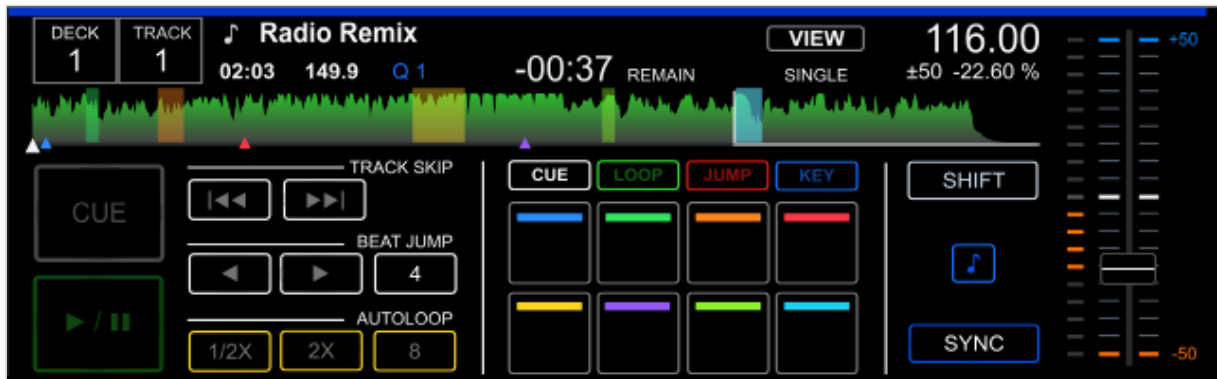


ProDJFX

v1.2 • 简体中文



DJ DECK

用户手册

ProDJFX.com

Ableton Live 12 + Max for Live

© 2026 ProDJFX. 保留所有权利。

目录

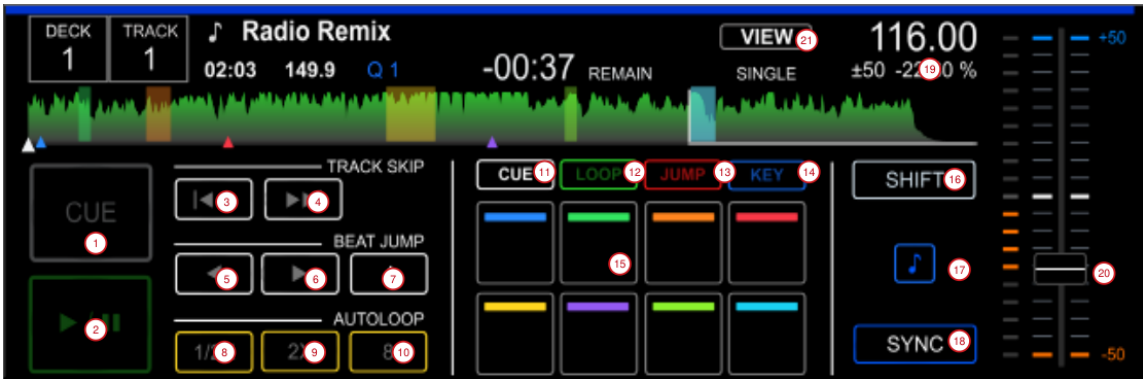
开始使用前	3
产品概览	4
安装与曲目准备	5
曲目准备	6
屏幕与控制件	7
控件参考	8
播放与曲目导航	9
保存的 Hot Cue 与 Hot Loop	10
Hot Cue 存储与波形标记	11
Auto Loop 与打击垫循环	12
演奏 Pad 模式说明	13
Beat Jump 与 Quantize	14
速度控制与同步	15
Key Shift 与 Key Sync	16
MIDI 映射与控制器	17
[SHIFT] 与存储管理	18
演出前检查	19
现场使用可靠性	20
故障排除	21
技术信息与支持	22
支持、许可及商标	23
产品信息与限制	24
v1.2 新功能	25

开始使用前

- 本手册说明 ProDJFX DJ Deck v1.2 的控制和操作方法。方括号中的名称（例如 [CUE]、[SYNC]、[SHIFT]）与设备界面的标签一致。
- 截图仅供参考；曲名、Deck 颜色、播放位置、Pad 模式及指示灯会随当前曲目和设置变化。
- 需要 Ableton Live 12 或更高版本与 Max for Live、Session View，以及设备所在同一音轨的 Clip Slot 中的音频片段。
- 下载包包括 .amxd 设备、User Manual、READ ME 和 ProDJFX Terms & Conditions.pdf。请备份安装文件和 Live Set。
- 现场演出前应测试完整的 Live Set、音频文件、MIDI 映射、控制器、音频接口及驱动程序。准确的节拍网格是关键。

