

应用

1. 基本录音 - 加载全局预设“02_基本录音”按照它执行操作

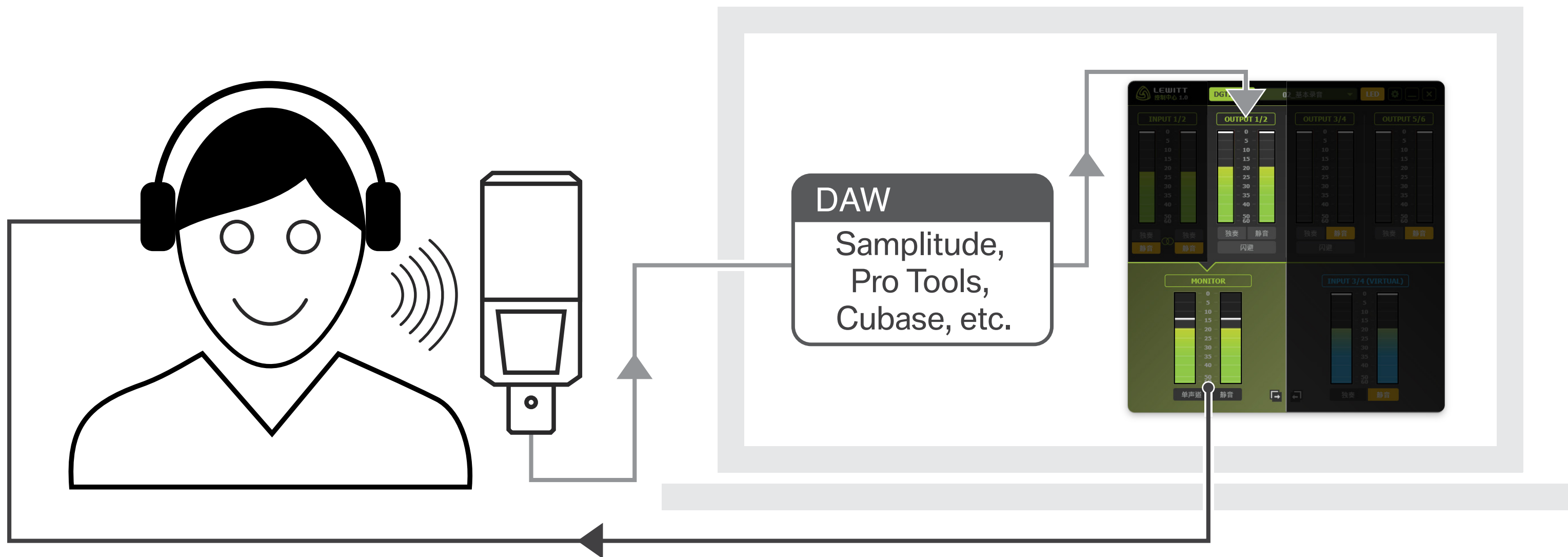


图 1

// 描述

如果您只想在音频软件 / DAW中使用 DGT 260 录制某些内容, 请使用此预设。确保选择DGT 260作为音频软件 / DAW内的输入和输出设备。所有信号在您的音频软件 / DAW中混合并发送到: OUTPUT输出 1/2。从这里它直接发送到您的 MONITOR 输出, 也就是到您的耳机。

INPUT 1/2 // 这是麦克风输入。在这种情况下, 请确保将其设置为音频软件 / DAW 中的输入和输出设备!

