

参考手册



DJUICEDTM

BOOST YOUR MIX

1. 欢迎

欢迎并感谢您使用 DJUCED™ 40°。

DJUCED™ 40° 是一款 DJ 应用程序，能够为其强大的音轨混音、重混、打击垫式演奏、搓碟和音乐作品录制功能增添优雅魅力。

DJUCED™ 40° 采用了独特的图形界面和人体工程学功能，旨在让混音过程变得更加轻松惬意。

凭借双音频转盘和丰富的音效，DJUCED™ 40° 堪称混音的完美之选。将两个采样器转盘、自带样曲包、SLIP、SNAP 以及量子化功能相结合，演奏所需的所有功能一应俱全。

借助自带的演示曲目和样曲包，您可以立即上手使用 DJUCED™ 40°。

欲知详情，请务必同时查阅一下我们网站上提供的教程：<http://www.djuced.com/>

1.1. 目录

目录

1. 欢迎	2
1.1. 目录	3
2. DJUCED™ 40° 界面	10
3. 任务栏	11
3.1. 可选择显示双转盘或四转盘	11
3.2. CPU	11
3.3. MIDI	11
3.4. 系统时钟	11
3.5. 全屏	11
3.6. 设置	11
3.7. 信息	12
4. 混音器	13
4.1. 主要区域	13
1. 耳机控件	13
2. Main	14
3. Rec	14
4. Master tempo	15
5. Slip	15
6. SNAP	15
7. 量子化	16
4.2. 转盘混音器	16
1. 音量推子	16
2. 峰值计	16
3. 增益	16
4. 音调设置	17
5. 滤波器	18
6. 均衡器	19
7. PFL	19
8. 音效	20
4.3. 交叉推子	20

5.	音效	21
5.1.	音效名称	22
5.2.	音效选择	22
5.3.	音效设置	22
5.4.	DRY/WET	23
5.5.	MACROFX.....	23
1.	要配置 MacroFx 控件，请：	23
2.	要打开或关闭 MacroFx 功能，请：	23
6.	音频转盘（四转盘模式）	24
6.1.	选择工作模式.....	24
6.2.	信息	25
1.	艺术家姓名.....	25
2.	曲目标题	25
3.	曲目长度	25
4.	曲目专辑封面.....	25
5.	有关曲目 BPM 的信息	25
6.3.	完整波形	27
1.	播放头的位置.....	27
2.	已播放部分.....	27
3.	待播放部分.....	27
4.	记忆点	27
5.	循环	28
6.4.	本地波形	28
1.	播放头的位置.....	28
2.	记忆点	28
3.	循环	28
4.	缩放.....	28
5.	节拍标记	28
6.	节拍切分	29
6.5.	循环	30
1.	IN	30
2.	OUT	30
3.	减少	30
4.	增加.....	30

5.	选择	30
6.6.	记忆点	31
1.	删除	31
2.	减少	31
3.	增加	31
4.	记忆点	31
6.7.	走带	32
1.	播放	32
2.	CUP	32
3.	CUE	32
4.	Master	32
5.	SYNC	33
7.	音频转盘（双转盘模式）	34
7.1.	转盘	34
1.	时间	35
2.	在曲目中到达的点	35
3.	记忆点位置	35
7.2.	音高	35
1.	音域	36
2.	音调推子	36
3.	音高重设	36
4.	Pitch Bend	36
8.	转盘采样器	37
8.1.	信息	38
1.	艺术家姓名	38
2.	批次名称	38
3.	批次专辑封面	38
4.	BPM 信息	38
8.2.	量子化	39
8.3.	样曲栏	39
1.	样曲栏音量	39
2.	样曲	39
8.4.	走带	41
1.	播放	41

2.	MASTER	41
3.	SYNC.....	41
9.	Master tempo	42
9.1.	自治	42
9.2.	MASTER	42
9.3.	SYNC (从转盘)	42
10.	浏览器	43
10.1.	图标	43
1.	My Party	43
2.	扩展浏览器.....	44
3.	添加为收藏夹.....	44
4.	创建播放列表.....	44
5.	收藏夹管理.....	45
6.	播放列表管理.....	45
7.	管理库	46
10.2.	文件夹	47
1.	My Party	47
2.	资源管理器.....	47
3.	声乐库	47
4.	播放列表	48
5.	录音	48
6.	iTunes	48
7.	播放历史	48
10.3.	文件列表	49
1.	歌曲排序	49
2.	添加/移除列	49
3.	快捷菜单 (右键单击)	50
10.4.	搜索	51
1.	文本	51
2.	选择	51
11.	设置	52
11.1.	音频.....	52
1.	音频设备	52
2.	设置.....	52

3.	采样率	52
4.	输入和输出声道	52
11.2.	Connect	54
11.3.	映射	54
1.	选择	54
2.	删除	55
3.	导入	55
11.4.	键盘	55
1.	已设定键列表	55
2.	添加和移除行	55
3.	出厂设置	55
4.	导入	55
5.	导出	55
6.	Keyboard Learn	55
11.5.	录音	56
1.	录音文件	56
2.	压缩质量	56
3.	文件分割尺寸	56
11.6.	General	57
1.	语言	57
2.	歌曲结束提醒时间（最长 30 秒）	57
3.	缓动盘滑音灵敏度	57
4.	搓碟灵敏度	58
5.	记忆点灵敏度	58
6.	音调记号法	59
7.	自动记忆点	59
8.	使用 Magic Fade 和 Automix 自动重设音高	59
9.	高性能	59
10.	波形颜色	60
11.7.	混音器	60
1.	交叉推子曲线	60
2.	均衡器限制	60
3.	Autogain	61
4.	交叉推子路由	61

11.8.	浏览器	61
1.	显示	61
2.	定义预听时间	61
11.9.	关于	62
12.	使用 DJUCED™ 40° 混音	63
12.1.	准备工作	63
1.	找到曲目	63
2.	分析所有歌曲	64
3.	检查分析	65
4.	在歌曲中插入记忆点	66
5.	创建播放列表	67
12.2.	混音	69
1.	查找歌曲	69
2.	加载歌曲	69
3.	在曲目内导航	69
4.	监听曲目	70
5.	播放歌曲	70
6.	何时同步曲目?	71
7.	同步歌曲	71
8.	为听众播放歌曲	73
9.	结束转调	74
12.3.	重混和采样器	74
1.	样曲批处理文件	74
2.	创建旋律	74
3.	加强混音效果	75
12.4.	软件接管	75
12.5.	自动混音	75
12.6.	搓碟	76
1.	定义	76
2.	在 DJUCED™ 40° 中搓碟	77
12.7.	音效	77
1.	定义	77
2.	启用/禁用音效	77
3.	调制音效	77

12.8.	录制混音	78
12.9.	循环	78
1.	定义	78
2.	用法	78
3.	软件控件	78
13.	术语表	79
13.1.	BPM	79
13.2.	Magic Fade	79
13.3.	限幅器	79
13.4.	SNAP	79
13.5.	SLIP	80
13.6.	量子化	80
13.7.	Djz 文件	81
14.	常见问题解答	82
14.1.	DJUCED™ 40° 是否有到期日期?	82
14.2.	除了捆绑交付的 DJ 打碟机外, DJUCED™ 40° 是否兼容其他 DJ 打碟机? 82	
14.3.	除了打碟机集成的音频接口外, DJUCED™ 40° 是否兼容其他 DJ 音频接口? 82	
14.4.	DJUCED™ 40° 是否兼容 Windows 中的 ASIO 和 WASAPI (Windows Audio Session API) 驱动程序?	82
14.5.	DJUCED™ 40° 兼容哪些音频格式?	82
14.6.	如果我在 DJUCED™ 40° 播放歌曲时听不到任何声音, 该怎么办?	83
14.7.	如果我在 DJUCED™ 40° 中听到音频失真, 该怎么办?	83
1.	仅适用于 Windows 的解决方法	83
2.	仅适用于 Mac OS 的解决方法	84
15.	商标	85
16.	版权声明	86
17.	DJUCED™ 40° 最终用户许可协议	87

2. DJUCED™ 40° 界面

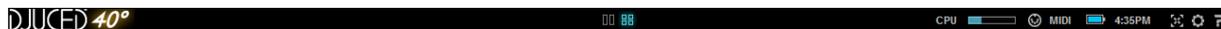
DJUCED™ 40° 由三大部分组成：

- 浏览器（下部，以绿色突出显示的部分）：歌曲库是存储音乐文件之处。
- 转盘（图中以黄色突出显示的部分）：您可以加载和播放其他曲目（A 和 B）或样曲（C 和 D）以及控制它们的播放方式。
- 混音器（主要部分，以红色突出显示的部分）：您可以对转盘混音，以及使用交叉推子、音量和均衡器控件。



3. 任务栏

任务栏位于 DJUCED™ 40° 顶部。通过它，您可以调整 DJUCED™ 40° 的显示尺寸和管理 DJUCED™ 40° 中的基本功能。



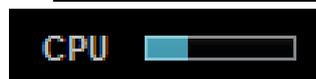
3.1. 可选择显示双转盘或四转盘



在双转盘模式下，DJUCED™ 40° 显示两个用于音轨的转盘（A 和 B），并以图形表示每个转盘。

在四转盘模式下，DJUCED™ 40° 显示两个用于音轨的转盘（A 和 B）以及两个专用于样曲的转盘（C 和 D）。

3.2. CPU



显示 CPU 负载。CPU 负载达到 100% 时，有时会出现音频失真。

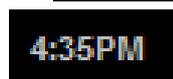
如果该值一直接近 100%，我们建议您优化系统并确认未打开其他应用程序。（请参阅[在 DJUCED™ 40° 中听到音频失真时该怎么办](#)）

3.3. MIDI



表示 DJUCED™ 40° 正在从 MIDI 打碟机接收数据。

3.4. 系统时钟



计算机上的时间。

3.5. 全屏



将 DJUCED™ 40° 的屏幕切换至全屏模式。进入全屏模式后，您可以恢复窗口显示。

3.6. 设置



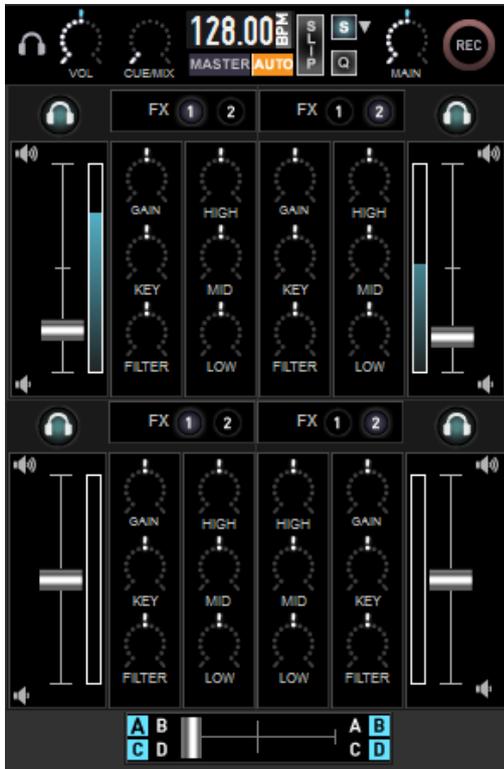
用于访问[设置](#)，对 DJUCED™ 40° 的功能进行个性化设置。

3.7. 信息



显示 DJUCED™ 40° 信息。

4. 混音器

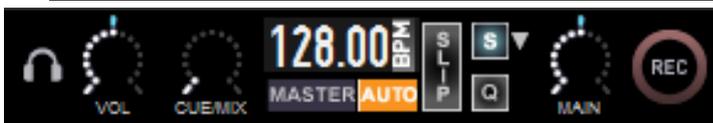


混音器是一个模仿模拟混音器控件的区域。

它分成三个部分：

- 上部：主要区域和耳机控件。
- 中心：均衡器和增益区域。
- 两侧：音量控件和音量计。
- 下部：交叉推子。

4.1. 主要区域



1. 耳机控件



a) 耳机音量

调节耳机的输出音量。

b) CUE/MIX

通过此设置，您可以选择您想在耳机上听到的内容。
它显示的是您在耳机上听到的监听 (CUE) 与混音 (MIX) 比率的百分比。

监听是指收听您马上要为听众播放的音乐。

MIX 是指您正在为听众播放的音乐。

监听也称作耳机的 **Cue** (准备播放)；但此准备播放功能与表示记忆点的 **CUE** 毫无关系！

- 记忆点是指您插入到音轨中的标记。
- 在耳机上，DJ 可以利用准备播放功能监听曲目，再将其播放给听众。

您可以利用位于音量计上方的按钮监听转盘 **A** 和/或 **B** 和/或 **C** 和/或 **D**，具体取决于所选择的转盘。

监听音量与使用[音量推子](#)设置的音量是分开设置的。

利用耳机的 **MIX** 位置，DJ 可以一边制作混音，一边通过自己的耳机收听当前正为听众播放的曲目。

2. Main



调整 DJUCED™ 40° 中的主音量。

3. Rec

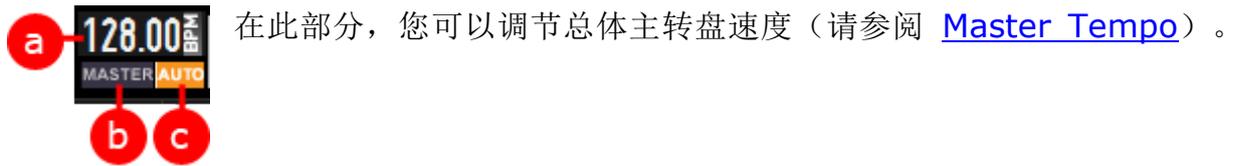


开始和停止混音的录制。

录音可保存为未压缩格式 (WAV)、压缩格式 (Ogg Vorbis 格式) 以及压缩后分享格式 (请参阅 [Connect](#))。

压缩质量可在 [RECORD](#) 设置中调整。

4. Master tempo



它显示：

a) Master tempo 值

以 BPM（每分钟节拍数）表示的总体主转盘速度。

b) Master

启用 **Master** 时，转盘将与总体主转盘速度同步。

在自动设置 **Master tempo** 模式下，不播放转盘时，将启用总体 **Master Tempo**。

c) 自动设置 master tempo

启动自动模式。在此模式下，**master tempo** 将在下列情况下自动从一个转盘切换至另一个转盘：

- 您停止当前作为主转盘的转盘。
- 您在转盘上加载新曲目。

如果未播放转盘，**master tempo** 将匹配常规速度。

5. Slip



（请参阅 [SLIP](#)）。

切换 **Slip** 模式。利用 **Slip** 模式，您可以在保留曲目乐句的同时保持播放头的位置。执行某项操作（**CUE**、循环、**slice**、搓碟...）时，播放头会返回到就好像没有执行该操作时原本应到达的位置

6. SNAP



自动调整操作（创建记忆点、创建循环）相对于速度分区的位置。**SNAP** 可在 1/32 节拍至 1 节拍范围内调整。默认值为 1 节拍（请参阅 [SNAP](#)）。

