

DMX 6Fire USB

使用手册

V 1.0

2009.04.06



DMX 6 Fire USB设备连接介绍 2

前面 2

背面 4

模拟输出 5

LINE OUT 1/2, 3/4, 5/6 (背面) 5

耳机输出(前置) 5

驱动 5

控制面板 5

混音器 6

音量 6

信号 6

绕送 7

输出和设定 7

音量 7

频率设定 8

设备设定 8

场景 9

其它 9

DMX 6 Fire USB设备连接介绍

DMX6 Fire USB 音效界面提供你连接许多专业录音外围设备和Hi-Fi设备。

前面



1. 麦克风接口（XLR-1/4" or 6.3 mm 复合式接口）

这个插座接受XLR接头和需要幻象电源（通常是电容式麦克风）的专业麦克风，和“一般”耳机插头。这个接口与背板上Line In 1接口是同时只能择一使用，而且假如XLR or 1/4" (6.3 mm) 插头插上时，会自动重新重导信号路径（自动优先选择），此时在背板的Line In 1 和 Line In 2 会自动关掉。

2. 耳机的音量控制

当你将耳机插入进去，先把音量转到最左边0的位置，否则可能相当大声。你可以在插入耳机后再转大声。

3. 耳机接口

如上所述：插上耳机之前将音量控制转到最低。这个接口仅会送出Line Out 1/2的信号。

4. 麦克风控制的LED指示灯。

LED灯是提供视觉上监看麦克风的录音。蓝灯代表“有信号”，假如看到亮红色LED，请将Gain 1控制转小。红色LED灯亮时代表是削峰失真，造成了录音信号失真。

5. 麦克风孔的音量控制

控制前置放大的信号在麦克风输入端。同样的，麦克风插入控制在麦克风输入端的信号前级放大。

6. 48伏幻象电源：当你连接电容式麦克风时拨到“on”。

7. -20dB切换开关

假如你的麦克风的录音太大声，将PAD开关切换到”on” — 信号会被降低20dB。

8. Gain 2的LED灯显示（乐器输入）

在这里，相同的蓝色表示”有信号”，红色代表”信号是削峰失真”。

9. 乐器输入的控制增益

当有信号时，将控制钮转小直到红色LED不再亮起。

10. 吉他或贝斯接口

它可以接受所有高阻抗乐器，并进行前级放大，这个接口与背板的Line In 2同时只能择一使用，而且假如1/4" (6.3 mm)插头插上时会自动重导信号路径（自动优先选择）。此时，背板的Line In 1和 2会自动关闭。

11. Phono控制的LED指示灯

这些指示从你连接到6FIRE背板PHONO IN接口的唱机送来信号。

12. PHONO IN的增益控制

控制在背板PHONO IN接口输入信号的增益值。

13. 监听信号的控制

DMX 6Fire USB有”真正”的硬件监听信道。换言之，Input 1/2的输入信号（麦克风 / 乐器或Line In 1/2）在进行数字转换之前就分接信号直接送至模拟输出1/2。在那里，监听信号可以无延迟的与这些输出信号（例如：计算机播放的声音）进行混音。

14. 数字光纤输入通过光纤线连接数字来源如CD播放器、数字录音机或其它PC。

15. 数字光纤输出通过光纤线选择这个输出口由你的PC传送数字数据到任何其它数字设备。

16. 同轴数字输入通过RCA插头连接数字来源如CD播放器、数字录音机或其它PC。

17. 同轴数字输出选择这个输出通过线材RCA插头由你的PC传送数字数据到任何其它数字设备。

背面



1. 连接外部变压器。

2. USB 2.0

计算机的USB 2.0接口连接到这里。

3. MIDI 输入

你可以连接诸如控制键盘或数字钢琴之类的设备到这个接口。使用5-pin DIN线材到你键盘的MIDI OUT。

4. MIDI 输出

连接到你的扩充设备；合成器或其它MIDI设备的MIDI IN。

5. 接地线

连接你唱盘的接地线材避免“嗡嗡声”。

6. PHON 输入

直接连到唱盘上。

7. LINE IN 1/2, 3/4

两对模拟RCA接口连接线级信源。就像磁带机，调谐器或合成器。

8. LINE OUT 1/2, 3/4, 5/6

三对模拟输出接口，供连接有源音箱 / 放大器或混音器。模拟输出符合音乐兼容的等级2.5Vrms。根据微软规范，每组模拟输出安排如下：

- Line Out 1/2: 前左/前右
- Line Out 3/4: 中央/重低音
- Line Out 5/6: 后左/后右

模拟输出

LINE OUT 1/2, 3/4, 5/6 (背面)

