360°DJ 使用手册

目录

1. 产品介绍 3

1.1 360°DJ 简介 3

1.2 产品图示 4

1.3 系统接线图 4

2. 系统设置 5

2.1 音箱 5

2.2 电源 5

2.3 备份/恢复 6

2.4 系统 6

3.路由设置 7

3.1 输出通道映射 Dante 来源 7

3.2 配接 Dante 输出路由 7

3.3 配接 Dante 输入路由 8

4. 输出设置 8

5. 输入设置 9

5.1 立体声输入 9

5.2 实时分轨 10

5.3 属性 11

5.4 三维空间 11

6. 自走效果 12

6.1 波形轨迹 12

6.2 手绘轨迹 14

7. 保存数据 15

8. 规格与参数 15

1. 产品介绍

1.1 360°DJ 简介

醅雅 360°DJ 是一套在不改变 DJ 现有工作方式的立体声表演转变为沉浸声表演的解决方案，在 AI Music Decompose 音乐解构和 PlayeahSoun³D 空间声引擎加持下，为表演者与观众构建了前所未有的深度互动和超感视听体验。

深入人心的观众沉浸感

360°DJ 将立体声格式音频无缝转换为身临其境的沉浸声体验，实现更具有声音感染力的舞台效果，让观众有对艺术表达的深层认同与震撼记忆。

实时分轨技术

通过 Al Music Decompose 音乐解构算法将立体声实时分析转换为多轨音频，结合多算 PlayeahSoun³D 空间声场法渲染引擎，实现更精准、更清晰、更高品质的空间声还原。

无缝衔接

可轻松与现有主流 DJ 设备集成控制，无需复杂的配置及繁琐的操作。

创意联动

由触控交互平台“360°Control”预设计轨迹路径，实时动态定位和移动音频元素，以获得更丰富的观众参与度。

兼容性强、拓展灵活

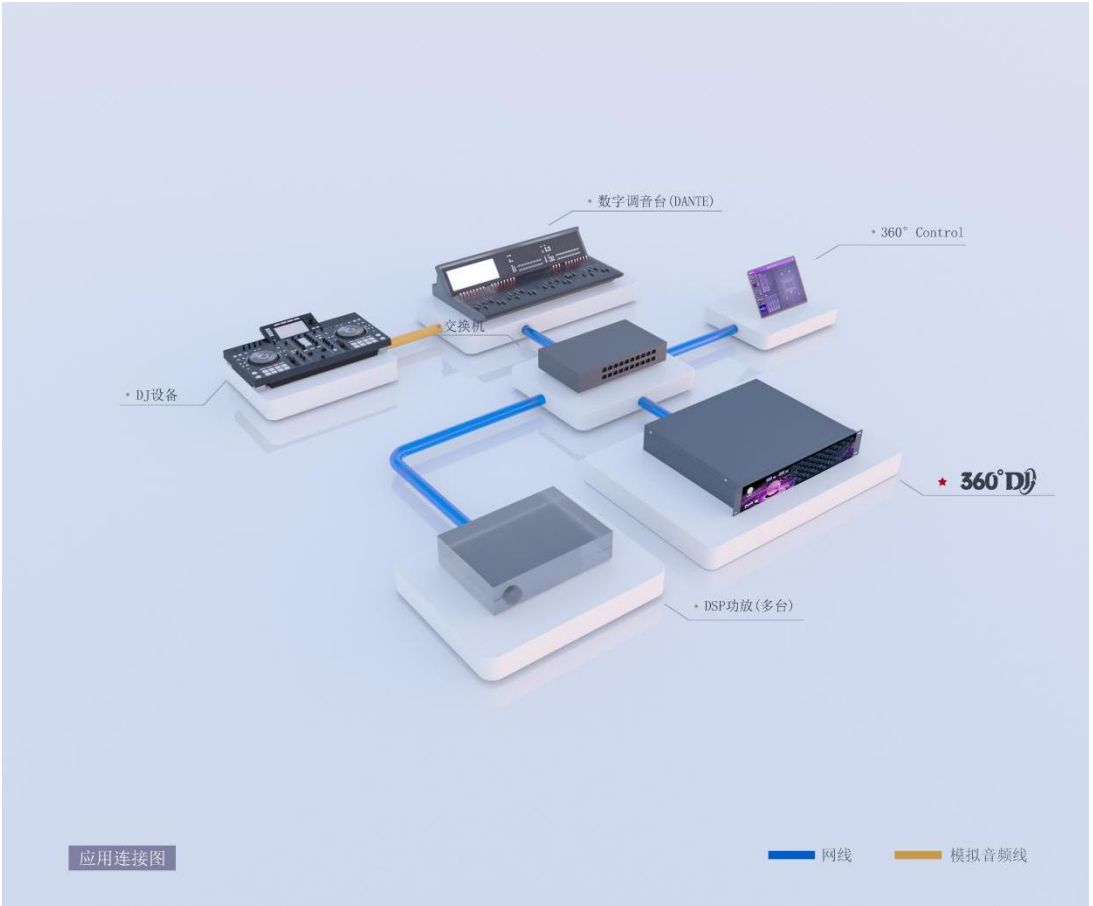
可支持各品牌音响设备，最低支持 6 组独立音频通道设备，可根据现场拓展至 64 组独立通道输出。