7. 量子化



切换音频转盘 A 和 B 的 [quantization](#)。启用量子化后，操作（跳至记忆点、SLICE...）将自动按照节拍执行。

样曲转盘 C 和 D 各有自己的量子化设置（请参阅[采样器](#)）。

4.2. 转盘混音器

每个转盘都具有自己的混音器。混音器主要用于修改转盘的音量及其均衡。

1. 音量推子



调整转盘的音量。

2. 峰值计



显示转盘的音量。此音量是微调和添加音效前的音量。

如果此音量过高，转盘的声音会自动受到限制（请参阅[限幅器](#)）。在此情况下，必须降低转盘的增益（请参阅[增益](#)）。

3. 增益



调整转盘的增益。增益决定最大输出音量。如果加载到转盘上的曲目具有不同的录音音量，您可以利用转盘的增益旋钮在两个转盘上设置相同的音量。

4. 音调设置



通过 **Key** 按钮，您可以升高或降低曲目的音调。

禁用变调时，**KEY** 一词的背景设置为黑色。

启用变调时，**KEY** 一词的背景设置为蓝色。

a) 变调设置



向左转动 **Key** 旋钮可选择更低的音调。



向右转动 **Key** 旋钮可选择更高的音调。

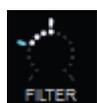


请注意：当您调整 **Key** 旋钮时，[信息区中 BPM](#) 文字下显示的音调保持不变；它反映的是转盘的原始音调。

5. 滤波器



滤波器融合了低通滤波器和高通滤波器。



禁用滤波器时，FILTER 一词的背景设置为黑色。



启用滤波器时，FILTER 一词的背景设置为蓝色。

a) 滤波器设置



要选择低通滤波器，请向左转动滤波器旋钮。



要选择高通滤波器，请向右转动滤波器旋钮。

6. 均衡器



DJUCED™ 40° 为每个转盘都配备了 3 波段均衡器。

a) HIGH

调整曲目的高波段频率，亦即高音。

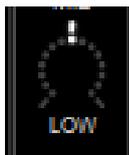
b) MID

调整曲目的中波段频率，亦即中音。

c) LOW

调整曲目的低波段频率，亦即低音。

可通过单击各频率波段的名称将其完全屏蔽 (KILL)。



可听到低音。



已启用 Kill。低音被屏蔽。

7. PFL

启用转盘监听 (Pre-Fader Listen)。允许您用耳机收听听众无法听到的音乐。监听音量未将[音量](#)或[交叉推子](#)考虑在内。它只与耳机音量有关。



已选择进行监听的转盘



未选择进行监听的转盘

8. 音效



可用来选择对转盘应用的音效库。可在左侧转盘 A 上方设置音效库 1，在右侧转盘 B 上方设置音效库 2。

4.3. 交叉推子

在两个转盘之间混音。



默认情况下，当交叉推子在左侧时，在混音中听到的是转盘 A 和 C。当交叉推子在右侧时，听到的则是转盘 B 和 D。可在 [MIXER](#) 设置中选择转盘。



当屏幕处于[双转盘模式](#)时，可以使用 [Magic Fade](#) 命令。利用 Magic Fade，您可以使用滤波器轻松地进行转调。

5. 音效

音效是指为修饰声音而对音乐应用的一种滤波器或几种滤波器的组合。可以暂时对曲目应用音效来改善收听效果，或者改变其声音，使其更接近您想与当前歌曲混音的另一曲目。



DJUCED™ 40° 包含两个音效库（FX 1 和 FX 2），允许每个音效库同时使用 3 种音效。

这些音效是：

- **Flanger:** Flanger 是一种滤波器，它向原始音频信号中添加与其相同但略有延迟（最长 10 ms）的音频信号。Flanger 通常用于吉他。
- **Phaser:** Phaser 是一种滤波器，它向原始音频信号中添加与其相同但左右声道之间略有延迟的音频信号。Phaser 与 Flanger 的不同之处在于前者使用立体音效的方式是对左右声道进行不同方式的转调。
- **PeakFilter:** 为特定频率的信号添加峰值。
- **Gate:** 在曲目速度分区后中断信号。通过它，您可以创建泵浦效果。
- **Reverb Plate:** 再现声音在两个反射板之间的声波反射。
- **Reverb Hall:** 再现声音在一个大型房间、大厅或教堂中的声波反射。
- **Bitcrusher:** 再现音频带宽或音频解析度下降后带来的声音失真。
- **Chorus:** Chorus 是一种滤波器，可给人以声音是从单一音源齐声播放的印象。
- **LPFilter:** 低通滤波器是一种在衰减高频的同时播放低频的滤波器。
- **HPFilter:** 高通滤波器是一种在衰减低频的同时播放高频的滤波器。
- **BeatDelay:** 根据曲目速度，以可变的延时重放声音。
- **SimpleDelay:** 以可变的延时重放声音。
- **PhoneVOX:** 模拟电话失真。
- **PhaserVerb:** 此音效向 Phaser 添加混响。
- **LFO Flanger:** 此滤波器是一种由低频振荡器 (LFO) 控制的 Flanger。
- **LFO Phaser:** 此滤波器是一种由低频振荡器 (LFO) 控制的 Phaser。

5.1. 音效名称



可用来切换音效：

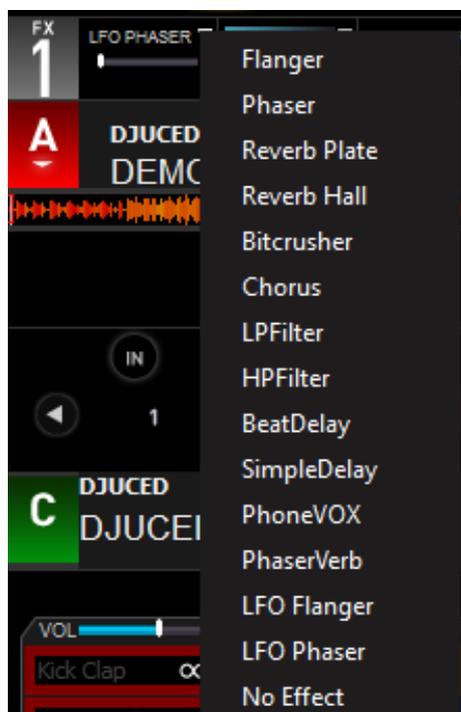
音效名称的背景设置为蓝色：音效已启用。

音效名称的背景设置为黑色：音效已禁用。

5.2. 音效选择



单击音效名称旁的向下箭头可从列表中选择一种音效。

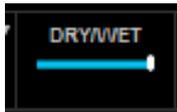


5.3. 音效设置



移动滑块来调制音效。

5.4. DRY/WET



通过 Dry/Wet 控件，您可以将原始曲目的声音与已添加音效的曲目混音。

- Dry = 100% 原始曲目 + 0% 已添加音效的曲目。
- Wet = 0% 原始曲目 + 100% 已添加音效的曲目。

5.5. MACROFX



MacroFx 功能控制多种音效的范围。除非您同时对同一曲目使用几种音效，否则不需要使用此功能。

1. 要配置 MacroFx 控件，请：

- 单击 MACROFX 按钮旁的 （分配）按钮。
- 定义您想控制的每一种音效的最小值和最大值。



2. 要打开或关闭 MacroFx 功能，请：

-  MACROFX 的背景设置为蓝色：音效已启用。
-  MACROFX 的背景设置为黑色：音效已禁用。

您只需使用 MacroFx 按钮便可控制这三种音效。

6. 音频转盘（四转盘模式）

转盘是一种将用于播放曲目的控件（类似于 CD 播放机上的控件）组合在一起的虚拟转盘。

通过转盘，您可以借助波形来直观呈现加载的曲目；还可以管理循环、记忆点和歌曲播放。

两个 DJUCED™ 40° 音频转盘的名称分别为 A（左侧）和 B（右侧）。



6.1. 选择工作模式

单击转盘字母（A 或 B）来选择播放音轨还是播放来自外部音频源的内容。

您可以启用外部音频源而非计算机上的曲目，从而在软件中混合在 DJUCED™ 40° 中定义的某个外部音频源。

外部音频源使用打碟机或声卡上的输入。通过此输入，您可以在 DJUCED™ 40° 中使用来自其他设备（智能手机、MP3 播放器、CD 播放机...）的声音。



启用外部音频源后，您将无法控制其在 DJUCED™ 40° 中的播放方式。您可以使用音频源本身控制其播放方式；在 DJUCED™ 40° 中，您可以控制混音，即均衡器、音量和交叉推子。

6.2. 信息

显示有关转盘上所加载曲目的信息。



1. 艺术家姓名

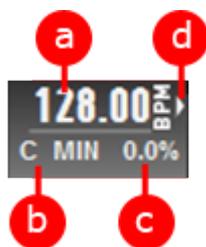
2. 曲目标题

3. 曲目长度

显示播放时间和曲目总长度，或者剩余时间和曲目总长度。单击此屏幕可选择显示选项。

4. 曲目专辑封面

5. 有关曲目 BPM 的信息



a) 曲目 BPM

曲目的每分钟节拍数。如果此值不是曲目的默认 BPM，可通过双击它恢复至默认速度。

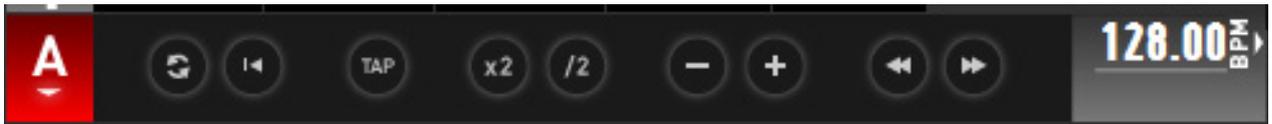
b) 音调

显示曲目的音调。[GENERAL](#) 设置允许您在标准记号法和 [Open Key Notation](#) 之间做出选择。

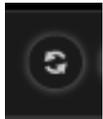
c) 音高

显示 BPM 的修改百分比（请参阅[曲目 BPM](#)）。如果此值不为 0，可通过双击曲目的 BPM 恢复至 0。

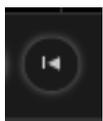
d) BPM 面板



当您单击 **BPM** 按钮时，会弹出一个菜单，从中可以修改曲目 **BPM**。



刷新 **BPM** 分析：分析曲目的 **BPM**。



转至第一个节拍：曲目暂停或停止播放时，您可以使用此按钮定位曲目播放位置的第一个节拍。



开始键盘学习：

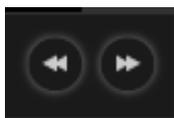
- 点击一次 **TAP** 可开始学习。
- 及时点按键盘的空格键。
建立稳定节拍后学习自动结束。
- 学习期间点击 **TAP** 可取消。



将 **BPM** 乘以或除以 2。



BPM 单位 **-/+ 1**：将 **BPM** 减 1 或加 1（123.48 变为 122.48 或 124.48）。



微调节拍切分：向左或向右微调节拍切分。

6.3. 完整波形

显示加载到转盘上的曲目波形。

单击此波形，可移动播放头。



通

过与中心线的距离表示信号的振幅：

- 波形越接近中心线，声音越小。
- 波形越远离中心线，声音越大。
- 波形的长度表示持续时间。
- 颜色表示声音类型：
 - 红色 = 低音频率
 - 橙色 = 中音频率
 - 黄色 = 高音频率

可在 [GENERAL](#) 设置中确定波形的颜色。



1. 播放头的位置

红色矩形表示播放头在曲目中的位置。

2. 已播放部分

已播放曲目部分呈灰显状态。

3. 待播放部分

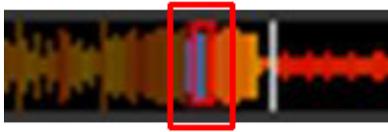
待播放曲目部分呈突出显示状态。

4. 记忆点



白线表示记忆点的位置。

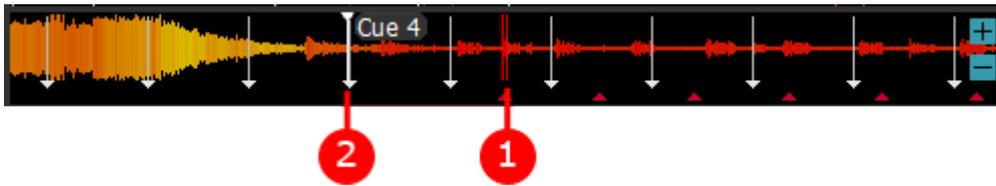
5. 循环



启动循环时，它在波形中以反色显示。

6.4. 本地波形

根据播放点显示加载到转盘上的歌曲波形。
单击并拖动此波形，可在曲目中移动播放头（搓碟）。
可在 [GENERAL](#) 设置中选择波形的颜色。



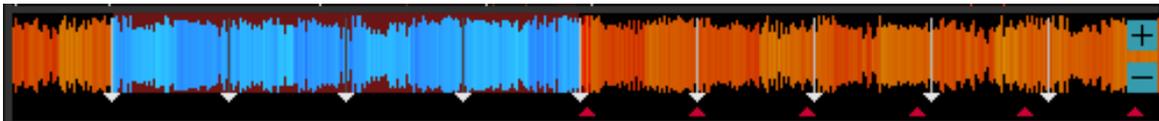
1. 播放头的位置

红色矩形表示播放头在曲目中的位置。

2. 记忆点

尖端为白色三角形的白线表示记忆点的位置。
波形图中会显示记忆点的名称。

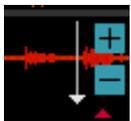
3. 循环



启

动循环时，它在波形中以反色显示。

4. 缩放



+ 和 - 按钮用于设置本地波形的缩放级别。

5. 节拍标记

节拍标记是表示节拍的三角形。它们与波形分开显示。

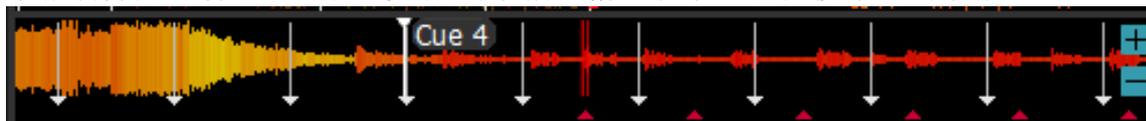


如果曲目已同步，节拍的背景会变成蓝色。

利用这些节拍，您可以在每个转盘上将该转盘的节拍与对面转盘的节拍进行比较。

6. 节拍切分

节拍切分是一种由垂直白线组成的节拍网格，表示重叠在波形上的节拍。



节拍切分提供的信息与节拍标记相同；不过，节拍切分显示的这些信息重叠在波形上，而节拍标记则与波形分开显示。

提示：当曲目播放临近结束时，波形区会闪烁红灯。

利用此功能，DJ 可获悉已接近曲目末尾，从而避免在混音的曲目转调期间出现“空白”区。

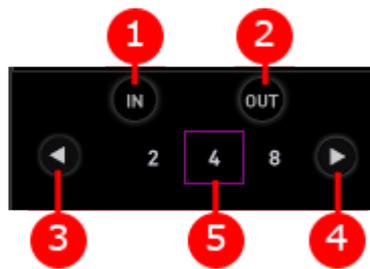
6.5. 循环

循环是指曲目中连续播放的部分。

DJ 通过创建循环来延长节奏的持续时间。

DJ 可以：

- 手动定义循环的起点和终点；或
- 以节拍数定义循环的长度。



1. IN

表示手动定义的循环起点。

如已启用 **SNAP** 模式，此位置将根据 **SNAP** 值进行调整。

如果循环正在播放，则将跳回至循环起点。

2. OUT

表示手动定义的循环终点。

如已启用 **SNAP** 模式，此位置将根据 **SNAP** 值进行调整。

如果循环正在播放，则将退出循环。

3. 减少

从 **64** 节拍至 **1/32** 节拍滚动浏览自动循环大小。

如果循环正在播放，则将循环长度减半。

4. 增加

从 **1/32** 节拍至 **64** 节拍滚动浏览自动循环大小。

如果循环正在播放，则将循环长度加倍。

5. 选择

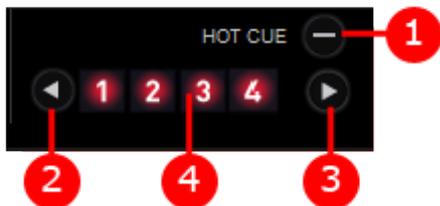
可用来选择循环大小和启用循环。

6.6. 记忆点

记忆点是指在曲目中插入的标记，其作用是方便即时跳至某一点。

记忆点对 DJ 而言非常重要。利用记忆点，他们可以：

- 立即跳到曲目中可听到节拍的位置（以避免启动过缓），可直接跳至可听到的韵律。
- 在韵律变化时立即跳至曲目中的不同点。



1. 删除

删除最后使用的记忆点。

2. 减少

从 32 至 1 滚动浏览记忆点列表。

3. 增加

从 1 至 32 滚动浏览记忆点列表。

4. 记忆点

在 DJUCED™ 40° 中，单击 CUE 按钮 1、2、3...（直至 32）将执行以下操作：

- 在曲目的当前位置定义一个记忆点（1、2...），前提是相应记忆点在该曲目中尚不存在。如已启用 SNAP 模式，记忆点的位置将根据 SNAP 值进行调整。
- 如果曲目未播放时已定义记忆点，则会移动记忆点 1、2...。如已启用 SNAP 模式，记忆点的位置将根据 SNAP 值进行调整。
- 在曲目播放时，将播放头移至记忆点。启用量子化时，播放头移至某个节拍。