产品概览

ProDJFX DJ Deck v1.2是一款Max for Live设备，在Ableton Live中提供类似硬件DJ播放器的操作流程。设备控制同一音频轨道Session View中的音频片段。多个Deck应分别放置在不同音频轨道上。



系统要求

Ableton Live	12 或更高版本 + Max for Live
Session View	Ableton Live Session View
Max for Live	ProDJFX DJ Deck .amxd
音频文件	与设备位于同一音轨 Clip Slot 中的音频片段

音频格式兼容性由 Ableton Live、操作系统和可用编解码器决定。

安装与曲目准备

需要Ableton Live 12或更新版本以及Max for Live。将.amxd文件拖入音频轨道，并在同一轨道的Clip Slots中加载音频。检查BPM和节拍网格。Start Marker确定Main Cue的位置。一般应将End Marker保留在音频文件真正的结尾，以保证计时、波形与Continue功能准确。设备会在需要时自动启用Warp。

演出前注意事项

- 调整 Start Marker / End Marker 可能影响设备行为。请将 End Marker 保持在音频文件的实际末尾。
- 音频格式兼容性由 Ableton Live、操作系统和可用编解码器决定。

多台 Deck 协同使用

ProDJFX DJ Deck v1.2是一款Max for Live设备，在Ableton Live中提供类似硬件DJ播放器的操作流程。设备控制同一音频轨道Session View中的音频片段。多个Deck应分别放置在不同音频轨道上。

安装后可将 DJ Deck 保存至 Ableton Live 的 User Library 以便下次使用。首次使用应检查标题、波形、[PLAY/PAUSE]、[CUE]、Track Skip 和 [SYNC] 状态。

曲目准备

- BPM 与节拍网格：确认 Ableton Live 检测的 BPM 准确，网格与音乐节拍对齐。不准确的网格会影响 Beat Jump、Loop、速度及 Sync。
- Warp：DJ Deck 在需要时自动启用 Warp；但仍须正确准备片段 BPM 和节拍网格。
- Start Marker：将其放在期望的播放起点。Main Cue 以此作为参考位置。
- End Marker：建议保持在音频文件实际末尾。移动它可能影响曲目长度、计时、波形、Loop Overlay、Continue 和结尾提醒。
- 音频格式：取决于 Ableton Live、操作系统和可用编码器。演出前请导入并测试所有音频文件。

屏幕与控件



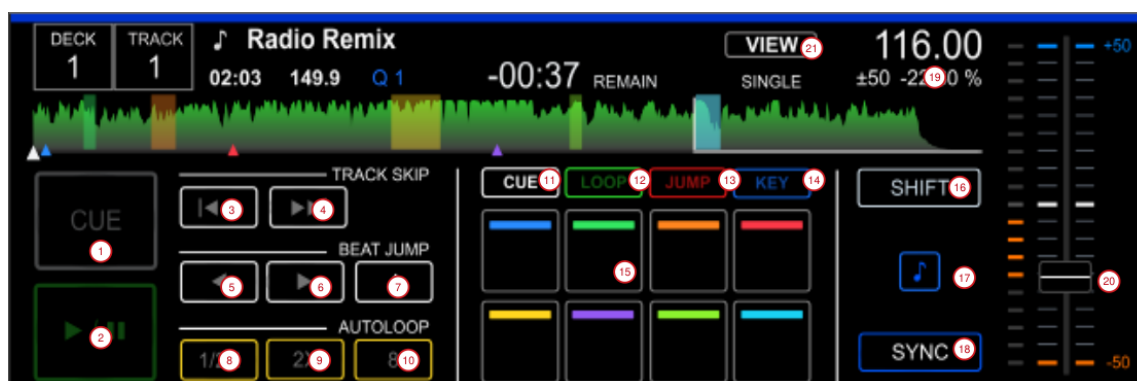
显示屏包含Deck编号、曲目编号、标题、总时长、原始BPM、Quantize、计时、Master BPM、Tempo Range/Offset、波形、Cue和Loop标记以及曲目结束警告。[VIEW]可打开浮动窗口。Hot Cue位置和MIDI打击垫状态随Live Set保存。