OUTPUT输出 1/2 // 音频软件 / DAW 将其混音发送到此输出。

OUTPUT 输出3/4 // 在此情况下不使用。

OUTPUT输出 5/6 // 在这种情况下不使用。

MONITOR 监听 // 此信号被发送到耳机输出。

INPUT 输入3/4 // 在这种情况下不使用。



图 2

2. 音乐直播 - 加载全局预设“03_音乐直播”按照它执行操作

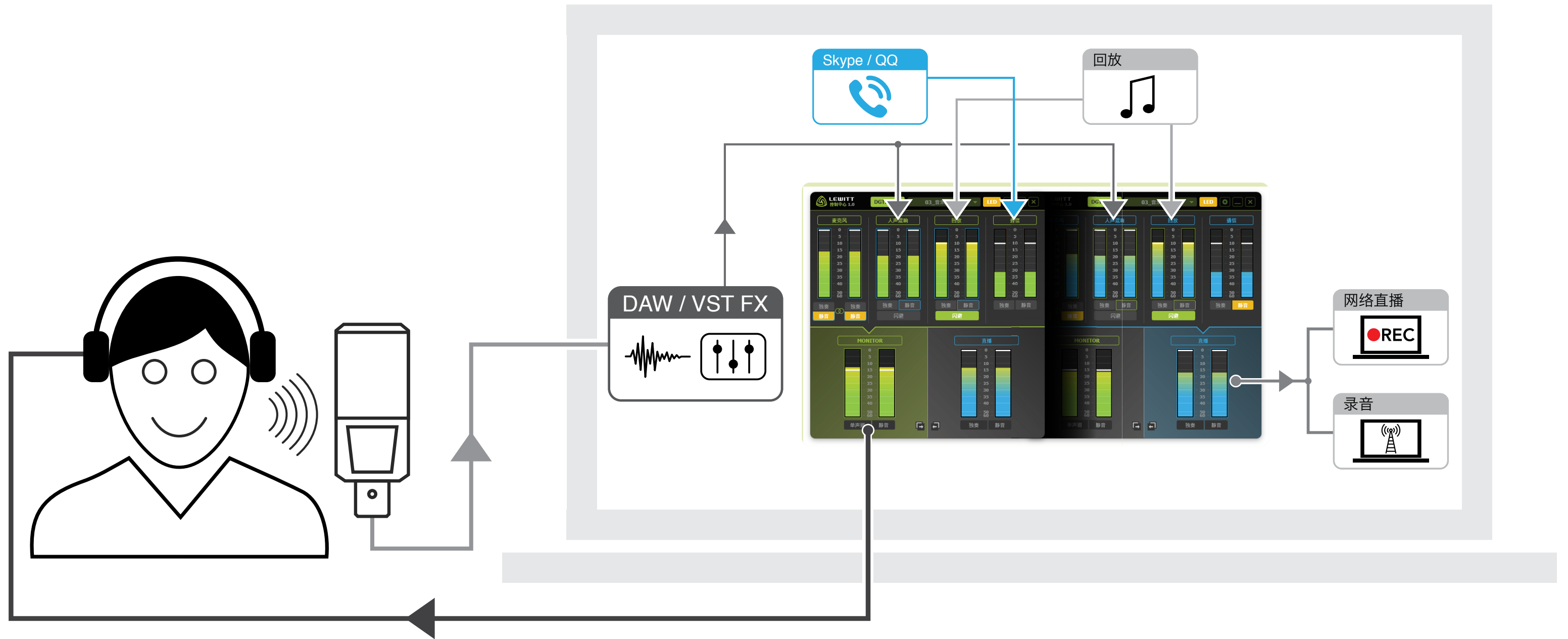


图 3

// 描述

如果您想通过播放进行演奏，并将您的演奏流媒体传输到互联网，请使用此预设。您可以使用VST人声效果和个人通信通道。您需要听到通信通道，但观众不能听到它。您可以创建两个独立的混音：一个为个人（图9.4）和一个为观众（图9.5）！

当然，您也可以更改预设的某些方面，不使用通信通道或直接使用麦克风输入，而不使用VST FX。

检查通道是如何重命名以适合我们的示例！

麦克风 (INPUT 1/2) // 这是麦克风输入。在这种情况下，请确保将其设置为音频软件 / DAW中的输入和输出设备！

人声混响 (OUTPUT 1/2) // 这个通道包含的是添加了音频FX的麦克风信号，并且听众和用户都可听到。推子周围的蓝色边框表示通道的推子和静音按钮与两个混音同步。

回放 (OUTPUT 3/4) // 此通道用于播放曲目。每当人开始唱歌时，闪避会减弱播放的音量。这样观众总是能听到一个清晰的声乐表演和音乐和歌唱之间的完美结合。

通信 (OUTPUT 5/6) // 这个通道只有流媒体传输的人才能听到，而不是观众。

MONITOR监听 // 此信号被发送到耳机输出。

直播 (INPUT 3/4) // 此混合提供给INPUT 3/4。任何应用程序可以抓取这个音频信号并使用它。在这种情况下，直播流软件使用这种混合来向互联网直播表演。