如果记忆点已定义，则记忆点编号的背景色变为红色。

如果记忆点尚未定义，则记忆点编号的背景色为黑色。

6.7. 走带



1. 播放

播放和停止播放曲目。

2. CUP

CUE Play: 恢复至上一记忆点并开始播放曲目。

3. CUE

CUE Stop:

- 如果正在播放曲目，则返回上一记忆点并停止播放此曲目。
- 如果播放已停止，恢复至上一记忆点并在按钮启用期间一直播放此曲目。按 PLAY 按钮后，一松开 CUE 按钮便会继续播放。

4. Master

将转盘指定为主转盘（请参阅 [MASTER Tempo](#)）。

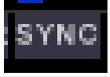


当 MASTER 显示为黑底白字时，转盘不是主转盘。

当 MASTER 显示为黄底白字时，转盘是主转盘。其他转盘将与主转盘保持同步。

5. SYNC

将转盘指定为从转盘（请参阅 [MASTER Tempo](#)）。



当 SYNC 显示为灰底白字时，转盘是自治转盘。



当 SYNC 显示为灰底红字时，转盘是从转盘，可随时与自身同步。

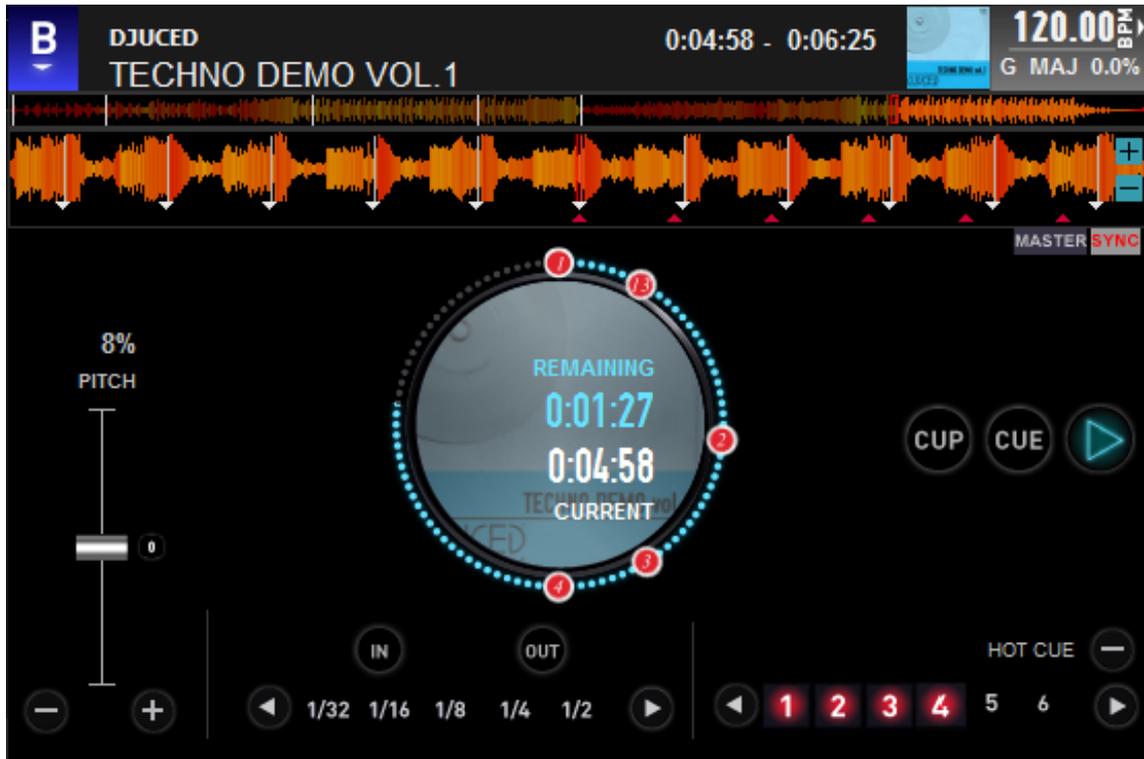


当 SYNC 显示为红底白字时，转盘是从转盘，将同步至主转盘。

7. 音频转盘（双转盘模式）

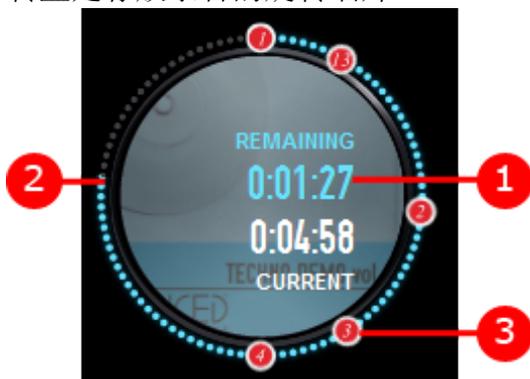
除了四转盘模式之外，双转盘模式还提供：

- 转盘的图形化表示，可直观呈现记忆点。
- 滑块和音高设置。



7.1. 转盘

图形化表示正在播放曲目的转盘。
转盘是存放录音的旋转唱片。



每个 DJUCED™ 40° 转盘都由下列元素组成：

- 有关曲目的信息。
- 用于在曲目中快速导航的控件。

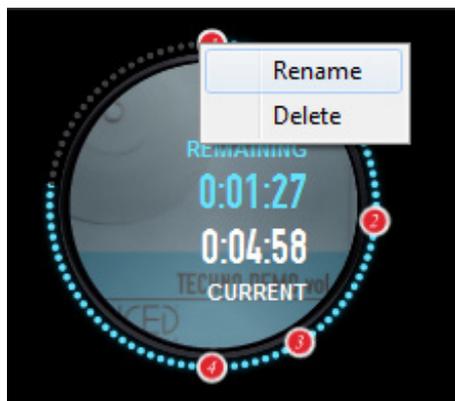
1. 时间

显示剩余时间和播放时间。

2. 在曲目中到达的点

蓝点表示播放头在曲目中的位置。

3. 记忆点位置



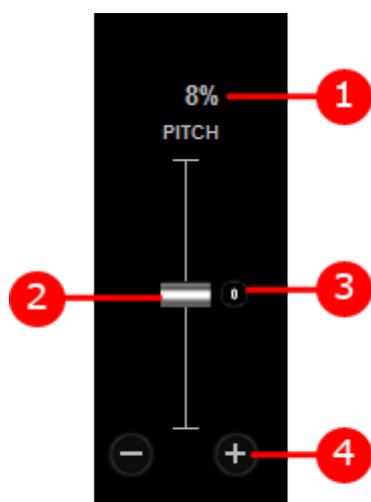
转盘上列出的记忆点对应于他们在曲目中的位置。在本例中，则是记忆点 1、2、3 和 4。

当您单击某个记忆点时，播放头会将自身定位在该记忆点。

当您右键单击某个记忆点时，可以删除或重命名该记忆点。

7.2. 音高

利用音高功能，您可以控制曲目的播放速度。



- -6% 音高表示曲目的播放速度比其默认播放速度慢 6%。
- 0% 音高表示曲目按其原始速度播放。
- 15% 音高表示曲目的播放速度比其原始速度快 15%。

要减慢播放速度，请向上滑动音调推子。

要加快播放速度，请向下滑动音调推子。

要将播放速度设置为曲目的原始速度，请将音调推子置于中央。

在 DJUCED™ 40° 中，音调推子的范围以百分比形式显示在音调推子上方。

1. 音域

利用音域，您可以在 6% 至 100% 范围内选择音调滑块的范围。范围越小，滑块就越精确。

当您使用自动同步时，DJUCED™ 40° 会在范围超过预先选择的范围时自动调整该值。

2. 音调推子

音调推子滑块用于加快或减慢曲目播放速度。

3. 音高重设

利用音高重设控件，您可以恢复曲目的原始播放速度并取消之前使用音调推子执行的操作。

在 DJUCED™ 40° 中，您可以通过单击靠近音调推子中心的 0 按钮重设音高。为避免音高的突然变化干扰舞者，音高将逐渐恢复到中心位置。

4. Pitch Bend

在 DJUCED™ 40° 中，pitch bend 按钮位于音调推子下方。

- 和 + 按钮用于暂时减慢或加快播放速度：当您松开 pitch bend 按钮时，播放速度将恢复至之前设置的速度。

8. 转盘采样器

在四转盘模式下，DJUCED™ 40° 具有两个专用于样曲的转盘，即采样器 C（左侧）和 D（右侧）。

利用采样器，您可以管理称作样曲的短音。

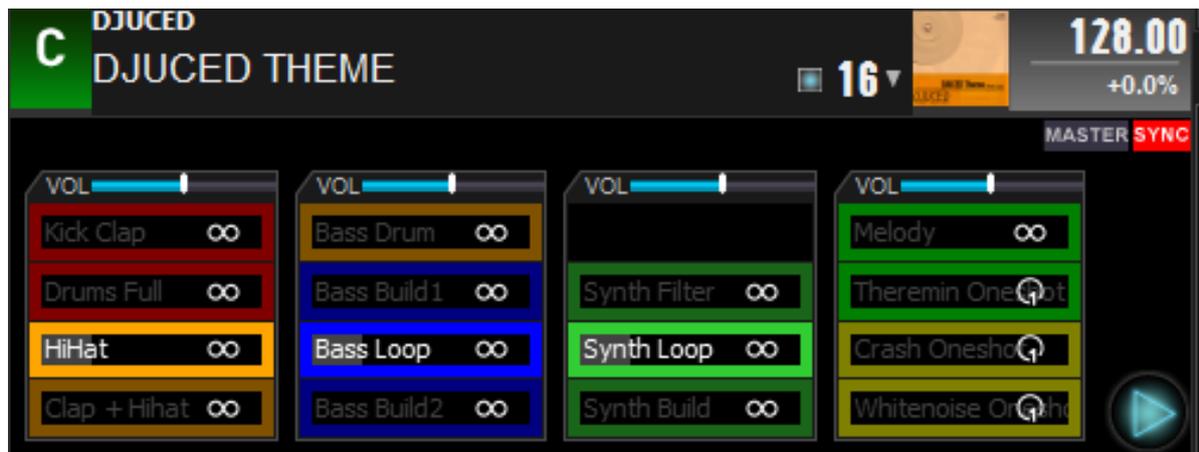
播放一次的样曲称作“jingle”。

连续播放的样曲称作“循环”。

在 DJUCED™ 40° 中，每个采样器至多可播放四首样曲。

加载到采样器上的样曲的持续时间不得超过 30 秒。

这些采样器将进行量子化（请参阅后文的[量子化](#)）。因此，样曲的启动和停止与节拍联动。例如，当量子化设置为 1 时，您启动的样曲将在下一节拍开始播放。当量子化设置为 4 时，样曲将在下一小节 (4/4) 开始播放。



8.1. 信息

显示有关加载到转盘上的样曲批处理文件的信息。



1. 艺术家姓名
2. 批次名称
3. 批次专辑封面
4. BPM 信息
 - a) 采样器的 BPM

采样器的每分钟节拍数。如果此值不是采样器的默认 BPM，可通过双击它恢复至默认速度。

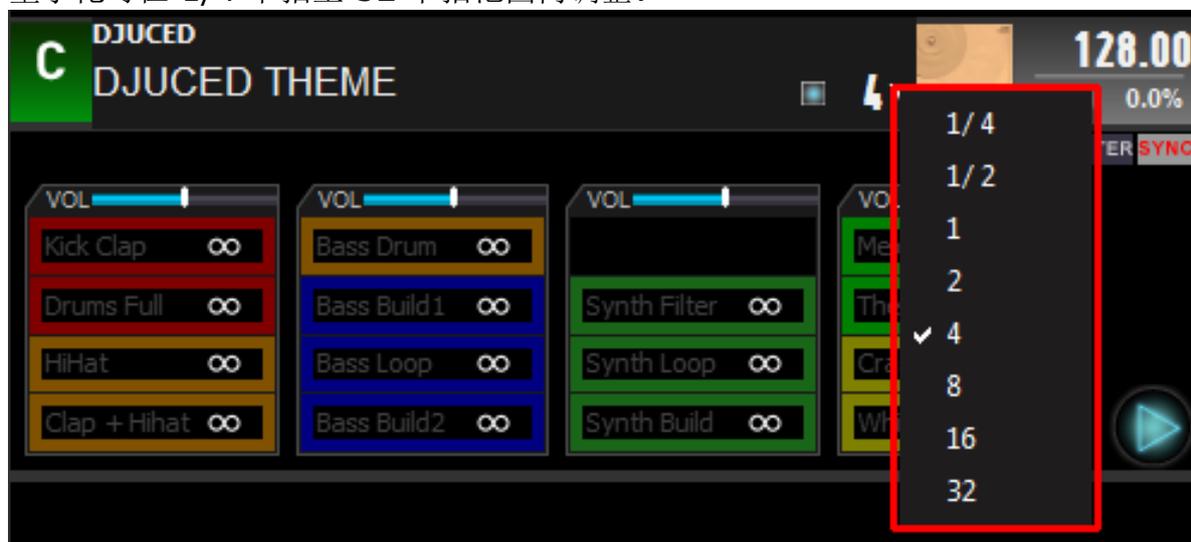
- b) 音高

显示 BPM 的修改百分比（请参阅[采样器的 BPM](#)）。如果此值不为 0，可通过双击采样器的 BPM 恢复至 0。

8.2. 量子化

在转盘上启用量子化。启用量子化时，将自动对节拍执行操作（播放/停止）。例如，当量子化设置为 1 时，您启动的样曲将在下一节拍开始播放。当量子化设置为 4 时，样曲将在下一小节 (4/4) 开始播放。