控件参考

#	显示项目	功能
1	Deck Number	多台 Deck 中用于识别当前 Deck 的编号
2	Track Number	当前加载的曲目编号
3	Track Title	已加载曲目的名称
4	Track Time	曲目总时长
5	Track BPM	曲目的原始 BPM
6	Quantize	当前 Quantize 单位；点击可切换，包括 Off
7	Main Timer	根据 Remaining 或 Elapsed 显示时间
8	REMAIN / ELAPSED	切换剩余时间和已播放时间
9	SINGLE / CONTINUE	切换结尾停止或自动进入下一首
10	Master BPM	显示 Live 全局速度
11	Tempo Range	当前选择的速度调整范围
12	Tempo Offset	相对于 0% 的速度偏移百分比
13	Waveform Overview	波形、播放头、Hot Cue、Hot Loop 和结尾提醒
14	Deck Color Bar	用于辨认 Deck 的颜色

[VIEW] — 打开浮动 Deck View

控件参考



#	控件参考	功能
1	[CUE]	返回 Main Cue 并停止
2	[PLAY/PAUSE]	播放、暂停、继续
3	Track Skip Backward	上一曲，仅停止时
4	Track Skip Forward	下一曲，仅停止时
5	Beat Jump Backward	Beat Jump 向后
6	Beat Jump Forward	Beat Jump 向前
7	Beat Jump Size	选择跳跃长度
8	[LOOP /2]	将循环长度减半
9	[LOOP X2]	将循环长度加倍
10	[LOOP ON/OFF]	开启／关闭 Auto Loop
11	[CUE] Pad Mode	Hot Cue / Hot Loop 模式
12	[LOOP] Pad Mode	切换 LOOP / LOOP 2
13	[JUMP] Pad Mode	切换 JUMP / JUMP 2
14	[KEY] Pad Mode	切换 KEY / MIDI
15	Performance Pads 1-8	取决于当前打击垫模式
16	[SHIFT]	调用辅助功能
17	Key Sync / Key Reset	Key Sync 状态和复位
18	[SYNC]	显示同步状态并重新对齐
19	Tempo Range	选择速度范围
20	Tempo Slider	调节全局速度
21	[VIEW]	打开浮动 Deck View

播放与曲目导航

[PLAY/PAUSE]用于播放、暂停和继续。[CUE]返回由Start Marker定义的Main Cue并停止播放。Track Skip Backward/Forward仅在停止播放时加载上一个或下一个片段。Single在当前曲目结尾停止，Continue自动进入下一首。[REMAIN/ELAPSED]切换剩余时间与已播放时间。停止或暂停时，可点击波形直接选择播放位置；请勿假定正常播放期间也能这样定位。

Main Cue

返回 Main Cue 并停止 — Start Marker

Track Skip

上一曲，仅停止时 / 下一曲，仅停止时

波形定位

停止或暂停播放时，点击波形可直接移动播放位置。不要将此操作理解为正常播放期间的跳转功能。

SINGLE / CONTINUE

Mode	功能
SINGLE	曲目播放到末尾时停止
CONTINUE	曲目结束时加载下一片段

保存的 Hot Cue 与 Hot Loop



在 [CUE] 模式中，八个打击垫根据循环状态保存 Hot Cue 或 Hot Loop。此处的存储内容与 LOOP / LOOP 2 模式使用的临时循环长度不同。

[CUE] 模式的行为

LOOP OFF — 保存 Hot Cue

LOOP OFF 时，按下空白打击垫保存当前位置。

LOOP ON — 保存 Hot Loop

LOOP ON 时，按下空白打击垫保存当前循环。

操作步骤

- 选择 [CUE] 模式。
- LOOP OFF 时，按下空白打击垫保存当前位置。
- LOOP ON 时，按下空白打击垫保存当前循环。
- 按下已保存的打击垫即可调用。

单独删除已保存的打击垫内容

1. 选择 [CUE] 并启用 [SHIFT]。Shift 激活时按钮会闪烁。
2. 按下要删除的已存储打击垫（Hot Cue 或 Hot Loop）。该操作针对 [CUE] 模式的打击垫记忆，而非普通 Auto Loop 控件。