1.2 产品图示





1.3 系统接线图

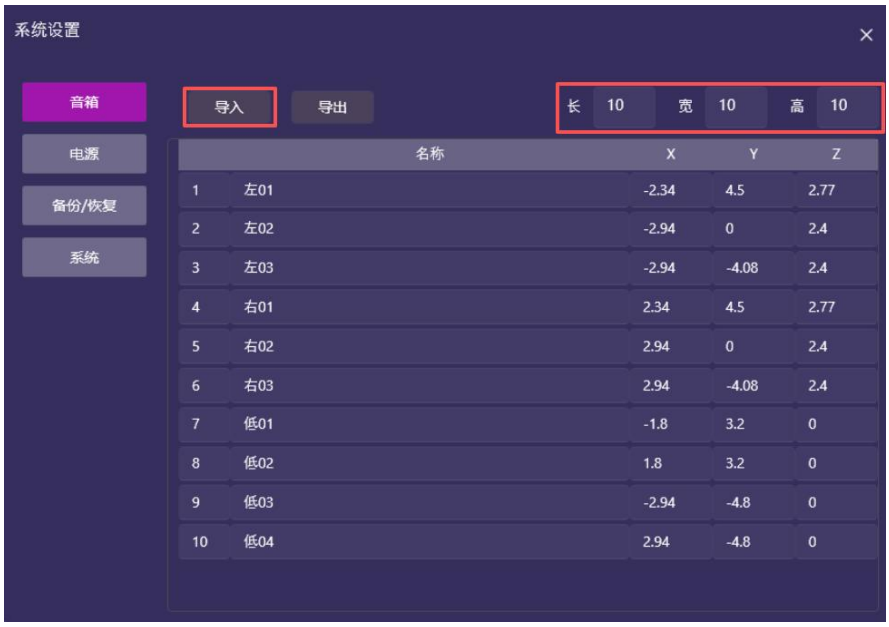


2. 系统设置

界面右上角系统图标进入

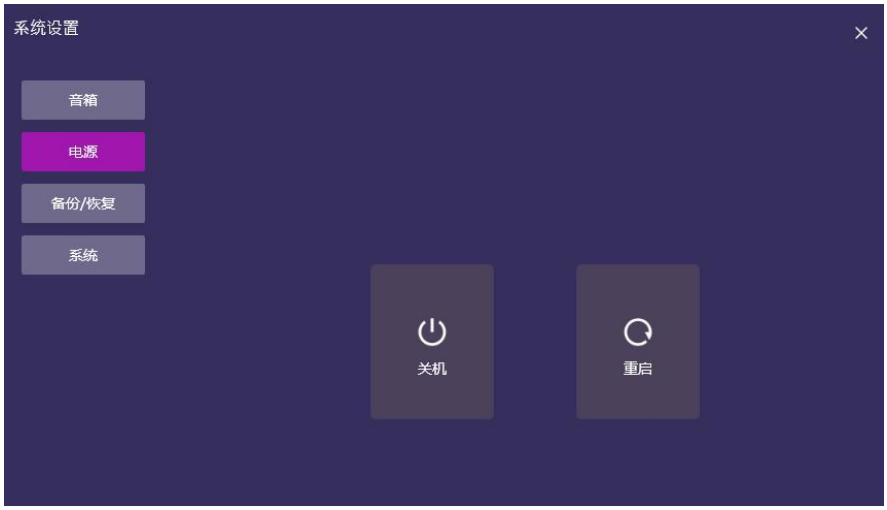
2.1 音箱

导入场地的 xlsx 音箱表格（音箱表格的测量是以场地音箱布局的中心点作为 XYZ 坐标轴的原点 0，测量出每个音箱的 XYZ 坐标，按照规定的 xlsx 表格模板填写制作表格）填入音箱空间的长宽高（长填 X 轴的总长度，宽填 Y 轴的总长度，高填最高音箱的 Z 轴）