量子化可在 1/4 节拍至 32 节拍范围内调整。



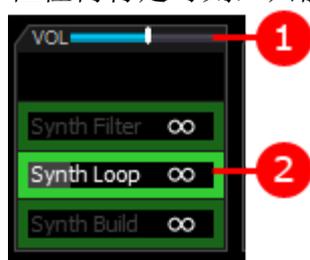
8.3. 样曲栏

每个采样器都包含四个样曲栏。

一个样曲栏由四首样曲组成。

每首样曲都可加载、等待播放（若已量子化）或播放。

在任何特定时刻，只能播放样曲栏中的一首样曲。



1. 样曲栏音量

调整样曲栏的音量。

2. 样曲

样曲槽可能处于各种状态：

- 空槽：此槽内未加载任何样曲。
- 停止槽：此槽内已加载样曲。
- 待命槽：样曲槽的边框闪烁。此槽内的样曲已启动，并且正在等待量子化，以便开始播放。

- 播放槽：样曲槽的边框亮起。此槽内的样曲正在播放。样曲的背景会显示播放进度。利用此信息，您可以确定启动另一样曲或进行转调的时刻。

您可以通过双击样曲槽停止样曲的播放。

a) 循环

样曲可播放一次，也可循环播放。

单击此处可更改模式



b) 提取循环

通过音轨，您可以轻松地创建样曲：

在音频转盘上创建循环。

从音频转盘的[信息](#)部分拖放到[样曲](#)槽。



此时便会创建一首新样曲。系统会根据转盘上加载的曲目自动为其分配一种颜色。

8.4. 走带

1. 播放



启动和停止采样器播放。

2. MASTER



将转盘指定为主转盘（请参阅 [MASTER Tempo](#)）。

3. SYNC



将转盘指定为从转盘（请参阅 [MASTER Tempo](#)）。

9. Master tempo

为确保不同转盘之间保持同步，DJUCED™ 40° 使用了 master tempo。

master tempo 是执行所有同步时用作基准的参考节拍。

只有一个 master tempo。它可能是显示在主区域中的速度，也可能是转盘的速度。

每个转盘要么是自治转盘，要么是主转盘或从转盘之一。

9.1. 自治



转盘的速度 (BPM) 不进行同步：它可以独立于其他转盘而变化，并且不会影响它们。

MASTER 和 SYNC 均不会亮起。

9.2. MASTER



该转盘将作为从转盘和总体速度的基准。如果该速度发生变化，从转盘以及总体速度也会随之发生变化。

MASTER 和 SYNC 均会亮起。

9.3. SYNC (从转盘)



该转盘将随 master tempo 而变化。其速度 (BPM 和节拍) 将与 master tempo 同步。

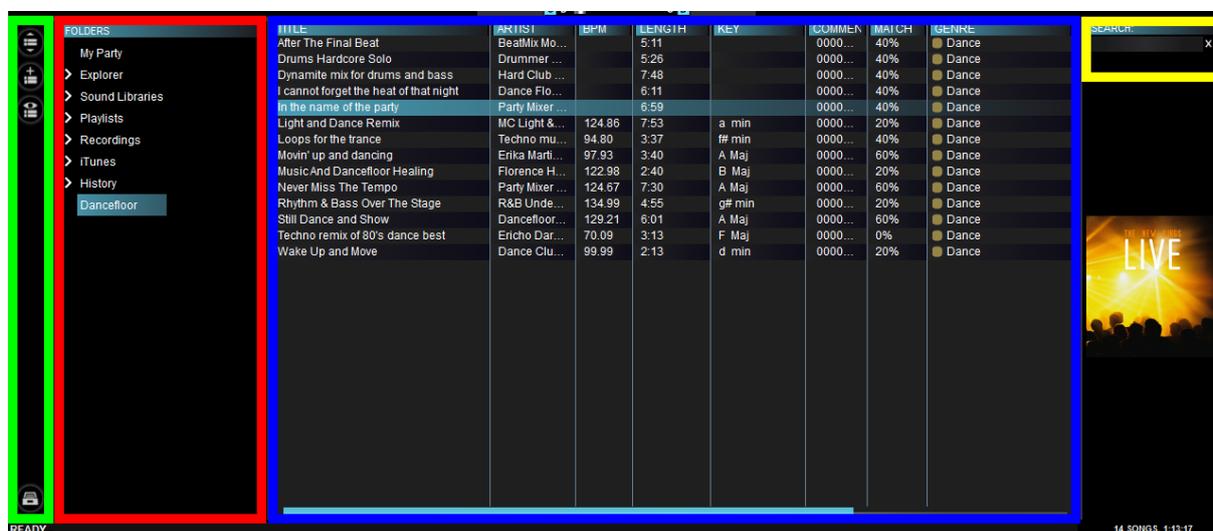
当 SYNC 以灰底红字亮起时：该转盘正等待进行同步。当其启动时，将与 master tempo 进行同步。

当 SYNC 以红底白字亮起时：转盘将与 master tempo 同步。

10. 浏览器

通过此浏览器，您可以浏览各播放机并选择您想加载到转盘上的文件。它由 4 个部分组成，从左至右分别是：

- 用于快速访问功能的图标（下图中绿框内的部分）。
- 文件夹（红框内的部分）。
- 曲目列表（蓝框内的部分）。
- 搜索（黄框内的部分）。

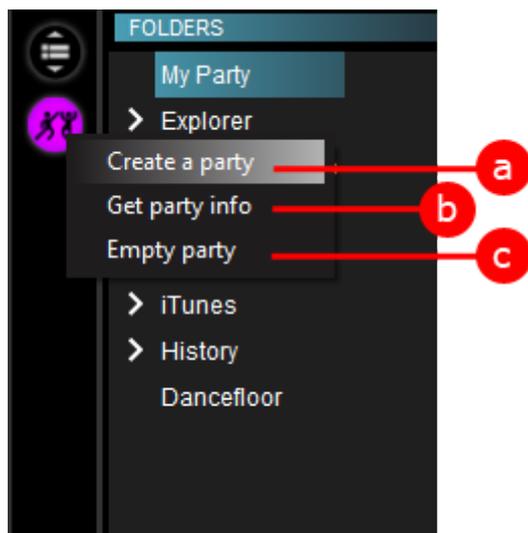


10.1. 图标

1. My Party



与 Apple App Store 和 Google Play Store 中提供的 DJUCED™ Master 应用配合使用，可将您的 DJ 之夜改造成一次社交媒体盛会。分享您的播放列表，并发动您的宾客投票。



a) 创建派对

可用于通过列表中的文件创建另一个派对。
用于填充列表，只需从 DJUCED™ 40° 的浏览器拖放文件。

b) 获取派对信息

可用于显示派对的相关信息。

c) 清空派对

可用于清空派对，以便新建播放列表。

2. 扩展浏览器



可用于扩大或缩减浏览器的大小。

3. 添加为收藏夹



可用于标记为收藏夹。收藏后，将始终包含在收藏夹内。

4. 创建播放列表



可用于基于选定文件创建播放列表。

5. 收藏夹管理

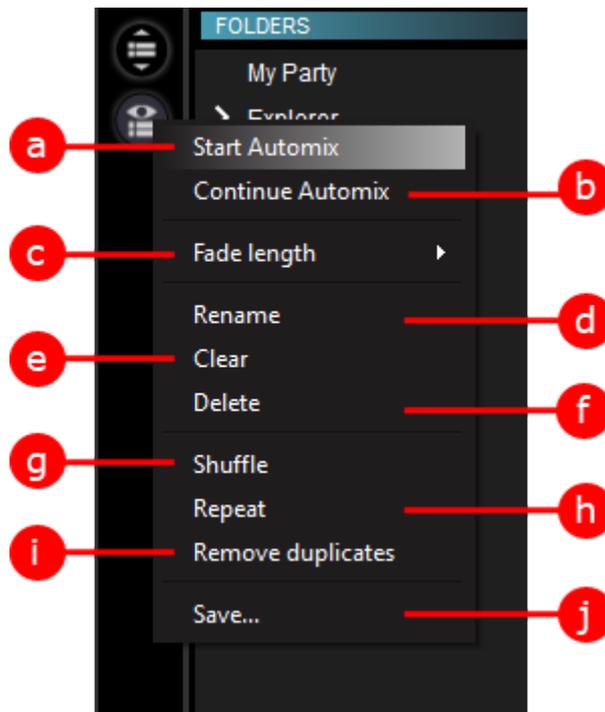


可用于更新、重命名或删除收藏夹。

6. 播放列表管理



可用于管理 Automix，重命名或删除播放列表。



a) 启动 Automix

利用播放列表启动自动混音。

b) 继续 Automix

继续中断的自动混音。

c) 衰减长度

选择自动混音时曲目间的衰减持续时长。

d) 重命名

重命名播放列表。

e) 清除

清除播放列表中容。

f) 删除

删除播放列表。

g) 乱序

随机排序播放列表曲目。

h) 重复

到达最后一个文件后重复播放。

i) 移除重复项

移除播放列表中的重复曲目。

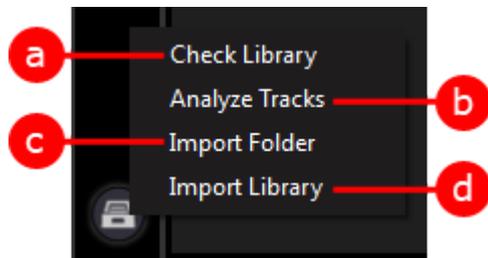
j) 保存

以新名称保存播放列表。

7. 管理库



单击此图标可打开库管理实用程序。



a) 检查库

启动库验证。找到未分析和缺失的曲目。

可通过在 DJUCED™ 40° 中指示其位置自动找到缺失的曲目。向 DJUCED™ 40° 指示的文件夹与需要寻找的曲目距离越近，此功能的执行速度越快。可对未分析的曲目进行分析。

b) 分析曲目

重新分析库中包含的所有曲目。我们强烈建议您只对分析过的曲目进行混音。

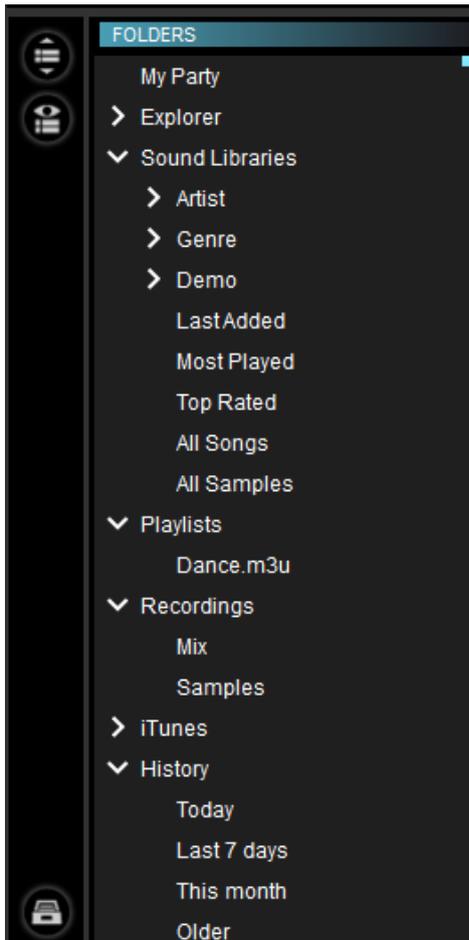
c) 导入文件夹

将文件夹内包含的曲目导入到库中。

d) 导入库

导入在其他计算机上创建的库。

10.2. 文件夹



通过文件夹浏览器，您可以浏览文件夹、播放列表和计算机驱动器的树形结构。

在 **FOLDERS** 部分，双击箭头可显示所有子文件夹。

单击目标文件夹可在文件浏览器中显示其内容。

1. My Party

可用于显示“**My Party**”播放列表。

2. 资源管理器

浏览驱动器。我们强烈建议您只对分析过的曲目进行混音。

3. 声乐库

此文件夹汇总了 **DJUCED™ 40°** 已知的曲目。我们再次强烈建议您只对分析过的曲目进行混音。

a) 艺术家

显示按艺术家分组的曲目。

b) 流派

显示按流派分组的曲目。

c) 演示

显示演示曲目。

提示：得益于演示曲目，安装 DJUCED™ 40° 后，您无需额外曲目便可立即开始混音。

d) 最近添加曲目

显示最后添加的曲目。

e) 最常播放

显示播放最多的曲目。

f) 评分最高

显示评分最高的曲目。

g) 所有歌曲

显示库中的所有曲目。

h) 所有样曲

显示库中的所有样曲。

4. 播放列表

显示播放列表。

5. 录音

显示在 DJUCED™ 40° 中创建的录音：MIX 或 SAMPLES。

6. iTunes

显示您的 iTunes® 库。

7. 播放历史

显示以下时段播放的歌曲：今天、过去 7 天、本月、本月之前。

10.3. 文件列表

通过文件浏览器，您可以浏览文件夹或播放列表中包含的曲目列表。

要查找歌曲，请在文件夹中单击曲目标题，然后在计算机键盘上输入曲目标题的首字母。

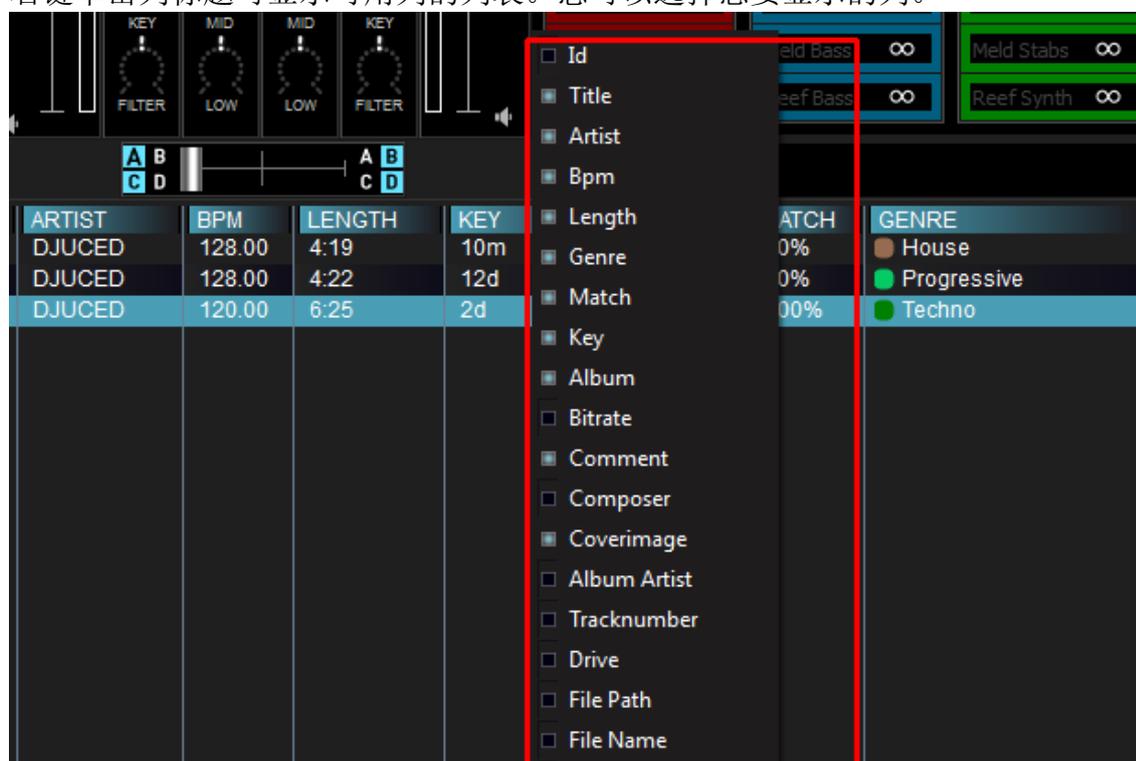
找到您要寻找的曲目后，将其拖放到其中一个虚拟转盘的唱片上，便可将其加载到该转盘上。

