Stereo-Dateien wird nur die linke Spur abgespielt.

Hinweise zur Fehlerbehebung

Der Dance eJay 2 wurde unter zahlreichen Systemen erfolgreich getestet. Grundsätzlich kann es jedoch bei ungünstigen Systemkonfigurationen und bei Rechnern mit 16 MB Probleme wegen zu geringem Hauptspeicher geben. In diesen Fällen bewirkt meistens das Herunterschalten der Bildschirmauflösung auf 640x480 und die Verwendung des 256 Farbenmodus eine fehlerfreie Funktion.

Fehlermeldung: **Soundstart Error**

Beim Soundstart Error ist keine Soundkarte im Rechner, die Soundkarte ist nicht ordnungsgemäß unter Windows angemeldet worden oder ein anderes Programm spielt momentan Sound ab. Überprüfe ob Deine Soundkarte unter Windows verfügbar ist und installiere ggf. die Soundkarte nochmal.

Fehlermeldung: **Memory Error**

Beim Memory Error ist der verfügbare Hauptspeicher Deines Computer zu gering. Überprüfe ob auf der Festplatte genügend Speicher für den virtuellen Speicher von Windows zur Verfügung steht oder ob der virtuelle Speicher evtl. deaktiviert ist (zu finden im Start Menü unter Systemsteuerung -> System -> Leistungsmerkmale -> virtueller Arbeitsspeicher).

Beende alle anderen laufenden Programme.

Verringere die Bildschirmauflösung und die Farbtiefe Deiner Grafikkarte (zu finden im Start Menü unter Systemsteuerung -> Anzeige -> Einstellungen). Mit einer Auflösung 640x480 mit 256 Farben benötigt der Dance eJay am wenigsten Hauptspeicher.

Fehlermeldung: **Play Error**

Beim Play Error reicht die Performance Deines Computer nicht aus um alle 16 Spuren vollständig wiederzugeben. In diesem Fall solltest Du noch einmal das Setup aus der Programmgruppe „Dance eJay 2“ aufrufen und eine Minimal- oder Voll-Installation durchführen.

Fehlermeldung: **Fehlerhafte DirectX Installation**

Wenn DirectX fehlerhaft installiert wurde solltest Du DirectX nochmals installieren. Auf der CD-ROM findest Du eine aktuelle Version, die Du dann einfach auf Deiner Festplatte neu installieren mußt.



Noch mehr coole eJay Produkte

PLAY YOUR MUSIC LOUD!!!

Mit der eJay Musiksoftware verwandelst Du Deinen Computer zur genialen Soundmaschine. Selbst ohne musikalische Vorkenntnisse komponierst Du an Deinem PC die ultimativen Dance-, Rave- und Hip Hop-Songs. Alle Programme sind extrem einfach zu bedienen und machen Dich in kürzester Zeit zum elektronischen DJ – dem eJay.

[Hip Hop eJay](#)

[Rave eJay](#)

[DanceMachine](#)

Demoversionen von Rave eJay und Hip Hop eJay findest Du in der Programmgruppe „Dance eJay 2“.

Alle eJay Produkte kannst Du telefonisch von Mo.-Fr. zwischen 8:00 und 18:00 Uhr bei uns bestellen.

Bestellhotline: 01805-339 339



Hip Hop eJay

Hip Hop eJay

Scratch Deine eigenen Hip Hop Tracks

Der Hip Hop eJay bringt Dich mit lockeren 96 bpm direkt auf die Straßen von New York. Mit dem 8-Spur-Soundmixer und über 1300 coolen Hip Hop-Samples komponierst Du in kürzester Zeit Deinen Hip Hop-Hit. Im Recording-Studio nimmst Du Deine eigenen Rhymes auf und scratchst auf dem virtuellen DJ-Desk live dazu. Für das original Scratch-Feeling sorgt der eJay-Plattenteller inklusive 12" Vinyl. Auf ihm kannst Du mit der Maus live zu Deinen Backing-Tracks scratchen wie ein DJ.

Hip Hop eJay Samplekits

Jedes Samplekit bringt Dir über 500 coole Sounds für den Hip Hop eJay oder jedes andere Standard-Soundprogramm.

Vol. 1 Break Dance

Knallharte Drum-Loops, fette Bass-Sounds, funky Raps, aggressive Gitarren-Riffs, Beat Boxes und Break Dance-Scratches geben Deinem Hip Hop-Mix den original Streetsound

Vol. 2 Unplugged

Akustikgitarren-Fills, funky Bass-Lines, knurrende Kontrabass-Samples, Live-Drums, Percussion und jazzige Piano-Sounds bringen das Live-Feeling auf Deinen PC.

Einfach anrufen und bestellen: 01805-339 339

Rave eJay

DanceMachine



Rave eJay

Rave eJay

Mix Deine eigenen Rave Tracks

Bist Du bereit für die ultimative Soundmaschine mit unendlichen Möglichkeiten? Der Rave eJay beamt Dich in eine neue Sounddimension. Auf dem genial einfach zu bedienenden 8-Spur-Soundmixer arrangierst Du über 1000 original Rave-, Goa- und Techno-Samples mit rasanten 180 bpm zu Deinem persönlichen Rave-Hit. Wem das noch nicht genügt, der generiert im integrierten Synthesizer „Hyper Generator“ seine eigenen Loops und Sounds. Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Rave eJay Samplekits

Jedes Samplekit bringt Dir über 500 abgefahrene Sounds für den Rave eJay oder jedes andere Standard-Soundprogramm.