图 4 和图 5

3. 博客 - 加载全局预设“04_博客”按照它执行操作

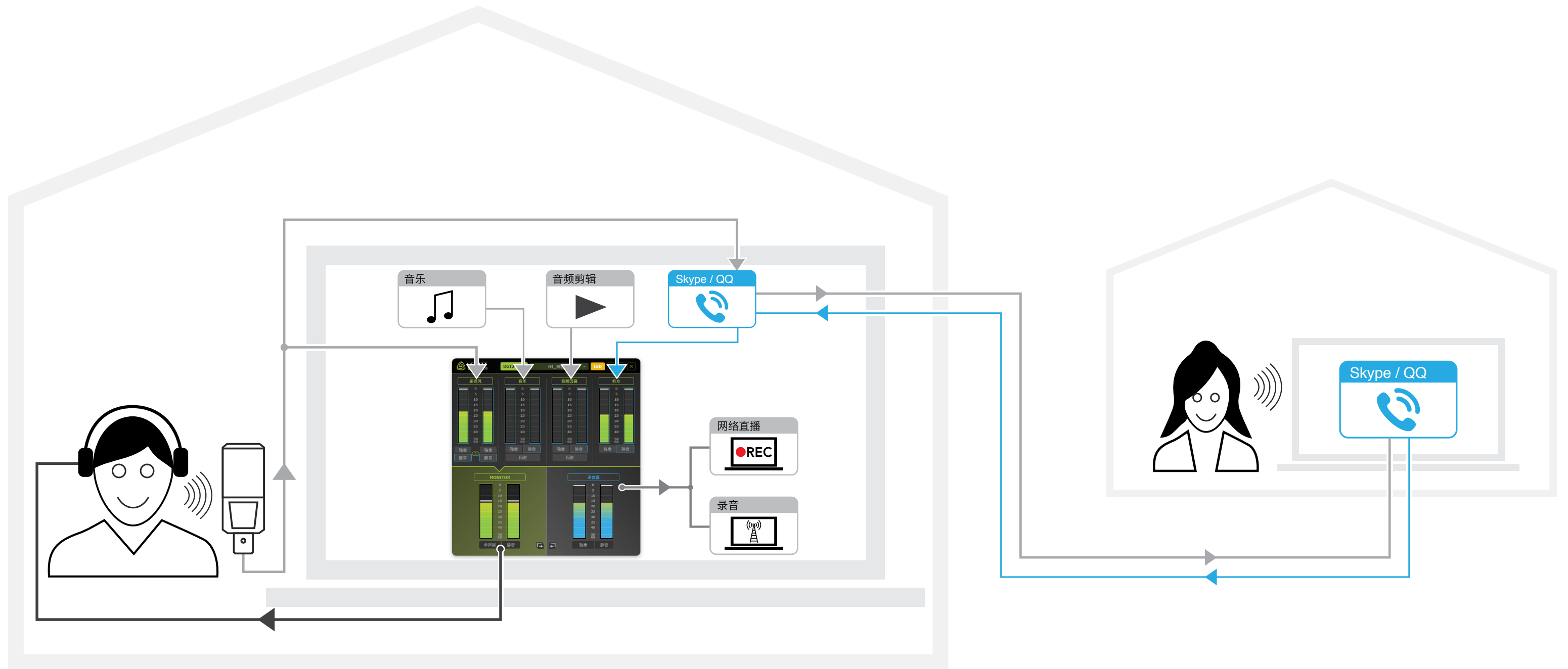


图 6

// 描述

在这个示例中，我们录制播客。节目的主持人正对DGT 260说话。他邀请了一位来宾通过Skype加入会话。我们正在使用一个音乐播放器和铃声/音频剪辑播放器。所有四个音频源都可以在单独的通道上，并可以混合您认为最好的方式。

检查通道是如何重命名以适合我们的示例！

麦克风 (INPUT 1/2) // 这是麦克风输入，主持人的语音可用。

音乐 (OUTPUT 1/2) // 在这个频道我们有背景音乐。

提示：使用闪避功能在语音和音乐之间创建良好的平衡。

音频剪辑 (OUTPUT 3/4) // 音频剪辑和铃声播放器将其音频流发送到此通道。

听众 (OUTPUT 5/6) // 来宾的Skype或QQ的声音在这里。

MONITOR (监听) // 此信号被发送到耳机输出。

录音器 (INPUT 3/4) // 请注意，在这个例子中，推子和静音按钮的两个混音正被链接。**MONITOR = 录音器!** (监听混音=录音机混音)！选择INPUT 3/4作为录音机或直播流软件中的输入通道，以录制或直播整个混音。