2.2 电源

关机或重启（可以关闭系统或重启系统）



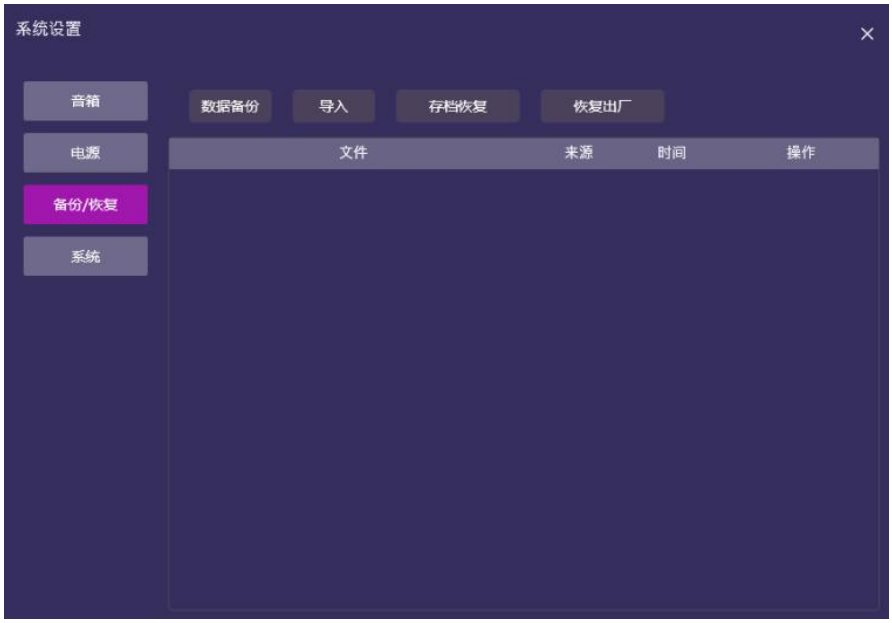
2.3 备份/恢复

【数据备份】将整个系统的数据进行备份

【导入】导入系统备份的数据

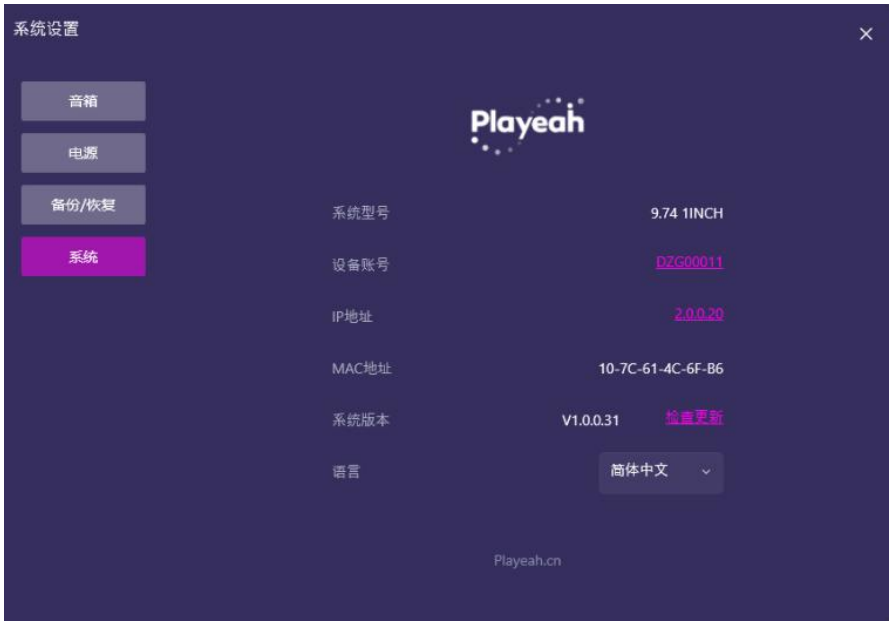
【存档恢复】选择正常使用的日期，恢复音频存档

【恢复出厂】清空系统上所有的设置，恢复出厂状态



2.4 系统

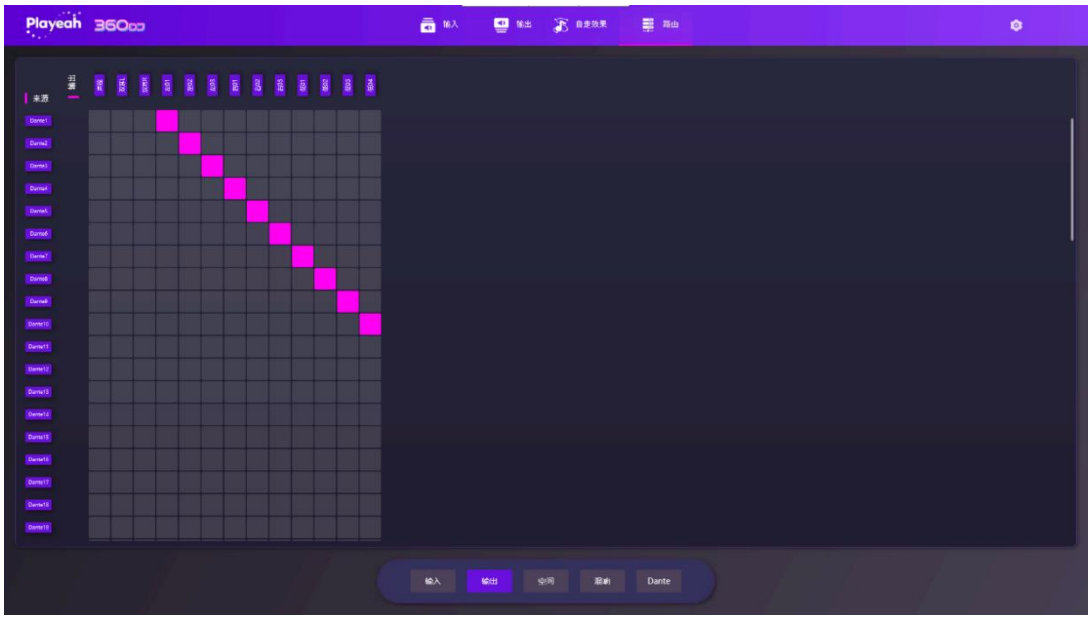
可查看系统信息，设置系统 DHCP 或静态 IP，以及更新系统版本和切换语言。



3.路由设置

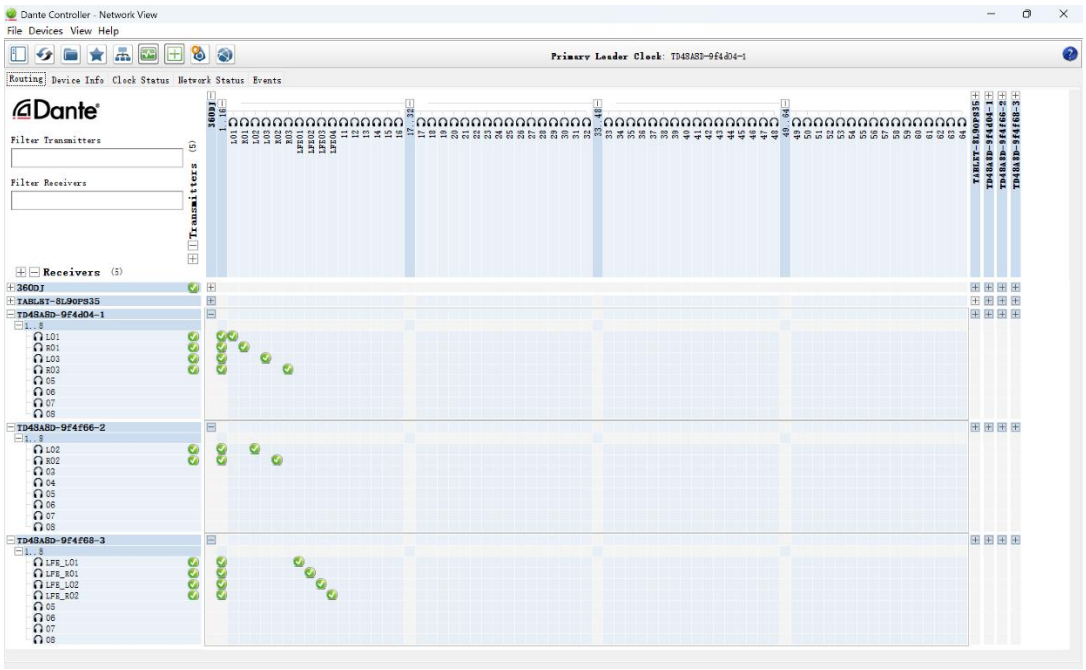