1. 歌曲排序

您可以通过单击列标题来选择对曲目进行排序的列。

2. 添加/移除列

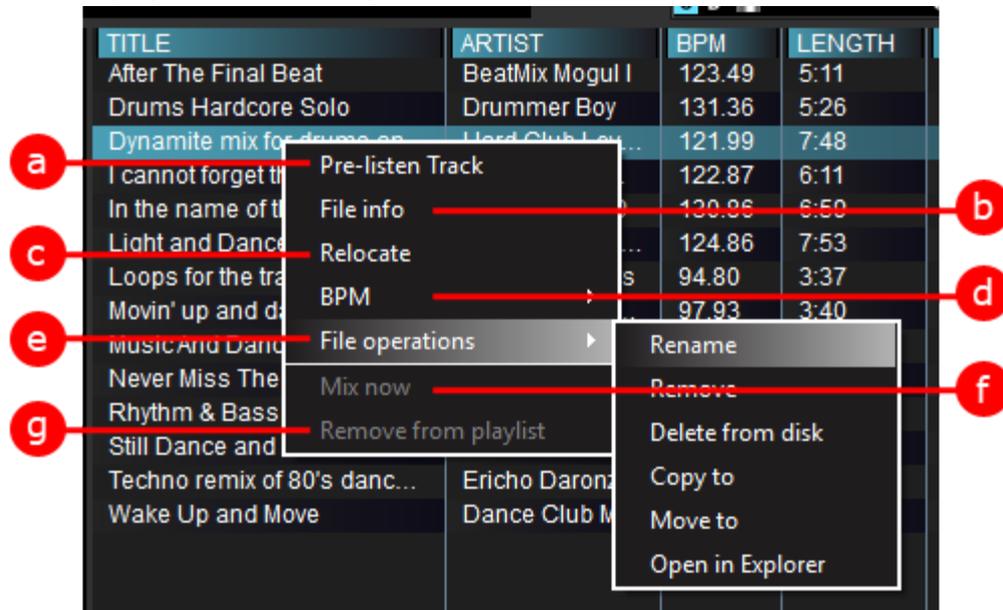
右键单击列标题可显示可用列的列表。您可以选择想要显示的列。



您可以通过拖放列标题来改变其显示顺序。

3. 快捷菜单（右键单击）

通过右键单击曲目，您可以：



a) 试听曲目

播放曲目并通过您的耳机进行监听。监听持续时间可在[浏览器](#)设置中调整。使用此功能，您不必将歌曲加载到转盘上便可收听。

b) 文件信息

显示有关曲目的信息。

通过修改曲目的相关信息，您可以手动更新音频文件的关键字（即描述曲目标题、艺术家、专辑等内容的文字）。

c) 重新定位

通过重新定位选项，您可以在下列情况下更新文件的位置：

- 您已移动/重命名包含文件的存储文件夹；或
- 驱动器盘符已发生变化。

d) BPM

可用于分析歌曲。要准备您在 DJUCED™ 40° 中的首次混音，首先要对所有歌曲的 BPM 进行分析。

e) 文件操作

通过此选项，您可以执行与 **Windows 资源管理器/Mac OS X Finder** 相同的文件操作。例如：删除、重命名、复制到或移动到。

f) 立即混音

将歌曲加载到某个可用转盘上并开始混音。可对播放列表中包含的曲目执行此功能。

g) 从播放列表移除

从播放列表中移除所选歌曲。可对播放列表中包含的歌曲执行此功能。

10.4. 搜索



搜索库中的歌曲。

1. 文本

在 **SEARCH** 字段中，输入曲目标题或待搜索歌曲的艺术家姓名。

2. 选择

您可以通过单击  图标重新启动搜索。

您可以通过单击  图标选择搜索条件。

11. 设置



要修改 DJUCED™ 40° 中的预设值，请单击屏幕顶栏中的设置图标。

11.1. 音频

通过“音频”设置菜单，您可以选择下列元素：

- 音频设备
- 采样率
- 输入和输出声道

修改音频设置后，您必须单击 OK 按钮。

1. 音频设备

通过单击向下箭头选择音频设备。

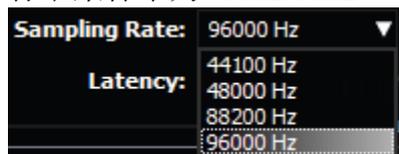
2. 设置

必要时，可以单击音频设备名称右侧的“设置”按钮打开音频设备的设置窗口。

3. 采样率

如果您的音频设备兼容几种采样率，可以更改该设置。如果您的计算机足够快，则采样率越高，音质越佳。

标准采样率为 44.1 kHz、48 kHz 和 96 kHz。



4. 输入和输出声道

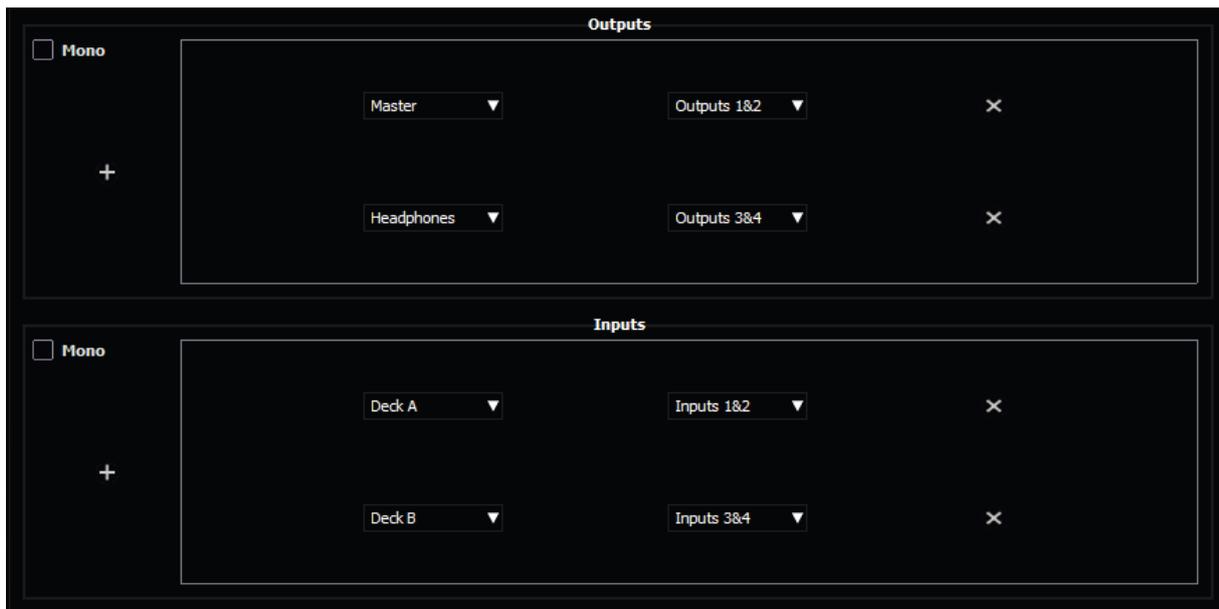
具有 4 个输入声道和 4 个输出声道的音频接口的标准设置：

输出

- Master: 输出 1 和 2，用于连接您的音箱。
- 耳机: 输出 3 和 4，用于连接您的耳机。

输入

- 转盘 A: 输入 1 和 2，用于连接您的第一台外部音频播放机。
- 转盘 B: 输入 3 和 4，用于连接您的第二台外部音频播放机。



仅有 1 个立体声输出的音频接口的标准设置：
可通过单击转盘 A 和转盘 B 同一行右侧的 X 按钮禁用转盘 A 和转盘 B 的输入。
输出

- Master: 输出 1 和 2, 用于连接您的音箱。

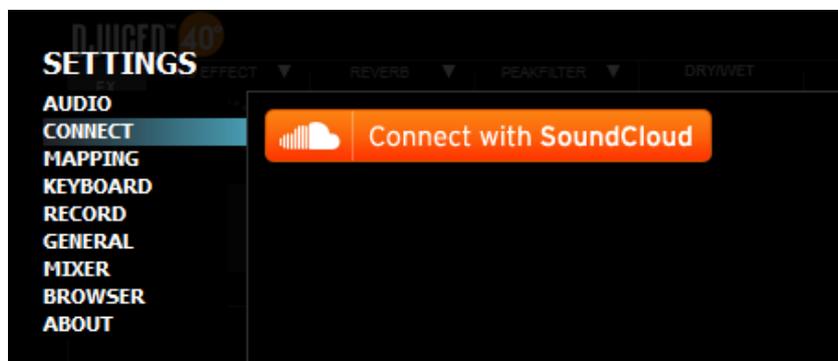


选择您的音频设置后，单击 OK 关闭此窗口。

11.2. Connect

通过 Connect 菜单，您可以登录第三方服务。

通过 SoundCloud，您可以分享您在 DJUCED™ 40° 中录制的混音（请参阅 [REC](#)）。单击 SoundCloud 按钮可连接到该服务。

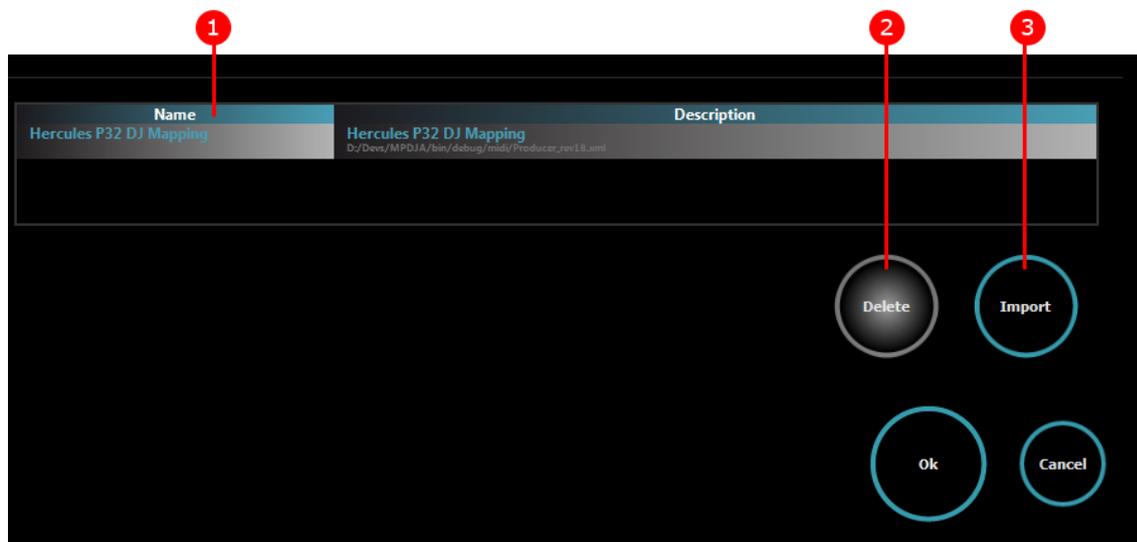


11.3. 映射

通过此选项卡，您可以选择供打碟机使用的映射。您也可以通过单击窗口底部的相应按钮导入新的映射。

映射是一个文件，它描述 DJUCED™ 40° 收到外部打碟机发送的 MIDI 命令时执行的操作。

因此，您可以通过更改映射来改变打碟机上按钮、推子等的动作所触发的 DJUCED™ 40° 操作。



1. 选择

从列表中选择您想要的映射。

2. 删除

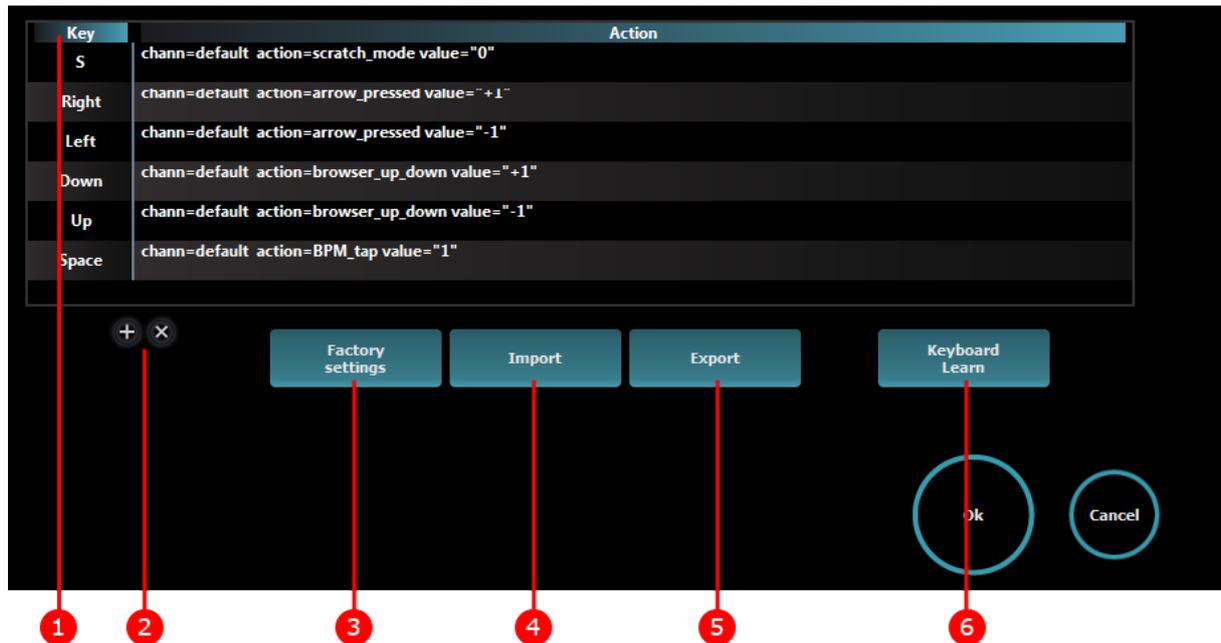
删除映射。

3. 导入

将一个新映射导入 DJUCED™ 40°。

11.4. 键盘

键盘设置用于定义使用计算机键盘控制软件时所使用的键盘快捷键。



1. 已设定键列表

显示 DJUCED™ 40° 使用的键盘按键的列表。

2. 添加和移除行

新增一行以设定一个新键，也可删除选定行。

3. 出厂设置

恢复 DJUCED™ 40° 的默认映射。

4. 导入

导入包含按键映射的文件。

5. 导出

将键盘映射导出到文件。

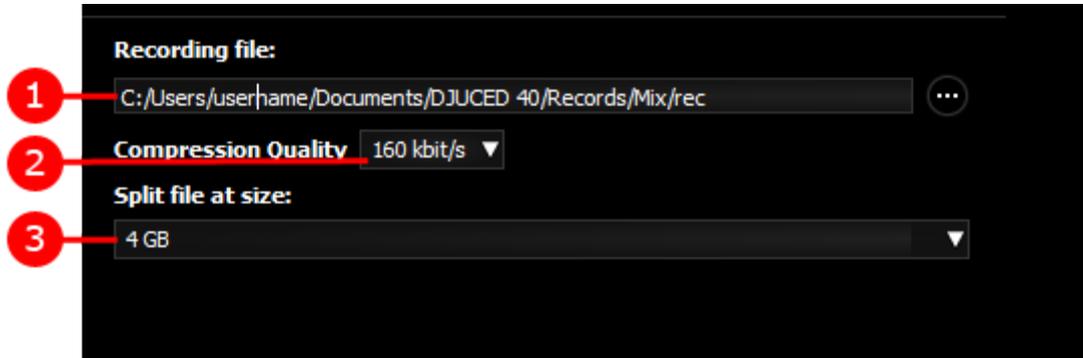
6. Keyboard Learn

借助键盘学习功能，您可以轻松地添加新的按键映射。先添加一行，然后选择 Keyboard Learn。

按相关按键。

在 DJUCED™ 40° 界面中，选择您想在按下此键时执行的操作。

11.5. 录音



通过保存菜单，您可以定义下列选项：

1. 录音文件

通过此设置，您可以指定您在 DJUCED™ 40° 中录制的文件的路径和名称。

默认路径为 C:/Users/userame/Documents/DJUCED 40/Records/Mix；您可以在需要时进行修改。

默认情况下，DJUCED™ 40° 会按照音频设置中定义的采样率和频率以未压缩的格式保存立体声文件。

2. 压缩质量

在保存压缩的混音时，您可以修改压缩质量。

DJUCED™ 40° 采用 Ogg Vorbis 压缩技术。

3. 文件分割尺寸

通过此设置，您可以设置单个文件的最大大小，超过此值，文件必须分割。限制保存的文件大小有利于提高控制速度并满足操作系统的限制。

11.6. General

通过 General 菜单，您可以定义下列设置：