DMX 6Fire USB背面有6个高音质模拟单音输出（或3组立体），以RCA接口形式呈现—就像是你的唱盘、TV或Hi-Fi系统。使用6Fire的控制面板控制成对接口或个别接口；只有总音量，也就是” Main Out” ，也可以利用旧的Windows调音台控制。你可以连接你的有源音箱，5.1系统的音箱或混音器。这里的满级输出为2.5Vrms 。

耳机输出(前置)

6Fire 的前面配置了耳机输出（1/4" or 6.3 mm 耳机接口），在其上方有一个增益控制可以供你调整音量。这个输出信号一直都与output 1/2相同。

帮自己及你的听觉一个忙，在开启设备之前，请先检查所有增益控制钮的位置，或先把它们全部转到最小。你的耳朵将会感激你！顺道一提。我们之所以将耳机输出放在麦克风输入旁边并不是凑巧的，这样做可让您很方便的插上耳机。

驱动

DMX 6Fire USB在系统中有两种不同的工作模式，详情请参阅”设备设定”章节。

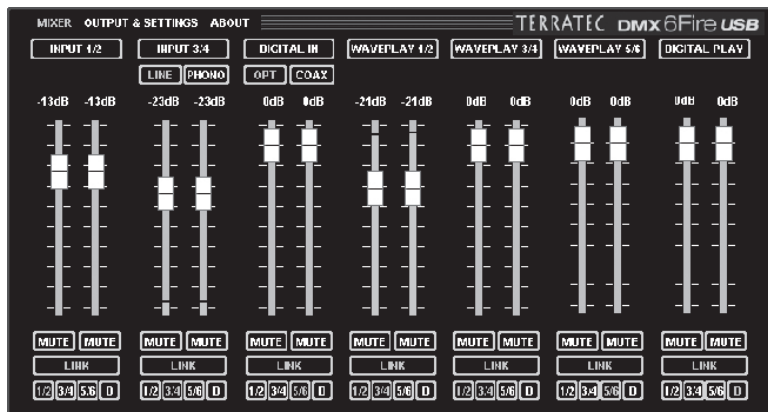
Multi-channel: 这此模式下，所有的输出都被群组成一个多信道的设备，相对应的驱动称为"DMX 6Fire MC Out"。使用一般的音频应用程序就可以到每一个通道。

Multi-device: 这此模式下，所有输出在系统中都被注册成为不同的设备，而这些驱动依次称为"DMX 6Fire Waveplay 1/2, DMX 6Fire Waveplay 3/4, DMX 6Fire Waveplay 5/6 and DMX 6Fire Digital Play" 。

控制面板

除了驱动程序以外，控制面板是包装中最重要的软件。在这里，你可以依据不同情况的需求，对这音频接口完全操控，降低音量，将输入导向任何输出，设定**Master Clock**值或将模拟输入3/4在**PHONO**与**LINE**之间切换。这控制面板算相当直觉，而且应该不会对新手造成什么大问题。不过，接下来的部分包含了对各别区块的一些说明。

混音器



音量

数字混音器工作方式就像其它混音器一般，例如：你可以对每个信号相对其它信号来调整音量。使用鼠标“抓住”控制杆来滑动上或下。每个单音通道都有各自控制杆，各独立通道可通过可切换的立体联动功能组合起来。假如这已经打开，你可以使用鼠标同时两个移动控制杆。这在录音时并不会对于信号的实际音量控制产生影响，；实际录音音量是通过GAIN控制（MIC / INST / PHONO）或是信源（LINE IN）的音量控制来完成。

每个声道都有静音按键；假如两声道已经连结，你只要按下其中一个静音按键，两声道都会被静音。

注意：假如你使用一般的音频 / MIDI音序器，你应该也要用这个软件控制音量。好处是，所有设定通常与你的项目存在一起。（歌曲、编曲等）

信号

INPUT 1/2—DMX 6Fire USB的模拟输入1/2组的控制（前面板的MIC/INST IN 或是背板的LINE IN 1/2）

INPUT 3/4—DMX 6Fire USB的模拟输入3/4组的控制(LINE IN 3/4 或 PHONO)。你可以使用这两个按键去选择想要的输入。

DIGITAL IN —DMX 6Fire USB前面板的数字输入控制。选择你想要使用光纤或同轴输出。

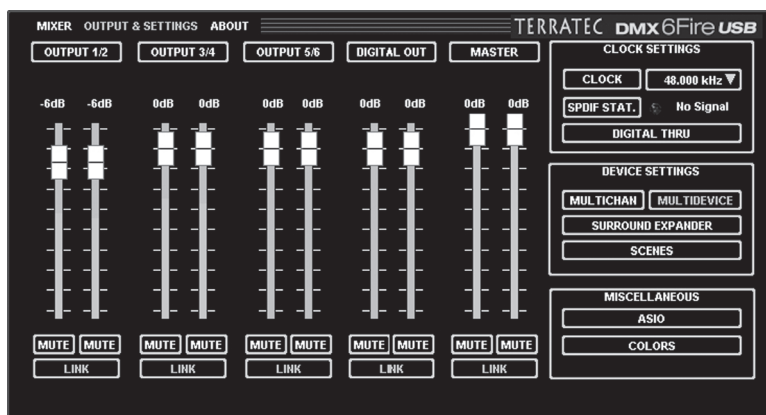
WAVEPLAY 1/2, 3/4, 5/6—控制计算机通过驱动程序输出信号的音量。