3.1 输出通道映射 Dante 来源

可根据需求来映射 Dante 通道，让每个音箱独立的输出通道一一映射到 Dante 通道。



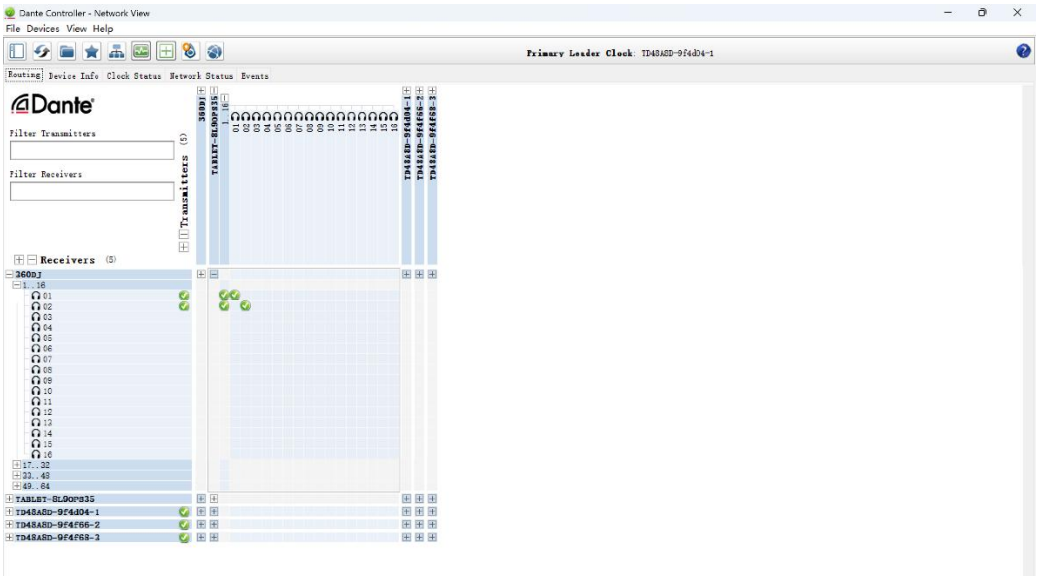
3.2 配接 Dante 输出路由

根据输出通道对应的 Dante 发送端通道，命好 360°DJ 发送端的音箱通道名称，再连接相对应音箱的功放 Dante 通道接收端。



3.3 配接 Dante 输入路由

外部立体声输入音源需要转成Dante信号(模拟转Dante),从发送端连接360°DJ的Dante接收端。(360°DJ 接收端的 1-2 通道对应 360°DJ 软件的输入立体声 1，3-4 通道是立体声 2……15-16 通道是立体声 8)。只有一路立体声就接 1-2 通道为立体声 1。