修改存储内容后，请保存 Live Set。

Hot Cue 存储与波形标记

- Hot Cue 标记显示单个位置；保存的 Hot Loop 以波形上的彩色覆盖区域显示，标明位置及长度。
- 要单独删除已保存的打击垫内容，请选择 [CUE]、启用 [SHIFT]，然后按下对应打击垫。
- Clear All Memory 的文档范围为 Hot Cue 位置和 MIDI 打击垫保存状态，不能将其与单独删除 Hot Loop 混淆。
- 更改记忆后请保存 Live Set。

Auto Loop 与打击垫循环

[LOOP ON/OFF]在当前位置开启或关闭普通循环。[LOOP /2]将循环长度减半，[LOOP X2]将长度加倍。v1.2新增的64、128和256拍循环属于普通Auto Loop控制，并非LOOP打击垫的大小。[LOOP]可切换LOOP与LOOP 2打击垫组，其中包含普通和三连音相关的循环长度。

64、128 和 256 拍循环属于常规 Auto Loop 控件，不属于 LOOP / LOOP 2 打击垫模式。

LOOP / LOOP 2



打击垫	LOOP	LOOP 2
1	1/4	3/4
2	1/2	1
3	1	3/2
4	2	3
5	4	5
6	8	6
7	16	7
8	32	9

Auto Loop

[LOOP ON/OFF] • [LOOP /2] • [LOOP X2] • 64 / 128 / 256 拍

选用三连音 Loop 长度后，再使用 [LOOP /2] 或 [LOOP X2] 将回到常规 Loop 长度序列。退出 Pad Loop 时，再次按下已启用的 Pad 或按 [LOOP ON/OFF]。

演奏 Pad 模式说明

- [CUE]: 根据 Loop 开关状态, 使用 Hot Cue 或已保存 Hot Loop。
- [LOOP]: 按一次选择 LOOP, 再按一次选择 LOOP 2。八个 Pad 直接启用显示的 Loop 长度, LOOP 2 包含附加和三连音相关长度。
- [JUMP]: 按一次选择 JUMP, 再按一次选择 JUMP 2。各 Pad 按 Beat Jump 表格的拍数向前或向后移动。
- [KEY]: 按一次进入 Key Shift, 再按一次进入 MIDI。KEY Pad 改变音调; MIDI Pad 控制 Live 中的已映射功能。
- 再次按下当前 Loop Pad 或按 [LOOP ON/OFF] 可退出循环。64/128/256 拍属于常规 Auto Loop 控制, 不属于 LOOP 演奏 Pad。

Beat Jump 与 Quantize

Beat Jump按照选定的拍数向前或向后移动播放位置。[JUMP]在JUMP与JUMP 2打击垫组间切换。Quantize设置支持操作的时间划分；[SYNC]指示片段是否与Live全局时间网格对齐。

JUMP / JUMP 2



打击垫	JUMP	JUMP 2
1	-1	-16
2	+1	+16
3	-2	-32
4	+2	+32
5	-4	-64
6	+4	+64
7	-8	-128
8	+8	+128

Quantize

Quantize 操作步骤

1. 在 Deck 显示区域确认当前 Quantize 数值。
2. 按下 Quantize 显示控件，即可切换到下一个可用的时间分割值。
3. 反复按下直到显示所需数值；选择 Off 可关闭受支持操作的 Quantize 功能。
4. 核对当前显示值。Quantize 控制受支持操作的时间分割；[SYNC] 则单独显示与 Ableton Live 全局节拍的对齐状态。

速度控制与同步

Tempo Slider调整Live全局速度和同步曲目的播放速度。范围为±4%、±8%、±10%、±20%、±50%、±100%及WIDE。中央对应0.0%，指示灯显示正负偏移。[SYNC]常亮表示对齐；闪烁表示未对齐，此时按下可重新对齐。