DIGITAL PLAY — 控制计算机经过驱动程序数字信号输出的音量。

绕送

利用在LINK按钮下方的"1/2, 3/4, 5/6, D"小按钮，你可以将任何你想要模拟输入信号绕送至指定的输出通道，也可以送至数字输出信道。你也可以设置多组的信号给一个输出或绕送一个信号到多组输出。自己试一试吧—对应的输出要有音箱才有意义！

输出和设定



音量

在这里，你可以控制模拟和数字输出音量。至于混音，每个单音通道都有各自的控制杆可用。"Mute"按键能够静音。假如两个单声道连结，单个控制杆的设定和单个静音按键会影响同组两个声道。

OUTPUT 1/2, 3/4, 5/6 —此处，你可以控制三组DMX 6Fire USB背板模拟输出的音量，不论是什么声音。

DIGITAL OUT —在此，你可以控制数字输出音量，光纤和同轴两者。你不需要在两者间切换。

MASTER —通过数字混音器的Master控制调整总件的标准音量。

频率设定

Clock

在这里我们处理DMX 6Fire USB所使用的采样频率。

这是非常重要的地方，与PCI卡不同，DMX 6Fire USB系统不能自动与需要的采样率进行同步。确认以手动方式在控制面板里下拉选单中选择采样频率，以避免采样频率转换及共同造成音质损失。

SPDIF状态

显示目前数字输入的状况：

NO SIGNAL –没有数字信号。

SYNCHRONISING –有数字信号。

LOCKED <Sample rate> – 信号与内部转换同步。

Digital Thru 假如按键被开启，数字输入被直接绕送到输出，允许信号格式相同由同轴转换至光纤，反之亦然。

设备设定

Multi-channel

在多声道模式，所有输出在系统中被注册成只有使用一个驱动。这些输出，因此只有支持此一功能的软件能够各别的使用这些通道。别担心—所有”主要的”程序，就像 Cubase, Wavelab, Sonar 等等，支持这个特色。

Multi-device

在多设备模式，每对输出被指派自己的驱动：像是在Windows内出现独立设备。你可以使用这些，例如，假如你用不同程序并想要绕送信号到不同输出。你可以在Winamp传送音乐到客厅的同时从Windows Media Player送音乐到厨房（通过其它输出）。在多声道模式，Windows 将会避免跟两个程序使用相同的硬件。

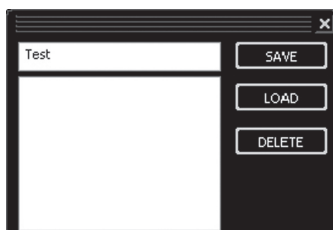
Surround Expander

使用环绕扩展器，所有立体来源能够被分离成5.1输出，因此包含所有来自 WAVE PLAY, ANALOGUE IN和DIGITAL IN 信号。这意味着一个普通的立体信号，就像MP3音乐档案，被软件分散到你5.1声道系统的6个音箱上。当然，这不是提供真的5.1环绕信号，但是所有音箱 — 包含低音音箱 — 提供正确信号，产生一个饱满周严的声音环境。Output 1/2是往常一样被启用，信号也是被复制到 output 5/6；输出3有个整合后的单音信号提供给中央音箱，和频率校正后的重低音信号传送到输出 4。

注意：在环绕模式，在Mixer中的设定配置是无效的。

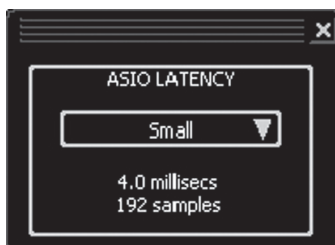
场景

只要点个按钮就能将你所有的控制及推杆设定储存起来每当你需要时重新加载它们。



Scenes

其它



ASIO

点击"ASIO"按钮，打开ASIO面板（在控制面板的右边）。使用选取框调整延迟时间（例如：再按下一个键或一个MIDI事件与声音输出之间的延迟）。

假如数值太低（而采样频率太高），这将会对于你整个系统产生负面影响，一个更有效能的计算机将支持更低延迟设定。这些将削弱影响你所有系统的效能。随着更快系统，你应该达到在96KHz时低于5ms的延迟时间是没有问题的。“没有问题”这是指在录音或播放期间你感受不到任何掉音。假如掉音发生，增加延迟，更多的选项通常都在ASIO应用程序的相关面板中，诸如Cubase, Wavelab等。