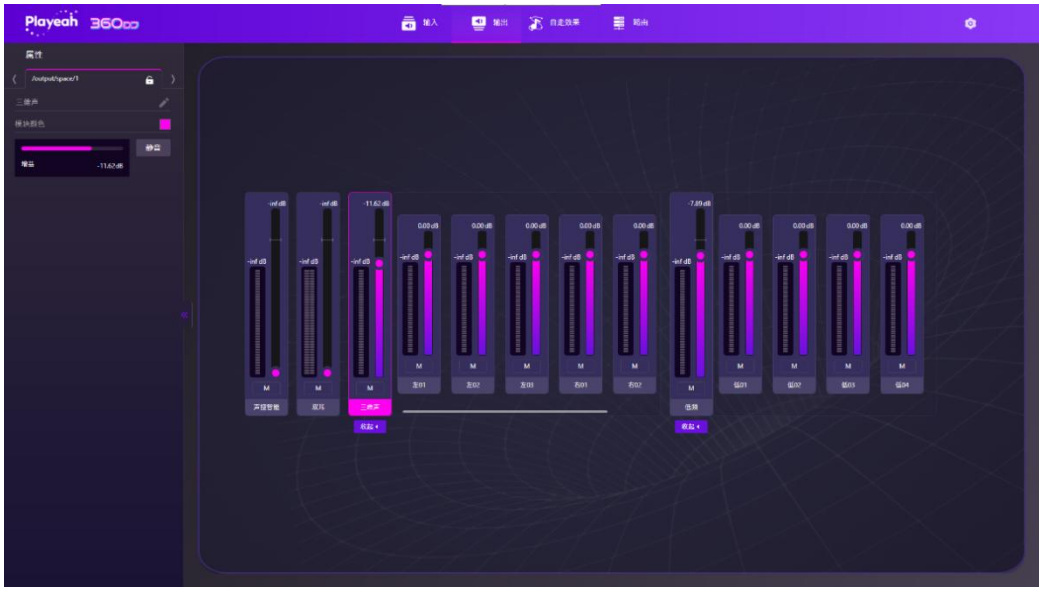


4. 输出设置

【三维声】三维声是全频音箱通道的输出音量总控，展开可调节每个全频音箱的音量。

【低频】低频是超低音箱通道的输出音量总控，三个超低音箱以上才可以展开通道。

【属性】可选择输出通道、更改通道命名、设置通道模块颜色、调节通道增益和静音。



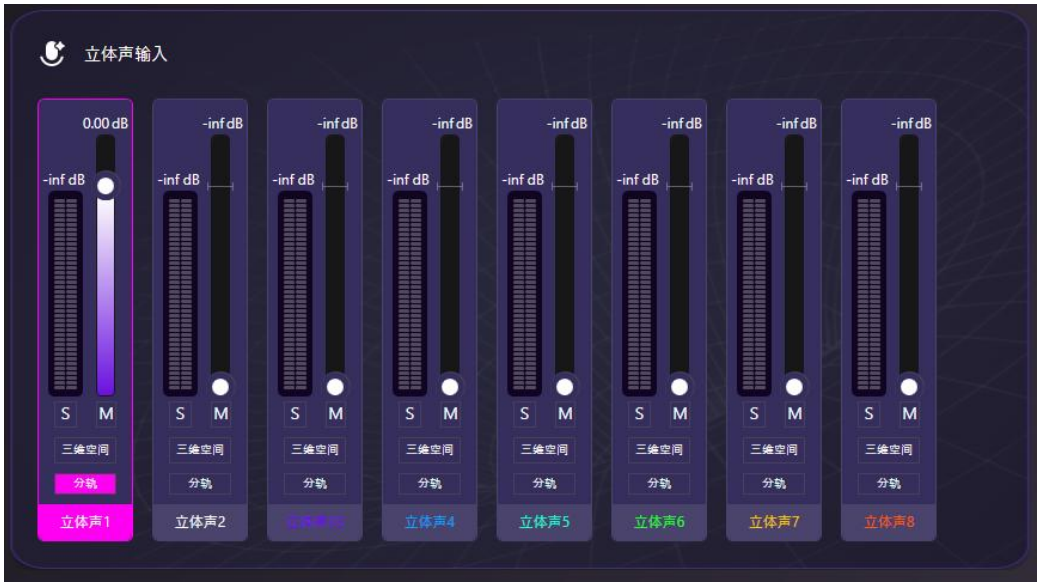
5. 输入设置

输入设置包括立体声输入、实时分轨、属性、三维空间。



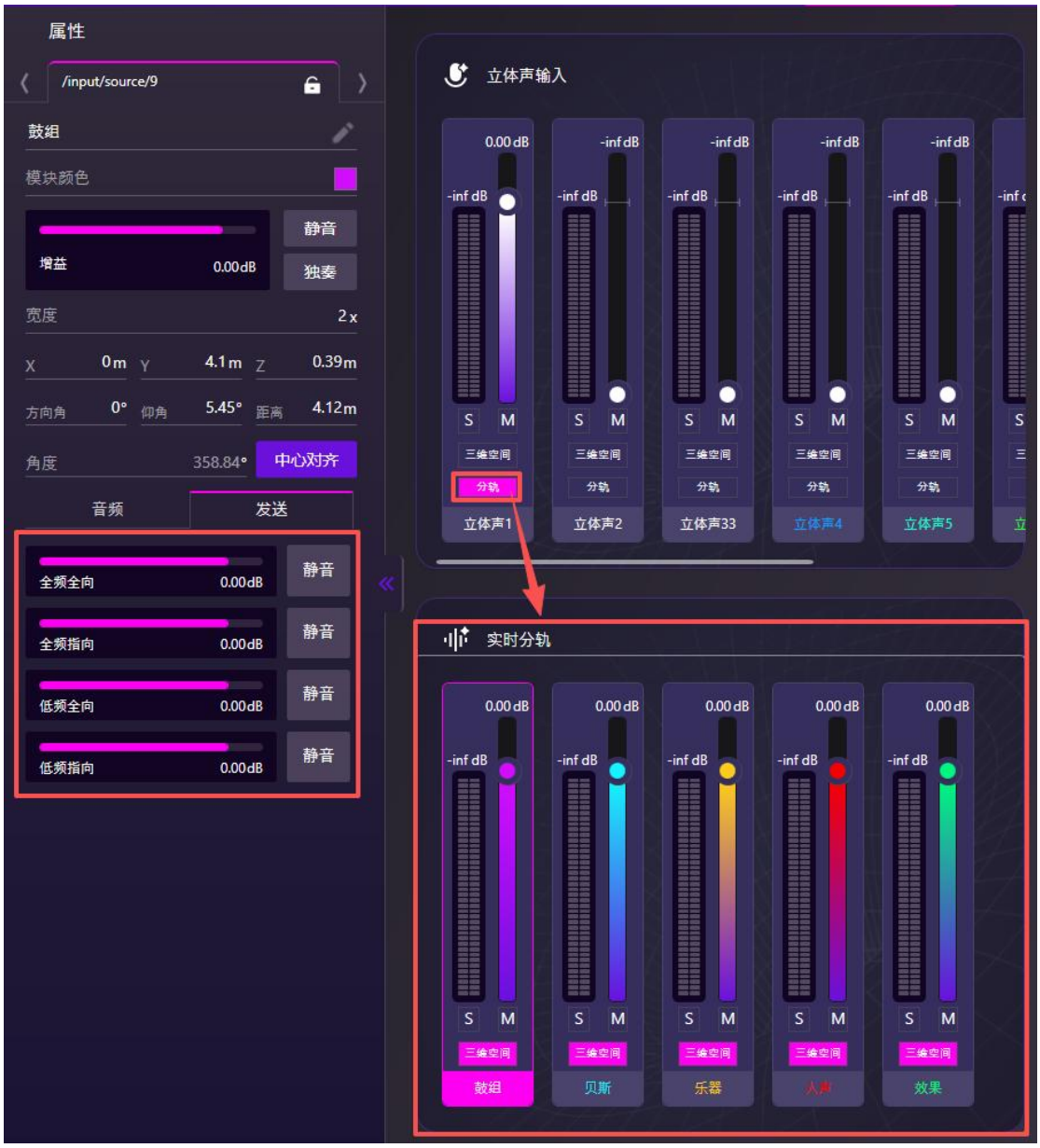
5.1 立体声输入

【立体声输入】立体声输入是外部立体声音源通过 Dante 信号发送进来，总共支持有 8 路立体声输入，每 1 路都有音量总控、solo 独奏和 Mute 静音，每 1 路立体声输入音量还分为全频全向、全频指向、低频全向和低频指向，每 1 路的这四个通道需要推起来才能出声音，且根据现场调整音量比列达到最佳效果。三维空间的按钮是把声源点显示到右边 1：1 场地 UI 的三维空间里面，分轨按钮是把其中一路立体声实时分轨为下面的鼓组、贝斯、乐器、人声、效果。



5.2 实时分轨

【实时分轨】实时分轨是由上面其中一路立体声开启分轨，系统自动通过 AI 算法进行实时分成 5 个立体声音轨，分别是鼓组、贝斯、乐器、人声、效果。每 1 路分轨都有音量总控、solo 独奏和 Mute 静音，每 1 路分轨音量还分为全频全向、全频指向、低频全向和低频指向，这四个通道需要推起来才能出声音，且根据现场调整音量比列达到最佳效果。



5.3 属性

【属性】可选择输入音轨、更改音轨命名、设置音轨模块颜色、调节音轨增益、静音和独奏，还能设置每一个音源的宽度、位置、角度、中心对齐、空间延时、空间衰减和全频全向、全频指向、低频全向、低频指向的发送量。