Tempo Range

中央代表 0%；下方 LED 为负偏移，上方 LED 为正偏移。范围：±4%、±8%、±10%、±20%、±50%、±100% 和 WIDE。

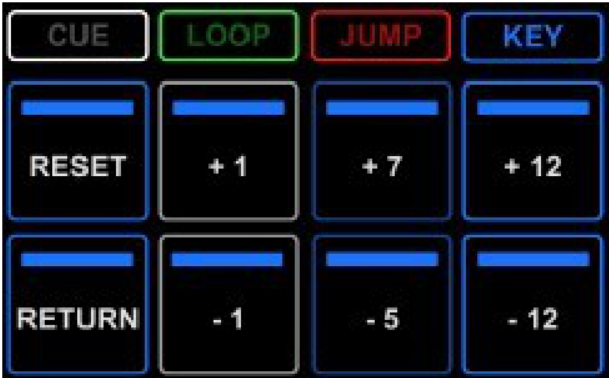
[SYNC]

显示同步状态并重新对齐

状态指示	功能
常亮	片段已与 Ableton Live 全局节拍对齐
闪烁	片段未对齐；按 [SYNC] 进行修正

Key Shift 与 Key Sync

[KEY]模式的打击垫为RESET、+1、+7、+12、RETURN、-1、-5、-12。Key Shift范围为-48至+48半音。RESET立即恢复原调；RETURN每按一次向0移动1个半音。Key Sync/Key Reset指示同步和移调状态。



打击垫	KEY	功能
1	RESET	立即恢复原始音调
2	+1	升高 1 个半音
3	+7	升高 7 个半音
4	+12	升高 12 个半音
5	RETURN	每按一次向零恢复 1 个半音
6	-1	降低 1 个半音
7	-5	降低 5 个半音
8	-12	降低 12 个半音

RESET 立即回到原始音调；RETURN 每按一次向零方向恢复 1 个半音。范围为 -48 至 +48 半音。

状态指示

蓝色：Key Sync 开启；白色：关闭；边框常亮：原始音调；边框闪烁：已变调。

MIDI 映射与控制器

八个MIDI打击垫均可在Ableton Live中独立映射为切换控制。v1.2还支持对打击垫模式选择和Track Skip控制进行MIDI映射。进入MIDI Map Mode，分配控制器按钮并测试。Track Skip仍仅在停止播放时有效。

MIDI Map Mode

MIDI 打击垫、打击垫模式选择按钮以及 Track Skip Backward/Forward 均可进行 MIDI 映射。Track Skip 仅在停止播放时有效。

MIDI pads

8 个 MIDI 打击垫分别作为独立的开关控制，可映射到 Live 兼容功能。

[SHIFT] / Clear All Memory

修改存储内容后，请保存 Live Set。

Clear All Memory 会清除 [CUE] 打击垫模式下保存的所有 Hot Cue 和 Hot Loop，以及 MIDI 模式下保存的所有 MIDI 打击垫状态。

[SHIFT] 与存储管理

- [SHIFT] 用于启用辅助功能，激活时会闪烁。
- 在 [CUE] 模式中启用 [SHIFT]，然后按下要删除的 Hot Cue 或 Hot Loop 已保存打击垫。
- 在 MIDI 模式中启用 [SHIFT]，然后按下需要清除保存状态的 MIDI 打击垫。
- Clear All Memory: 启用 [SHIFT]，然后连续按 Deck Number 三次。此操作会清除 [CUE] 打击垫模式下保存的所有 Hot Cue 和 Hot Loop，以及 MIDI 模式下保存的所有 MIDI 打击垫状态。
- 修改存储内容后，请保存 Live Set。

演出前检查

演出前检查BPM、节拍网格、Start/End Marker、打击垫模式、循环、Track Skip、速度、SYNC、音频接口、驱动及MIDI映射。务必测试并备份完整的Live Set。

功能检查

- 调整 Start Marker / End Marker 可能影响设备行为。请将 End Marker 保持在音频文件的实际末尾。
- 停止或暂停播放时，点击波形可直接移动播放位置。不要将此操作理解为正常播放期间的跳转功能。
- 64、128 和 256 拍循环属于常规 Auto Loop 控件，不属于 LOOP / LOOP 2 打击垫模式。
- MIDI 打击垫、打击垫模式选择按钮以及 Track Skip Backward/Forward 均可进行 MIDI 映射。Track Skip 仅在停止播放时有效。
- 修改存储内容后，请保存 Live Set。