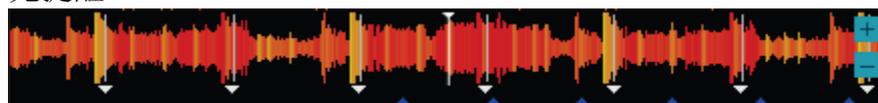
1. 语言

选择 DJUCED™ 40° 中的显示语言。更改语言需要重新启动 DJUCED™ 40°。

2. 歌曲结束提醒时间（最长 30 秒）

通过歌曲结束提醒功能，您可以定义歌曲剩余多少秒时显示提醒。默认时间为 30 秒。

无提醒



有提醒



利用此功能，DJ 可获悉已接近曲目末尾，从而避免在混音的曲目转调期间出现“空白”区。

3. 缓动盘滑音灵敏度

此设置决定打碟机缓动盘的旋转减慢或加快回放速度的程度（当相应转盘上正在播放曲目时）。它适用于下列情况：

- 转动但未按下缓动盘时。
- 转动并按下缓动盘，但未处于“搓碟”模式时。

4. 搓碟灵敏度

此设置指定搓碟时缓动盘的灵敏度。它适用于在“搓碟”模式下转动并按下缓动盘时。

5. 记忆点灵敏度

此设置指定向曲目添加记忆点时缓动盘的灵敏度（相应转盘上未播放曲目时）。它适用于下列情况：

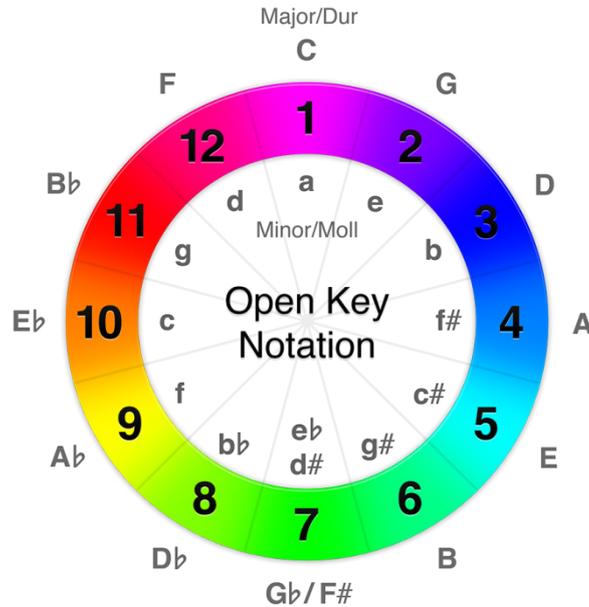
- 在“搓碟”模式下，转动但未按下缓动盘时。
- 非“搓碟”模式下，转动缓动盘时，无论是否同时按下缓动盘。

6. 音调记号法

标准记号法通常是 C D E F G A B C，外加代表大调的 MAJ 和代表小调的 MIN。
Open Key Notation 是另一种用于改善混音的谐波质量的调式音阶。曲目的音调与数字（1 至 12）和字母（代表小调的 m 或代表大调的 d）有关。

包含同一数字 +/- 1 的歌曲可在保持同一模式（d 或 m）时和谐地混音。只要数字相同，您就可以在 d 与 m 之间切换。

例如，一首音调为 7d 的曲子可与音调为 6d、7d 或 7m 和 8d 的曲子和谐地混音。



7. 自动记忆点

Auto Cue 功能可在尚未定义记忆点时，在曲目的第一个节拍上插入一个 **CUE 1** 点。如果您在混音前未完成所有曲目的准备，便可使用此功能。

8. 使用 Magic Fade 和 Automix 自动重设音高

当您使用 [Magic Fade](#) 或自动混音时，已应用转调的转盘音高将在转调结束时自动重新启动。通过此选项，您可以禁用该辅助功能。

9. 高性能

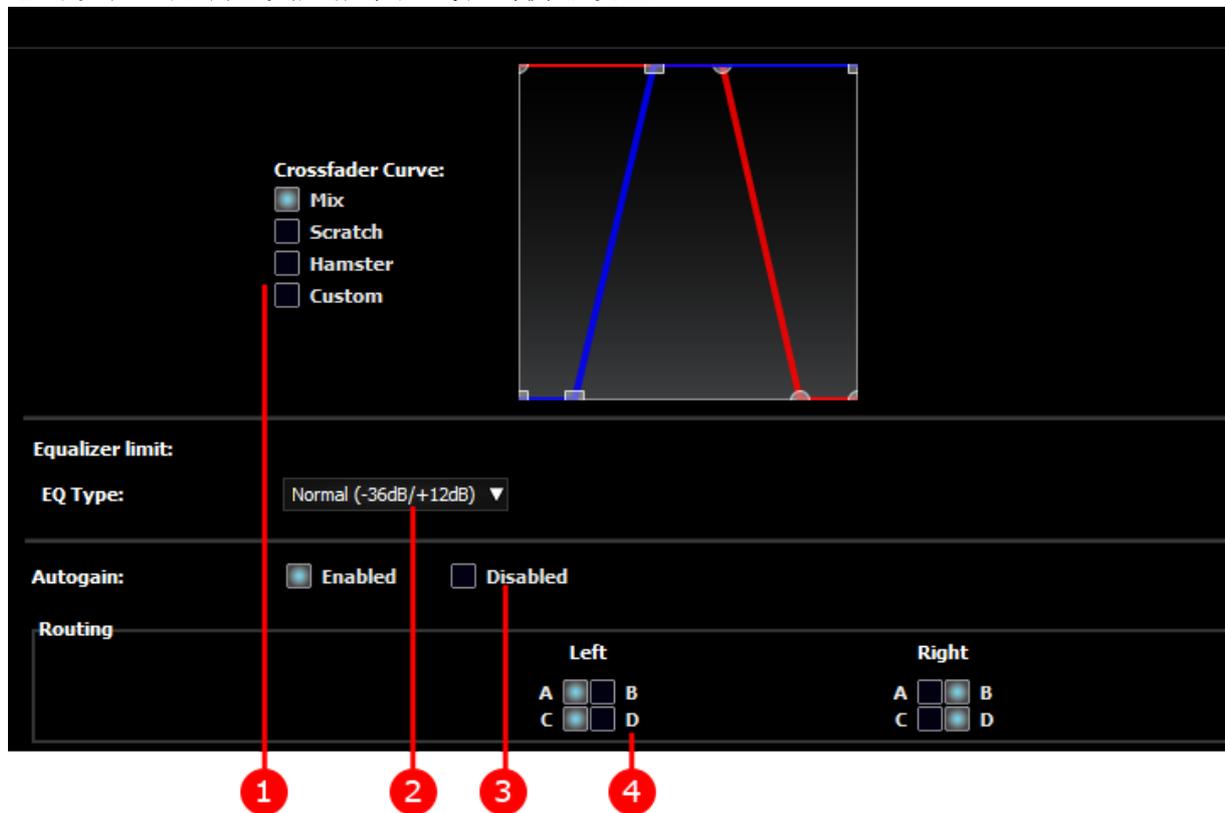
启用所有 **DJUCED™ 40°** 功能。禁用此选项时，将会限制滤波器和限幅器的质量，以减少 CPU 使用量。

10. 波形颜色

通过此选项，您可以从下拉菜单中为波形选择不同的颜色主题。选择主题后，波形颜色将会更新。

11.7. 混音器

您可以在此处调整交叉推子曲线和均衡器设置。



1. 交叉推子曲线

交叉推子曲线是基于交叉推子位置的混音曲线形状。共有三种交叉推子曲线：

- Mix
- Scratch
- Hamster
- 自定义：自行定义曲线

2. 均衡器限制

您可以选择均衡器电平：

- 正常 (-36 dB/+12 dB)
- 软 (-24 dB/+6 dB)
- 硬 (-48 dB/+12 dB)
- 低性能（限制均衡器以减少 CPU 使用量）

3. Autogain

加载曲目时，系统会计算其功率（单位：LUFs），并自动调整转盘的增益，以便使用曲目的整个动态范围。

4. 交叉推子路由

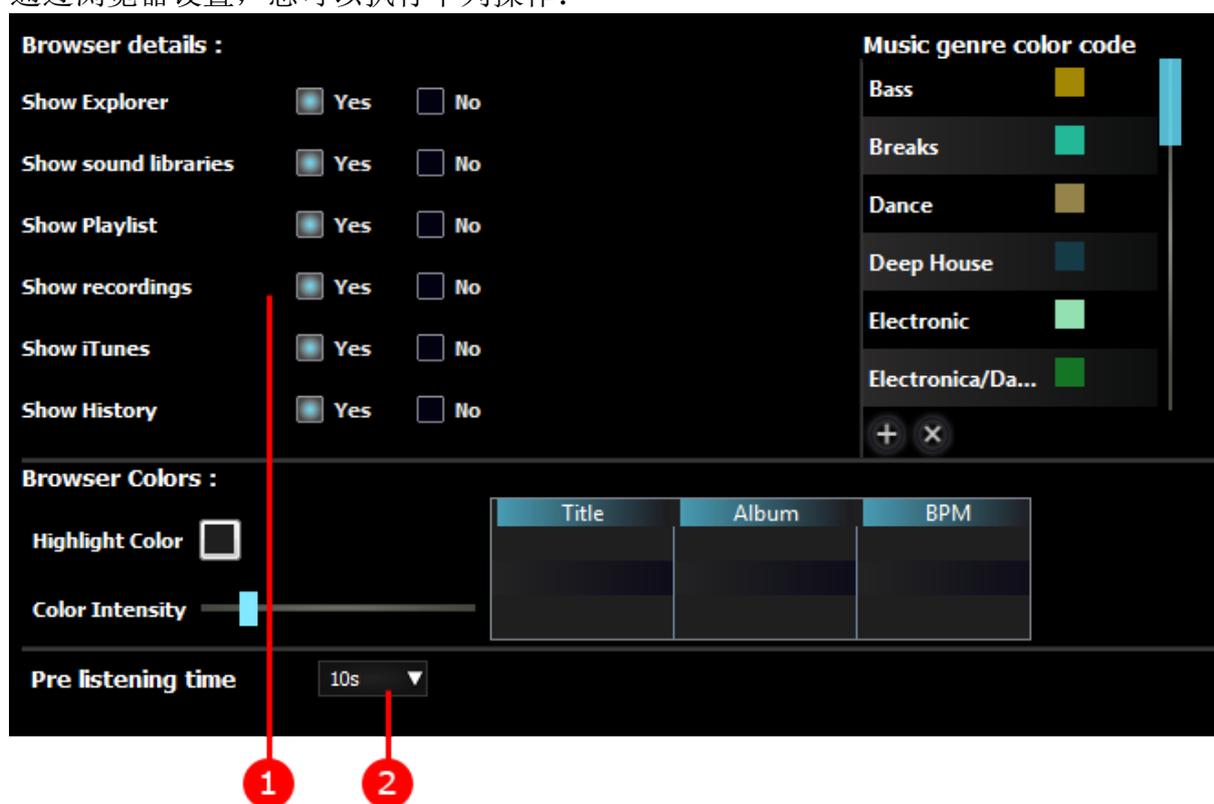
可用于选择交叉推子上的转盘路由。

在两侧都选择的转盘，无论交叉推子位置如何，均可在混音中听到。

在两侧均未选择的转盘，在混音中永远无法听到。

11.8. 浏览器

通过浏览器设置，您可以执行下列操作：



1. 显示

您可以显示：

- 您想在浏览器窗口中显示的内容（浏览器、声乐库、播放列表、录音、iTunes®、播放历史）。
- 选择与不同音乐流派关联的颜色。
- 选择浏览器中的颜色及其亮度。

2. 定义试听时间

定义浏览器中的试听（即监听）时间，范围为 2 秒至 15 秒。

11.9. 关于

“关于”菜单显示 DJUCED™ 40° 的版本号和软件更新链接。

12. 使用 DJUCED™ 40° 混音

12.1. 准备工作

当您在听众面前混音时，需要将注意力放在音乐和公众上。我们同样建议您事先准备好歌曲和音频库：

- 找到所有曲目。
- 分析音频库。
- 在歌曲中插入记忆点。
- 创建播放列表。

分析曲目对有效混音至关重要。

在开始混音之前，您必须确保已正确分析曲目，因为通过分析，您可以：

- 发现可以在一起混音的曲目。

我们建议您对 BPM 相似的歌曲混音，而不要对 BPM 差异很大的曲目混音。例如，对 BPM 差异率低于 15% 的曲目混音是可以接受的。

DJUCED™ 40° 允许您对 BPM 差异较大的曲目混音，但 BPM 差异越大，为与另一曲目的 BPM 保持同步，您需要对原始曲目进行的修改就越多，这样会导致音质下降。

- 更轻松地同步曲目。

BPM 分析需要大量处理能力；我们建议您对所有歌曲进行分析后再进行混音，因为 BPM 分析会拖慢混音计算速度和降低音质。

1. 找到曲目

如果您存储的曲目散布于硬盘不同区域的文件夹，必须将它们分组到音频库中，才能在混音时立即显示。

我们建议您将曲目存储在同一存储设备而不是不同的硬盘上。

我们不建议对保存在 U 盘上的曲目进行混音；与硬盘相比，U 盘文件存取时间更长，可能导致混音时出现延迟问题。

确保您保存曲目的硬盘至少包含 15% 的可用空间，以使磁盘存取时间能够满足混音的需要。

2. 分析所有歌曲

收集存储设备上的所有曲目后，对它们进行分析（转到“[快捷菜单（右键单击）](#)”获取 BPM 值）。

a) 在文件浏览器中：

- 使用鼠标或触控板（或使用打碟机）选择要分析的歌曲。
 - 在 Windows 中，右键单击以显示 BPM 菜单。
 - 如果使用的是 Mac，则通过右键单击、双指点击触控板或按 **Ctrl +** 来显示 BPM 菜单。
- 然后，单击 **BPM > Analyze**。
- 此时，BPM 分析即会显示在 DJUCED™ 40° 的下方栏中。