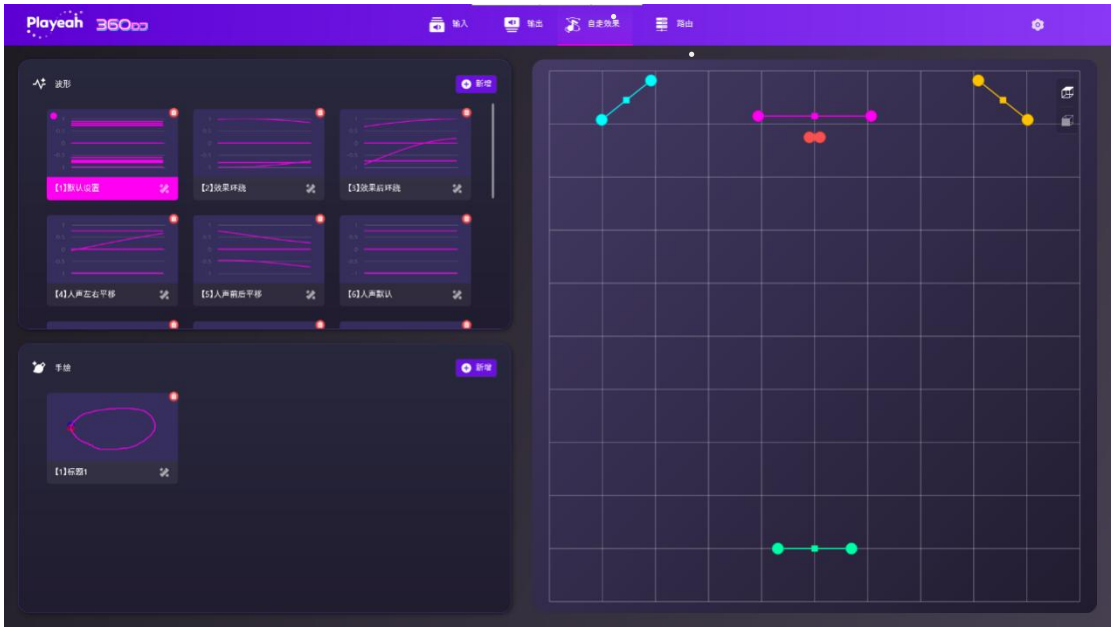
5.4 三维空间

【三维空间】三维空间 UI 界面 1：1 还原场地音箱空间大小，一个方格为 1 米，右上角可以切换顶视图和正视图。可以用鼠标放在每一个音源中心点进行移动。



6. 自走效果

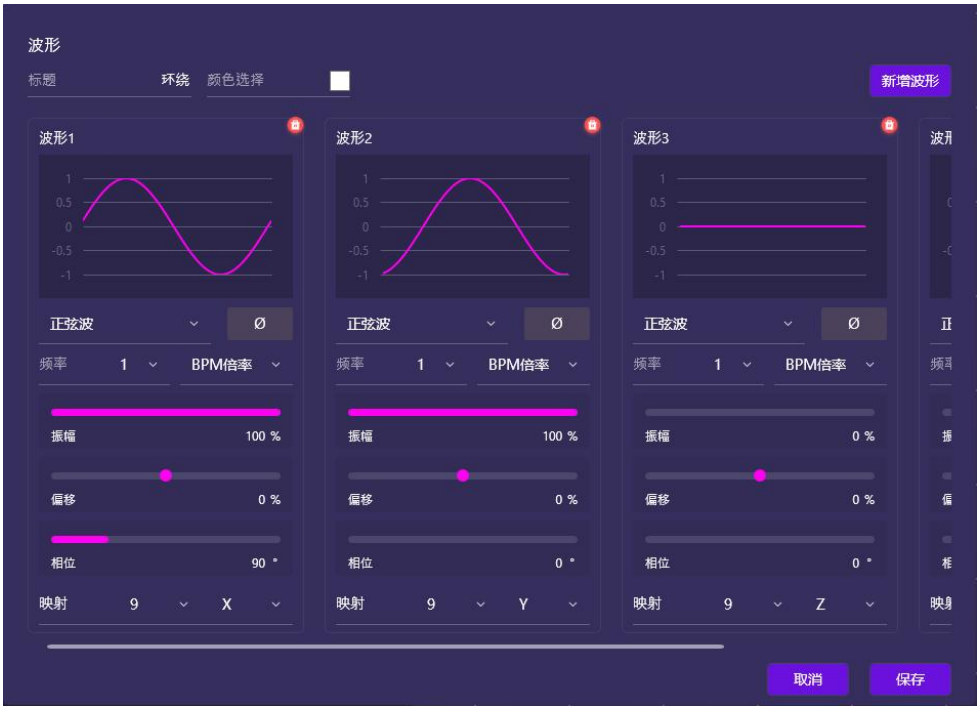
自走效果分为波形轨迹和手绘轨迹



6.1 波形轨迹

点击 新增 新增波形轨迹，更改标题名称，字体颜色选择，再点击新增波形 新增波形

波形制作完成点击保存。



【波形选择】分别是正弦波、方波、锯齿波、三角波。Ø 波形正反相。

正弦波是光滑连续的波浪线，方波是线性高低瞬时跳变，

锯齿波是线性上升后瞬时下降，三角波是线性上升后线性下降。

【BPM 倍率】频率为 1 时，每 2 秒运行一个周期；频率大于 1 则更快，小于 1 则更慢。

【Hz 赫兹】频率为 1 时，每 1 秒运行一个周期；频率大于 1 则更快，小于 1 则更慢。

【振幅】振幅是波形运行的范围大小，100 为最大范围，0 为最小范围是停止不动的。

【偏移】X 轴偏移则是负值向左偏移，正值向右偏移；Y 轴偏移则是负值向后偏移，

正值向前偏移；Z 轴偏移则是负值向下偏移，正值向上偏移；宽度偏移则是

负值宽度偏小，正值宽度偏大。

【相位】不同坐标轴 0-360° 不同的相位差都会形成不同的轨迹。

例：X 轴相位为 90° ，其他坐标轴相位为 0° ，就是一个圆形的轨迹运行。

【映射通道】有 13 个音源通道，8 个输入立体声和 5 个分轨。通道 1-8 对应的是输入