现场使用可靠性

- 演出前检查每个片段的 BPM、节拍网格、Start Marker、End Marker、波形和计时。
- 测试 Play/Pause/Resume、Main Cue、停止时的 Track Skip、Beat Jump、LOOP /2 与 X2、Pad 模式、Quantize、[SYNC]、Key Shift 和速度。
- 测试保存的 Hot Cue 与 Hot Loop、彩色覆盖指示、Live Set 存储，以及 64/128/256 拍 Auto Loop。
- 验证 Pad 模式选择与 Track Skip 的 MIDI 映射；波形点击定位应在停止或暂停时测试。
- 检查驱动程序、缓冲大小、采样率、音频接口与计算机性能。可用 Deck 数量受整个 Live Set 负载影响。

故障排除

故障现象	检查 / 解决方法
曲目信息或波形未显示	在设备所在音轨的 Clip Slot 中加载有效音频。
BPM 或节拍网格不准确	修正 BPM 与节拍网格。
[SYNC] 闪烁	检查网格并按 [SYNC] 进行重新对齐。
循环位置不准确	检查音频片段的节拍网格。
Track Skip 无效	停止播放并检查相邻 Clip Slot。
重新打开后记忆丢失	保存相关内容后保存 Live Set。
MIDI 控制异常	检查 MIDI Map Mode 中的映射。

技术信息与支持

系统要求

项目	说明
所需软件	Ableton Live 12 + Max for Live
Session View	与设备位于同一音轨 Clip Slot 中的音频片段
安装与曲目准备	确认 BPM 和节拍网格准确；Start Marker 位于预期起点；End Marker 位于文件真实末尾
打击垫模式及控件	8 个演奏打击垫；MIDI 映射；Tempo Range；Quantize 与 Sync
Key Shift	-48 / +48
音频文件	Ableton Live 支持的音频格式
ProDJFX.com	ProDJFX.com
支持与许可	info@prodjfx.com

支持与许可

技术支持：info@prodjfx.com • ProDJFX.com。请提供Live/Max版本、操作系统、DJ Deck版本和问题复现步骤。

有关许可及购买条款，请参阅 ProDJFX Terms & Conditions.pdf。

ProDJFX 为独立开发的产品，与 Ableton 不存在隶属、认可或赞助关系。

支持、许可及商标

- 技术支持: info@prodjfx.com。请附 Ableton Live、Max、DJ Deck 的版本、系统信息、错误内容和重现步骤。
- 软件许可、隐私、购买及退款政策请参阅 ProDJFX Terms & Conditions.pdf。
- Ableton Live 与 Max for Live 为第三方产品, 不包含在 DJ Deck 中, 分别遵守各自的许可协议。
- ProDJFX 为独立开发产品, 与 Ableton 或其他第三方不存在隶属、认可或赞助关系。
- 文中产品名和商标均归相应所有者所有。© 2026 ProDJFX. 保留所有权利。

产品信息与限制

- 产品：ProDJFX DJ Deck v1.2。类型：适用于 Ableton Live 12 或更高版本、需要 Max for Live 的 Max for Live 演奏设备。
- 每个设备实例仅控制 Session View 中与设备位于同一音轨的 Clip Slot 音频片段。
- Track Skip 仅在停止播放时可用；点击波形移动播放位置仅适用于停止或暂停。
- 时间相关功能依赖正确的 BPM、节拍网格和 Start/End Marker。
- 不能保证与未来的 Live、Max、操作系统或控制器版本兼容。功能及规格可能变动。

v1.2 新功能

v1.2 新功能	功能
已保存 Hot Loop	按下已保存的打击垫即可调用相应位置或循环。保存的 Hot Loop 在波形上显示为彩色覆盖区域，可直观看看到位置和持续长度。
扩展 MIDI 映射	MIDI 打击垫、打击垫模式选择按钮以及 Track Skip Backward/Forward 均可进行 MIDI 映射。Track Skip 仅在停止播放时有效。
新增 Auto Loop 长度	64, 128, 256 拍
波形定位	停止或暂停播放时，点击波形可直接移动播放位置。不要将此操作理解为正常播放期间的跳转功能。
播放与速度	优化 Play/Pause/Resume 和速度控制。
可靠性与界面	改进保存循环的同步与尺寸调整、播放状态处理及浅色主题可视性。

修改存储内容后，请保存 Live Set。

- Clear All Memory: 启用 [SHIFT] 后按 Deck Number 三次，可清除 [CUE] 打击垫模式下保存的所有 Hot Cue 和 Hot Loop，以及 MIDI 模式下保存的所有 MIDI 打击垫状态。