为文件夹内的音频文件创建索引和 BPM 分析等操作过程缓慢，会给处理器带来沉重负担；此外，务必避免在公开场合混音的同时分析 BPM，因为这会拖累计算机的速度。

b) 请提前分析整个音乐库，

因为分析时，端坐在计算机前面毫无意义。分析过程可能持续数小时，具体时间取决于计算机的速度和您要分析的曲目数量。

当浏览器显示曲目 BPM 值时，即表示分析完毕。

3. 检查分析

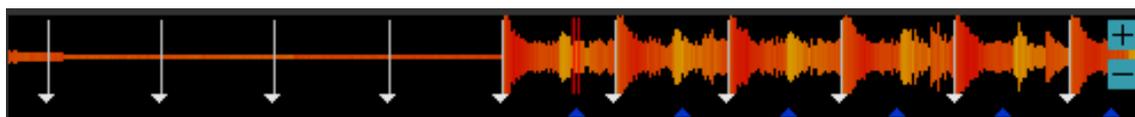
要想进行高质量混音，正确分析歌曲至关重要。

有时，分析并不完美。如果发生这种情况，您需要调整节拍切分，使其与曲目一致。

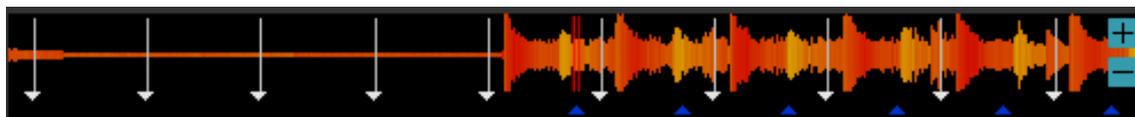
a) 检查节拍切分

节拍切分的检查通常相当简单。节拍标记必须与歌曲的节拍一致。

- 分析正确的曲目



- 很可能分析不正确的曲目



所有切分标记微调都在 **BPM** 面板中完成（请参阅 [BPM 面板](#)）。

b) 微调切分标记

未对齐的切分标记。

在以下第一个示例中，我们可以看到标记与曲目的节拍之间有差异。检测到的速度 (BPM) 虽然正确，但第一个节拍的位置不准确。

转到曲目的第一个可见节拍。



将切分标记移至该节拍。



转到歌曲末尾，确保切分标记在整个曲目中已完全对齐。
否则，则需要修改 BPM。

c) 修改 BPM

如果切分标记与歌曲节拍之间的差距不一致，可能是因为检测到的 BPM 不正确。

转到曲目的第一个可见节拍。

将播放头定位在第一个节拍上，并将该节拍标记为切分的第一个节拍。



在曲目中导航。

调整 BPM，使切分标记符合节拍。

在曲目中继续前进，并重复以上步骤。

您还可以通过倾听调整 BPM。播放歌曲，单击 TAP，然后在听到歌曲的节奏点时按空格键。DJUCED™ 40° 会检测按下的拍子，并相应调整切分标记。

4. 在歌曲中插入记忆点

分析歌曲后，您可以：

- 将歌曲加载到 DJUCED™ 40° 转盘上。
- 播放歌曲和插入记忆点。

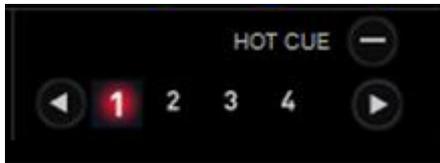
如果您未定义任何记忆点，DJUCED™ 40° 会自动在您加载的歌曲的第一个节拍处插入记忆点 1（除非您在 DJUCED™ 40° 的[设置 > 常规](#)部分禁用了 **Auto Cue** 选项）。

a) 插入记忆点 1

在您到达歌曲中想要插入第一个记忆点的位置时：

- 停止播放歌曲。
- 在 DJUCED™ 40° 中，单击 CUE 按钮。

b) 插入记忆点 2、3、4 和 5



在您到达歌曲中想要插入记忆点 2 或 3 的位置时：

- 停止播放歌曲。
- 在 DJUCED™ 40° 的图形界面中，单击“记忆点 2”和“记忆点 3”按钮。

c) 删除记忆点

在 DJUCED™ 40° 中，单击此按钮可删除最后插入的记忆点（1、2 或 3）。

d) 移动记忆点

在您到达歌曲中想要插入记忆点 1、2 或 3 的位置时：

- 停止播放歌曲。
- 在 DJUCED™ 40° 图形界面中，单击“记忆点 1”、“记忆点 2”或“记忆点 3”按钮，在当前位置插入记忆点。

5. 创建播放列表

在您找到硬盘上的曲目并在歌曲中插入记忆点后，可以将曲目分组成播放列表。利用播放列表，可以将不同文件夹中的歌曲分组到同一个列表中。

- 在浏览器中选择一个或多个曲目。
- 要创建播放列表，单击文件夹浏览器左侧的按钮。
- 输入播放列表的名称。
- 将歌曲拖放到播放列表中。

通过播放列表，DJ 可以将其打算在演奏期间播放的曲目组合在一起。

播放列表示例：

- 婚礼
- 生日
- 90 年代
- 新潮
- 怀旧经典
- 体育进行曲
- 160 BPM

由于可以将同一首歌曲添加到不同的播放列表，因此可以利用播放列表按照不同标准对曲目分类，例如：

- 您打算播放此播放列表的活动的类型（生日、婚礼、俱乐部、咖啡馆等）
- 歌曲的速度 (BPM)
- 音乐风格
- 歌曲的发行年份
- 歌曲持续时间
- 艺术家的姓名
- 艺术家的国籍、歌曲的来源国等

当您进入播放列表时，会出现播放列表管理图标，让您可以访问播放列表的专有功能：

- 启动自动混音：在 DJ 不在场的情况下播放播放列表中的曲目
- 衰减长度：同时播放第 n 首和第 $n+1$ 首曲目的转调时间
- 重命名/清除/删除播放列表
- 乱序
- 重复
- 删除重复项（如果您两次向播放列表添加同一曲目）

12.2. 混音

1. 查找歌曲

将音频库组织成播放列表后，您应该能更轻松地查找曲目。

a) 访问播放列表或文件夹

要访问播放列表或文件夹，请：

在 **Folders** 部分，双击箭头以显示所有子文件夹。

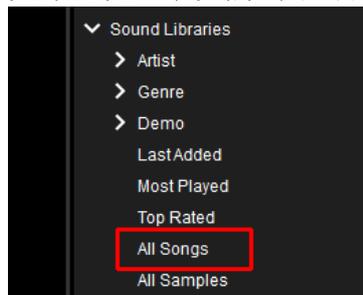
b) 浏览播放列表或文件夹

单击目标文件夹可在文件浏览器中显示其内容。

通过文件浏览器，您可以浏览文件夹或播放列表中包含的曲目列表。

c) 如果您无法找到某个曲目

如果您无法找到某个曲目，您可以：



- 选择文件夹浏览器中的 **All Songs** 字段。
- 在 **Search** 字段中输入字符串。

2. 加载歌曲

找到您要寻找的歌曲后，将其拖放到其中一个虚拟转盘的唱片上，便可将其加载到转盘上。

3. 在曲目内导航

加载曲目后，您可以利用波形或转盘在该曲目内导航。

a) 快速导航

要到达歌曲内所需的时间点，单击唱片周围的蓝点之一，或单击上部的波形。

b) 慢速精确导航

单击波形，然后左右移动鼠标指针。

4. 监听曲目

监听功能（PFL:Pre-Fade Listen）允许您用耳机收听听众无法听到的歌曲。

a) 将耳机设置为 Cue 模式



要激活耳机的监听功能，请将耳机的输出设置为 **Cue** 模式：

- 如果耳机模式设置为 **Cue**，便可将耳机设置为曲目监听模式。
- 如果耳机模式设置为 **Mix**，您可以通过耳机收听混音（换言之，收听的声音与通过音箱播放给听众的声音相同）。

要使用监听功能，请将耳机模式设置为 **Cue**。

b) 选择要监听的转盘

将曲目加载到转盘上后，您可以通过勾选位于音量推子上方的耳机符号旁的方框来监听该转盘。

选择转盘 **A** 上的耳机可监听转盘 **A**。

您可以在转盘 **B** 上的交叉推子设置为 **100%** 时监听转盘 **A**（这样听众能听到转盘 **B** 的声音，但无法听到转盘 **A** 发出的任何声音）。

5. 播放歌曲

单击您想监听的转盘的“播放”按钮。



播放就绪



正在回放

正在通过您的耳机播放歌曲；监听歌曲并确保其节奏和音调与当前为听众播放的歌曲一致。

6. 何时同步曲目？

音乐由乐句组成。在每个乐句中，可以引入新的元素（乐器、节奏）、修改元素或删除元素。

为了有效地同步歌曲，我们建议您为乐句计数。

一个小诀窍：您应该牢记，一首音乐包含三个元素。

节拍：一首音乐中的各个节拍（我们通常会随着这些节拍用脚踏地）。一般而言，以舞曲为例，四个节拍组成一个小节。

小节：节拍的集合，在舞曲中，一小节通常包含四个节拍。一首音乐中的每个小节都由同样数量的节拍组成。

乐句：乐句是更长的音乐片段，由一定数量的小节组成，通常表示音乐中某段新旋律的开始。

乐句通常由 **16** 或 **32** 个节拍组成，也可能更长。在舞曲中，通常每个乐句包含 **16** 个节拍或 **4** 个小节。

要连接两首歌曲，您必须确保第二首曲目的开头与第一首曲目中某个乐句的开头合拍。

您可以默算每个节拍：

- 1、2、3、4 = 一个小节
- 2、2、3、4 = 第二小节
- 3、2、3、4 = 第三小节
- 4、2、3、4 = 第四小节，乐句结束
- 1、2、3、4 = 另一小节开始，也是新乐句的开始
- 2、2、3、4 = 第二乐句的第二小节
- ...

7. 同步歌曲

将当前监听的歌曲与播放给听众的歌曲同步是指：

- 修改所监听歌曲的速度，使其与当前播放给听众的歌曲的速度一致。为此，您可以修改所监听歌曲的 **BPM**（每分钟节拍数），使其与当前播放给听众的歌曲的 **BPM** 一致。
- 将所监听歌曲的节拍叠加在当前播放给听众的歌曲的节拍上。

a) 借助 **Sync** 功能自动同步

通过单击转盘的 **Sync** 按钮：

- 您可以立即修改该转盘上歌曲的 **BPM**，使其与另一转盘上播放的歌曲的 **BPM** 一致。
- 使该转盘上歌曲的节拍与另一转盘上播放的歌曲的节拍一致。

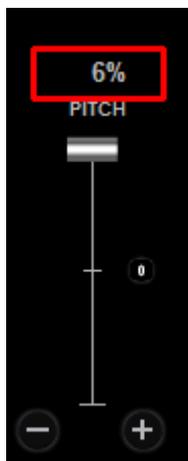
两个转盘同步后，**DJUCED™ 40°** 节拍检测区的背景会变为蓝色。
两个转盘未同步时，**DJUCED™ 40°** 节拍检测区的背景会变为黑色。

b) 在双转盘模式下手动同步

如果您偏好像在使用黑胶唱片时那样以手动方式同步歌曲，可以使用音调推子和滑音：

- 移动音调推子，直至两首歌曲的 **BPM** 完全相同：

如果您上移音调推子，将会降低 **BPM**：换言之，将会减慢音乐播放速度。
如果您下移音调推子，将会增加 **BPM**：换言之，将会加快音乐播放速度。



如果您将音调推子移动至其极限（上限或下限）时仍未达到所需 **BPM**，请通过单击 **DJUCED™ 40°** 中音调推子上方的 **%** 符号修改音域。

- 接下来，利用滑音使当前播放的歌曲的节拍与另一转盘上加载的曲目的节拍一致：

当两首歌曲以相同速度播放时，仍然需要使所监听歌曲的节拍与基准转盘上所加载歌曲的节拍一致。

您可以通过 -（减慢）或 +（加快）按钮减慢或加快回放速度。
将两组节拍叠加后，松开滑音按钮。

8. 为听众播放歌曲

两首曲目同步后，您可以对正在监听的曲目进行混音，以便将其播放给听众。
您可以：

- 通过移动交叉推子直接对已同步的歌曲混音。
- 例如，在加载到转盘 A 和转盘 B 上的歌曲音调不同时进行低音混音。

a) 在短暂的转调后直接为听众播放歌曲

您可以通过执行以下步骤直接对已同步的歌曲进行混音：

- 朝中间位置移动交叉推子，让听众能够同时听到来自转盘 B 和转盘 A 的歌曲。
- 然后将交叉推子从中心向转盘 A 移动。

b) 在低频转调后为听众播放歌曲

在实现两首歌曲之间的转调之前，您可以先准备低频转调：

- 删除两首歌曲中的中频和高频。
- 朝中心位置移动交叉推子，以便同时从转盘 B 和转盘 A 播放歌曲。
- 10 秒暂停后，将位于中央的交叉推子向转盘 A 移动。
- 最后，恢复中频和高频电平。

9. 结束转调

转调完成后，您可以恢复所播放歌曲的原始速度。将音调推子朝中心移动，或使用音高重设功能。在后一种情况下，我们建议确保听到的歌曲的确来自 [Master](#) 转盘，否则可能会导致主转盘与其他转盘不再同步。

12.3. 重混和采样器

样曲是指一个声音片段，可单独播放，也可与其他样曲以叠加到音乐上或覆盖音乐的方式播放。

播放一次的样曲称作“jingle”。

连续播放的样曲称作循环样曲。

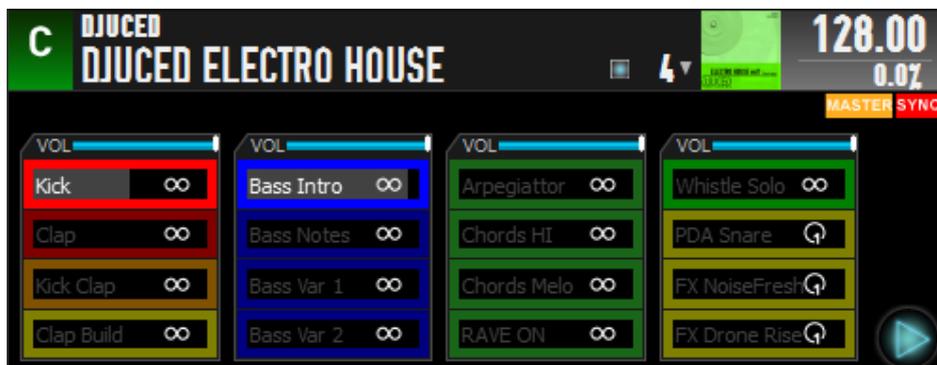
借助采样器，您可以轻松地重建旋律和加强歌曲的艺术效果。

1. 样曲批处理文件

为便于加载，可分批传送样曲（请参阅 [djz 文件](#)）。可从 DJUCED 40° 浏览器上传样曲批处理文件，或者从 Windows 资源管理器或 Mac OS X 中的 Finder 将样曲批处理文件拖放到转盘采样器上。

2. 创建旋律

加载自带的样曲批处理文件，例如默认加载的 DJUCED Electro House 批次。



确保采样器设置为其原始速度。如果音高不为 0%，双击采样器的 [BPM 值](#)，恢复原始速度。

从鼓列开始，单击 Kick 样曲。

播放该样曲，然后添加一些 Bass Intro 低音。没错，开始渐入佳境了...