Vol. 1 Drum & Bass

Jazzige Sphären, direkte Bässe, coole Cutbeats und Effekte aus einer anderen Welt geben Deinen Songs das ultimative Drum & Bass-Feel.

Vol 2. Hardcore

Knallharte Beats, stählerne Bässe, trashige Killer-Loops, Gabba-Sounds und krachende Gitarren eröffnen Dir eine völlig neue Klangdimension.

Vol. 3. Ambient

Schwere lose Sphären, Space-Voices, entspannte Halftime-Beats, Dub-Noises und warme Analog-Samples geben Deinen Songs den Ambient Sound.

Einfach anrufen und bestellen: 01805-339 339

DanceMachine

Hip Hop eJay



DanceMachine

DanceMachine

Klick Dich zum eigenen Dance-Hit!

Der Klassiker und weltweite Topseller unter den Soundmaschinen. Mit der DanceMachine produzierst Du im Handumdrehen und ohne musikalische Vorkenntnisse die heißesten Dance-Floor-Hits. Groovige Bässe, knallende Drum-Grooves, hitverdächtige Vocal-Lines, coole Rap-Samples und abgefahrene Synthie-Sounds machen Dich zum Hit-Produzenten. Die über 1000 Dance-Samples der DanceMachine können in den Dance eJay importiert werden.

DanceMachine Samplekits

Jedes Samplekit bringt Dir über 400 hitverdächtige Sounds für die DanceMachine und den Dance eJay 2.

Vol. 1 Raps + Voices

Cooler Raps, abwechslungsreiche Voices und futuristische Robot-Sounds bieten eine Menge Stoff für neue Dance-Hits.

Vol. 2 Drums + Synthies

Bauchtiefe Bässe, Mega-Loops und angesagte Synthie-Fills geben Dir das absolute Dance-Floor-Feeling.

Vol. 3 Space Sounds

Ultratiefe Sub-Bässe, Space-Drops, Atmospheres, Robot-Talkes und Space-Ship-Noises aus fernen Galaxien warten auf Dich.

Einfach anrufen und bestellen: 01805-339 339

[Hip Hop eJay](#)

[Rave eJay](#)



eJay on the web

Weitere Produktinformationen, News, Tips und Tricks, neue Samples und Mixes findest Du im Web unter <http://www.eJay.de>.

Höre Dir die Mixe von eJays aus aller Welt im MixLab an. Hier kannst Du auch Deine eigenen Mixe veröffentlichen, und Songs von anderen eJays anhören und bewerten. Im SampleLab steht für Dich eine Auswahl von Samples aus unserem Archiv zum downloaden bereit. Für den kleinen Mix zwischendurch gibt es hier die Shockwave-Versionen der eJay's. Außerdem kannst Du in unserem Online-Shop auch sämtliche Produkte direkt bestellen.

Allen eJays, die schon eine eigene Homepage haben bieten wir die Möglichkeit Ihre Links bei uns zu veröffentlichen. Hier kannst Du zeigen, wer hinter deinen Mixes steht, wo Du wohnst, was Du für Musik hörst oder was Du sonst noch so treibst. Wer weiß, vielleicht findest Du hier auch eJays in Deiner Nähe, um mal zusammen ein wenig Eure Boxen zu strapazieren.... Und falls Du noch keine Web-Unterkunft gefunden hast, stellen wir Dir bei uns einen Platz für Deine persönliche Homepage zur Verfügung.

Surf einfach mal vorbei und entdecke was die eJay TM -Community alles zu bieten hat.

e-mail info@eJay.de

Join the community <http://www.eJay.de>



Lizenzbedingungen

Das Programm und alle Bestandteile sind urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erhält das Recht zur Nutzung des Programmes und dessen Bestandteilen an einem Computerarbeitsplatz im privaten Bereich. Dieses Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Die Software darf nicht gewerblich verwendet werden. Es ist untersagt, die Inhalte der CD-ROM zu vervielfältigen, zu vermieten, zu veröffentlichen, öffentlich aufzuführen und auf andere Datenträger zu übertragen und zu nutzen. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. In jedem Fall dürfen die vorgefertigten Samples nicht gewerblich verwendet werden. Entsprechendes gilt für mit der Software erstellte Musikergebnisse, die Samples der CD-ROM enthalten.

Nähere Auskünfte über die Vergabe von Lizenzen können jederzeit schriftlich oder telefonisch bei PXD Musicsoft angefordert werden.

Der Dance eJay 2 wurde auf vielen unterschiedlichen Systemen erfolgreich getestet. Trotzdem können Fehler nicht ausgeschlossen werden. Die PXD Musicsoft, Inc. haftet für keinerlei Schäden, die sich aus der Verwendung der CD-ROM und der Software ergeben.

Copyright © 1998 PXD Musicsoft, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Dance eJay, Groove Generator, Hip Hop eJay, Rave eJay, Hyper Generator, Samplekit, DanceMachine, eJay, das eJay Logo und PXD sind Warenzeichen von PXD Musicsoft, Inc. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

Bestellhotline: 01805-339 339

PXD Musicsoft
Moerikestrasse 67 - 70199 Stuttgart - Germany
Phone +49 711 96 66 69-00 - Fax +49 711 96 66 69-01

E-mail info@eJay.de