立体声 1-立体声 8，通道 9 是鼓组，通道 10 是贝斯，通道 11 是乐器，

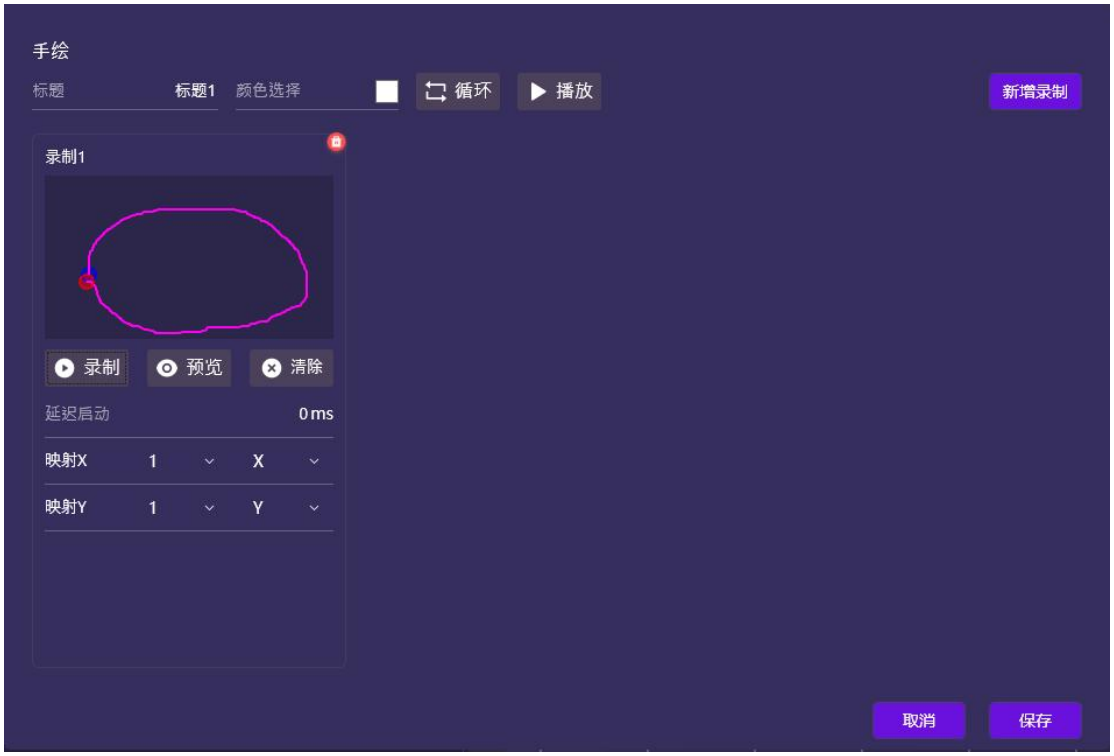
通道 12 是人声，通道 13 是效果。

【映射属性】有 X 轴、Y 轴、Z 轴、角度、宽度。



6.2 手绘轨迹

点击 新增 新增手绘轨迹，更改标题名称，字体颜色选择，再点击新增录制 新增录制 选择映射的通道和 XY 轴， 然后点击录制，左击鼠标在录制框进行绘制，绘制完成可以预览或播放，也可以开启循环和设置延时启动。手绘制作完成点击保存。



7. 保存数据

【保存数据】系统所有的参数设置完成之后，必须要点击右上角的保存数据。点击保存数据按钮，即使机器强制断电源也可保存系统设置的参数。不点击保存数据按钮，机器断电重启就不会加载当前的数据，而是加载上一次保存的数据。



8. 规格与参数

处 理 器:	Intel 64bit 8core CPU	**存储空间：**	8GB RAM，512GB SSD
视频接口：	1×HDMI	**网络接口：**	1×RJ45
USB 接口：	4×USB3.0	**控制协议：**	OSC、UDP
数字音频输入：	16CH	**数字音频输出：**	64CH
空间算法：	PlayeahSoun³D 空间声	**AI 算法：**	AI Music Decompose 音乐解构
音乐格式：	WAV，MP3	**实时动态声源：**	13 个
采样频率：	48Hz/96Hz(选配)	**量化精度：**	102dB
尺寸:	4820mm×381mm×90mm	**电源：**	AC220V 冗余备份双电源(选配)
重量：	7.8kg		