让我们再劲爆一些：单击 Kick Clap 和 Bass Notes。现在，低音线开始浮现。
再劲爆一些，单击 RAVE ON。很好。
现在：单击 Bass Var 1 和 Whistle Solo。

想加些音效？单击 FX NoiseFresh。这首样曲属于 jingle，因此只播放一次。

您尽可随心所欲，继续添加其他音效...

3. 加强混音效果

对于韵律不是很理想的曲目，采样器很有用。通过采样器，您可以添加节奏和改善转调。

选择重低音节奏循环，例如，低音相当重的大鼓。

将采样器与您想加强音效的歌曲同步。

在您的歌曲上启动重低音循环：通过调整采样器的音量添加所需的节奏力度。

然后您可以通过转盘音量（中心的交叉推子）创建转调，将这个新增节奏保留在新曲目上。

转调完成后，您可以降低新增节奏的音量。

12.4. 软件接管



此功能可避免在图形界面中或通过 DJ 打碟机修改 DJUCED™ 40° 中的某个控件时发生混乱。当 DJUCED™ 40° 中显示的控件不同于打碟机的命令时，将会立即启用此功能。

当用户在 DJUCED™ 40° 中移动某个控件，然后在 DJ 打碟机上移动该控件时，如果打碟机尚未达到软件中设定的值，该控件在 DJUCED™ 40° 中将不起作用。

启用软件接管后，将会显示实体控件的镜像。

12.5. 自动混音

Automix 功能是在 DJ 不参与的情况下由软件自动播放播放列表中的文件。因此，它只是权宜之计，只在真正必要时使用。

使用 **Automix** 功能的前提是：您必须事先创建过一个或多个播放列表，并且访问过您想自动混音的播放列表。然后，单击播放列表管理列表图标，打开 **Automix** 菜单。

Automix 菜单包含下列选项：

- 启动 **Automix** 功能。
- 重新启动 **Automix**（只能在已停止 **Automix** 时使用）。
- 交叉渐变长度：选择以秒为单位的转调持续时间（换言之，它表示 **DJUCED™ 40°** 必须在第一首歌曲结束多少秒后再播放下一首曲目）。

如果您启动 **Automix** 功能，**DJUCED™ 40°** 将按显示顺序播放整个播放列表，除非：

- 您单击某个新图标并选择“停止自动混音”选项。
- 您可以单击“播放”按钮停止回放。

要重新启动已停止的 **Automix**，请单击播放列表管理按钮，打开 **Automix** 菜单并选择“继续自动混音”。

我们建议您在两个转盘上都启用[同步](#)，以实现完美的合拍转调。

默认情况下，在转调完成后，**Automix** 会立即恢复曲目的原始音高（请参阅[音高重设](#)），从而保留曲目速度。您可以在[常规](#)设置中禁用此功能。

12.6. 搓碟

1. 定义

搓碟是指当 DJ 将手放在转盘上转动的黑胶唱片上来回移动时产生的声音。

搓碟者是指利用搓碟技术制造声音并利用搓碟声音创作原创音乐曲目的黑胶唱片用户。

对于使用数字设备的 DJ 而言，是通过 DJ 软件计算并模拟手部动作来实现搓碟的。

2. 在 DJUCED™ 40° 中搓碟

要在 DJUCED™ 40° 中搓碟，请使用鼠标左键单击波形并按住该按钮，然后左右移动鼠标。

搓碟质量取决于 DJ 的才能，但也取决于所播放音乐的质量。并不是任何歌曲都能产生成功的搓碟声音；您的搓碟才能还取决于加载到转盘上的歌曲以及您搓碟时产生的声音。

因此，某些 DJ 为了凸显自己的才能，会对已经包含搓碟声音的歌曲进行搓碟。

12.7. 音效

1. 定义

音效是指为修饰声音而对音乐应用的一种滤波器或几种滤波器的组合。

[音效](#)一章介绍了 DJUCED™ 40° 中提供的音效列表。

音效架可容纳三种音效、Dry/Wet 电平按钮以及可用于控制多种音效的 MacroFX 按钮。要修改该列表，请单击音效名称上方带有向下箭头的图标。此时，将会显示一个用于选择新音效的菜单。

2. 启用/禁用音效

单击位于相应按钮上方的音效名称可切换音效。

音效已禁用：音效名称的背景为黑色。

音效已启用：音效名称的背景为蓝色。

3. 调制音效

有两个控件用于调制音效：

- 音效的旋转按钮可调制音效。
- Dry/Wet 旋转按钮可控制无音效信号与带音效信号的混音：
 - Dry = 100% 原始曲目 + 0% 已添加音效的曲目。
 - Wet = 0% 原始曲目 + 100% 已添加音效的曲目。

12.8. 录制混音

您可以通过单击位于混音器顶部的 REC 按钮录制混音。

录制混音时，我们建议您将录制增益级别设置为最大值。

要停止录音，请再次单击录制按钮。录音可保存为未压缩格式或压缩格式，也可取消录音。

还可以在您的 SoundCloud (<https://soundcloud.com/>) 帐户上分享录音。

新文件保存在“录音”设置窗格中定义的文件夹中。

默认路径为 C:/Users/userame/Documents/DJUCED 40/Records/ Mix。

12.9. 循环

1. 定义

循环是指曲目中连续播放的部分。

2. 用法

利用循环，DJ 可以延长韵律的持续时间。

DJ 可以：

- 手动定义循环的起点和终点；或
- 以节拍数定义循环的长度。

3. 软件控件

循环控件如下：

- 进入循环/退出循环：“进入循环”控件用于放置循环的起点；“退出循环”控件用于放置循环的终点（再次单击“退出循环”控件可退出循环）。
- 1/32、1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8、16、32：每循环节拍数。
- 重定位循环。
- 修改循环的长度。

启用 **SNAP** 模式时，创建的循环将自动合乎节拍。

13. 术语表

13.1. BPM

BPM（每分钟节拍数）

节拍是一种可听到的短暂声波峰值，节拍的连续性形成音乐的节奏。

通常，在架子鼓或低音乐器上更容易识别节拍；但实际上，任何一件乐器（例如吉他或人声）或数件乐器的合奏都能播放节拍。

当您听到节拍时，可通过计算每分钟重复次数得出每分钟节拍数。

如果您听不到音乐中的节拍，听众将难以随着音乐跳舞，因为舞者会自然地让其舞动节奏合乎音乐节拍，就像奔跑者按照音乐节拍计算平均步幅时间一样（正因如此，才会有如此多的慢跑者戴着 MP3 播放器跑步）。

13.2. Magic Fade

通过 **Magic Fade**，您可以在歌曲之间形成完美的转调。

还可以对曲目应用特殊的滤波器组合，具体视交叉推子位置而定。

借助于 **Magic Fade**，只需用一只手控制交叉推子，便可实现所有转调。这样您就可以用另一只手控制音效和所有其他功能。

转调结束时，目标歌曲的速度便会恢复其原始值。可在 DJUCED™ 40° 的[常规设置](#)中禁用此功能。

13.3. 限幅器

为避免在对几首高音量曲目混音时出现各种声音失真，需要对混音应用限幅器。

为优化混音质量，应调整转盘的增益（请参阅[增益](#)）。

13.4. SNAP

通过 **SNAP**，您可以自动创建合乎曲目节拍的记忆点以及进入循环点和退出循环点。

DJUCED™ 40° 允许您在 1/32 节拍至 1 节拍范围内选择 SNAP 的值。

借助于 SNAP，循环可以完美地跟着节奏开始和结束，并且记忆点也可完美地定位自身的时间点。值为 1 节拍时，循环和记忆点将始终合乎节拍。

较小的 SNAP 值可实现更大自由，但对操控的敏捷度要求更高。

13.5. SLIP

在 Slip 模式下，无论您执行什么操作，都能保留曲目的乐句。

对曲目执行某个命令（记忆点、循环、slice、搓碟...）时，DJUCED™ 40° 会继续虚拟播放歌曲。操作完成时，播放位置会恢复到未执行操作时原本应到达的位置，从而保持歌曲的节奏。

例如，在启用 SLIP 模式的情况下创建一个 1 节拍循环。

在此循环上停留 4 个节拍，然后关闭循环。

播放不会从循环处继续，而是会直接跳至 4 个节拍后，就好像循环从未发生一样。歌曲的结构保持完好。

13.6. 量子化

通过量子化，您可以让执行的操作合乎歌曲的节拍。

当您执行某项操作（例如，转到某个记忆点）时，该操作将自动合乎节拍。

例如，使用采样器时，如果量子化设置为 1，您启动的样曲将在下一节拍开始播放。

当量子化设置为 4 时，样曲将在下一小节 (4/4) 开始播放。

如果您想在按下按钮的那一刻执行操作（例如手指打鼓），则必须禁用量子化。

音频转盘（A 和 B）均量子化为 1 节拍。

转盘采样器的量子化范围是 1/4 节拍至 32 节拍。

13.7. Djz 文件

djz 文件包含一批样曲。样曲批处理文件是一个包含多首样曲及其说明的唯一文件：

- 名称
- 大小
- 速度
- 颜色
- 循环或 jingle

样曲批处理文件一般按列组织。左侧是鼓，然后是低音、主要乐器，最后是音效。

通过样曲批处理文件，您可以同时加载转盘采样器的全部 16 首样曲。

将 djz 文件从 Windows 资源管理器或 Mac OS X Finder 拖放到 DJUCED™ 40° 中的采样器之一，即可导入该文件。

可在 DJUCED™ 40° 的浏览器中查看导入的样曲批处理文件。

14. 常见问题解答

14.1. DJUCED™ 40° 是否有到期日期?

没有，如果使用的是有效许可证，或者连接了捆绑交付的 DJ 打碟机，DJUCED™ 40° 就不会有时间限制。

不过，如果未将此 DJ 打碟机连接至计算机，并且尚未安装有效的许可证，软件将以演示模式启动（每个会话限时 30 分钟）。

如果您使用的是随打碟机附赠的 DJUCED™ 40°，请将打碟机连接至您的计算机，然后再启动 DJUCED™ 40°。

14.2. 除了捆绑交付的 DJ 打碟机外，DJUCED™ 40° 是否兼容其他 DJ 打碟机?

随打碟机附赠的版本只兼容与其捆绑交付的打碟机。

14.3. 除了打碟机集成的音频接口外，DJUCED™ 40° 是否兼容其他 DJ 音频接口?

可以，您可以在 DJUCED™ 40° 中使用您喜欢的音频接口。

默认情况下，如果您的 DJ 打碟机集成了音频接口，DJUCED™ 40° 将设置为使用这个集成的音频接口发出声音，但您可以在“设置”菜单中选择其他音频接口。要显示该菜单，请单击顶栏中的“设置”图标。

14.4. DJUCED™ 40° 是否兼容 Windows 中的 ASIO 和 WASAPI (Windows Audio Session API) 驱动程序?

是的，DJUCED™ 40° 兼容 ASIO 和 WASAPI 驱动程序。

14.5. DJUCED™ 40° 兼容哪些音频格式?

除了受保护的文件外，DJUCED™ 40° 兼容 Windows 中 Microsoft Windows Media Player 或者 Mac OS X 中 iTunes 播放的所有音频文件。

14.6. 如果我在 DJUCED™ 40° 播放歌曲时听不到任何声音，该怎么办？

- 确认音箱与打碟机音频接口 (Mix) 的连接是否正确。
- 单击顶栏中的“设置”图标，然后打开“音频”窗格，确认已配置下列设置：
 - Master 连接到音频接口的输出 1-2。
 - 耳机连接到音频接口的输出 3-4。

14.7. 如果我在 DJUCED™ 40° 中听到音频失真，该怎么办？

对 Windows 和 Mac 均适用的解决方法：

- 先分析文件，然后再混音。这可大大增加您在混音期间获得的处理资源。
- 混音时关闭所有其他程序。

1. 仅适用于 Windows 的解决方法

通过下列设置配置您的计算机：

- 确认计算机已连接电源；避免在只靠电池供电的笔记本电脑上进行混音，因为处理器可能会减速运行，而这会影响到所执行的混音操作。
- 禁用计算机的 Wi-Fi。
- 断开计算机的网络访问或互联网连接，以便禁用反病毒程序和防火墙。
- 单击 Windows 按钮（或依次单击开始 > 控制面板 > 系统 > 设备管理器 > 通用串行总线控制器）。
- 右键单击第一个 USB Root Hub，然后选择属性 > 电源管理，并取消选中允许计算机关闭此设备以节约电源复选框。
- 为每个 USB Root Hub 重复以上操作。
- 确认主硬盘上有足够的可用空间。要想让计算机以最佳速度运行，C: 盘必须至少留出 10% 至 15% 的可用空间。
- 如果您使用的图形卡不是 ATI Radeon 或 Nvidia Geforce，并且您在 Vista 或 Windows 7/8 下工作，请禁用 Aero 主题。右键单击 Windows 桌面，然后选择个性化 > 更改计算机上的视觉效果和声音。选择一个非 Aero 主题，如 Windows 7 Basic 或 Windows 经典。

2. 仅适用于 Mac OS 的解决方法

- 避免使用不同的声卡进行混音播放和耳机监听；在 **Mac OS** 中，我们建议所有声音只通过一个声卡（**DJ** 打碟机内置声卡或独立声卡）传送，而不要使用两个声卡。
- 避免将 **DJ** 打碟机连接到键盘内置的 **USB** 端口。如果您使用 **MacBook**，检查当您将 **DJ** 打碟机连接到另一 **USB** 端口时是否仍会听到音频故障。

15. 商标

Intel® 和 Pentium® 是 Intel Corporation 的注册商标。

Microsoft® Windows® XP、Windows Vista、Windows 7、Windows 8 和 Windows 10 是 Microsoft Corporation 在美国和/或其他国家/地区的注册商标或商标。

Mac 和 Mac OS 是 Apple Inc. 在美国和其他国家/地区注册的商标。

DJUCED 品牌和 DJUCED 的图形元素是 Guillemot Corporation（基利摩股份有限公司）的资产。

特此确认，本文档中的所有其他商标和商品名称均为其各自所有者的资产。插图不具约束力。本文档中的内容、设计和规格可能因国家/地区而异，并可能随时出现更改，恕不另行通知。

16. 版权声明

未经 **Guillemot Corporation S.A.**（基利摩股份有限公司）明确书面同意，不得以任何形式或利用电子、机械、电磁、手工抄写、影印、录制或其他任何方式复制、摘录、传播、转录本手册的任何部分，或将其存储在检索系统中或翻译成任何语言或计算机语言。

17. DJUCED™ 40° 最终用户许可协议

请仔细阅读安装 DJUCED™ 40° 时显示的许可协议。