图 7 和图 8

4. 游戏直播 - 加载全局预设“05_游戏直播” 按照它执行操作

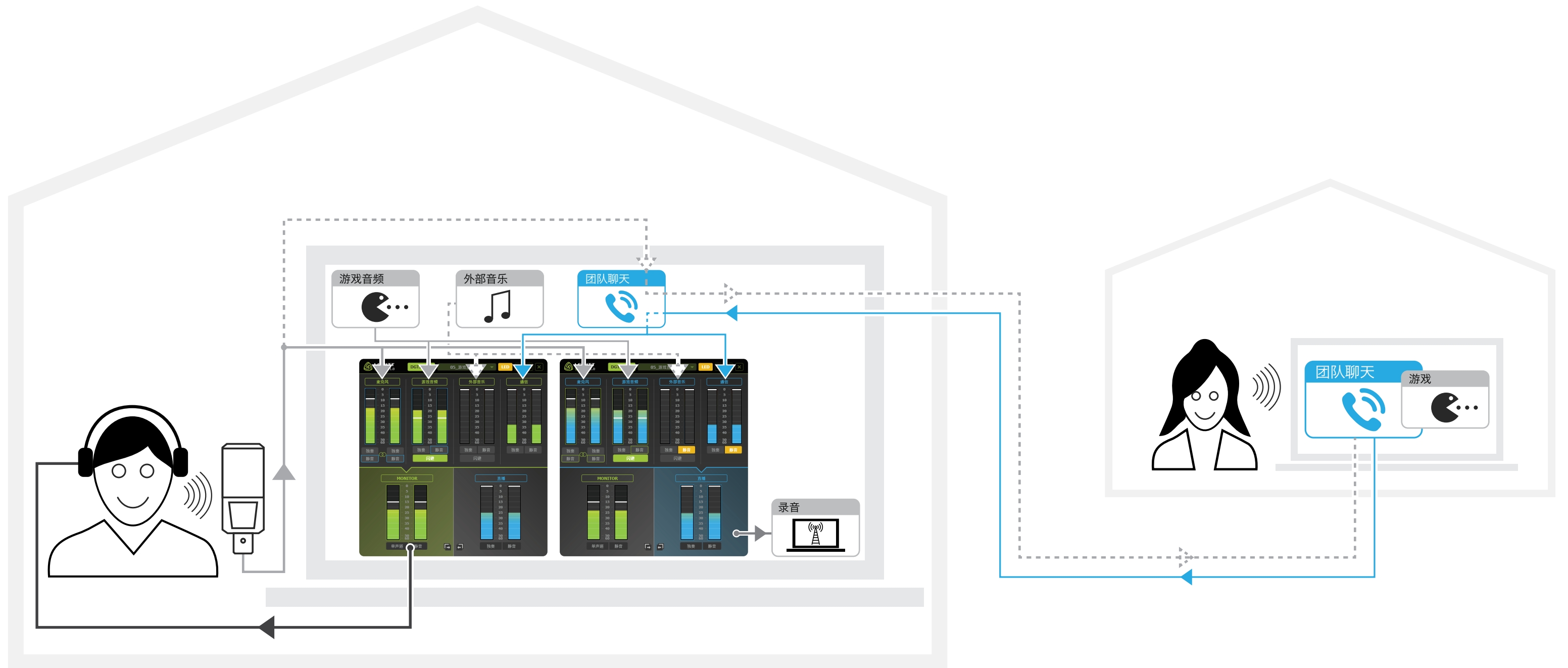


图 9

// 描述

此示例显示实时流式计算机游戏的设置。我们有玩家对着DGT 260说话，游戏音频和团队聊天通信。

游戏音频和麦克风信号发送到MONITOR和互联网流。闪避在游戏音频通道上是有效的，因此每当游戏者说话时游戏音频的音量降低。团队聊天通信只能到监听器，而不是到互联网流。

提示：如果您对游戏音频感到无聊，仍然可以使用音频播放器收听音乐，并仍然向您的听众发送游戏音频！

检查能通道是如何重命名以适合我们的示例！

麦克风 (INPUT 1/2) // 这是麦克风输入，它被发送到MONITOR和互联网STREAM。

游戏音频 (OUTPUT 1/2) // 来自计算机游戏的音频流在这里发送。Ducker有效，信号发送到MONITOR和STREAM (INPUT 3/4)。

外部音乐 (OUTPUT 3/4) // 如果您喜欢，您可以将您的音频播放器路由到此通道，并听取一些音乐。设置它，让您听到音乐，但观众听不到音乐（在STREAM混合中静音通道）。

通信 (OUTPUT 5/6) // 通讯通道，听听您的朋友在团队聊天。您可以听到它们，但通信音频不发送到直播 (INPUT 3/4)。

MONITOR (监听) // 此信号被发送到耳机输出。

直播 (INPUT 3/4) // 此混合提供给INPUT 3/4。任何应用程序可以抓取这个音频信号并使用它。在这种情况下，直播流媒体软件使用此混合直播到互联网。



图 10 和图 11

5. 在线教学

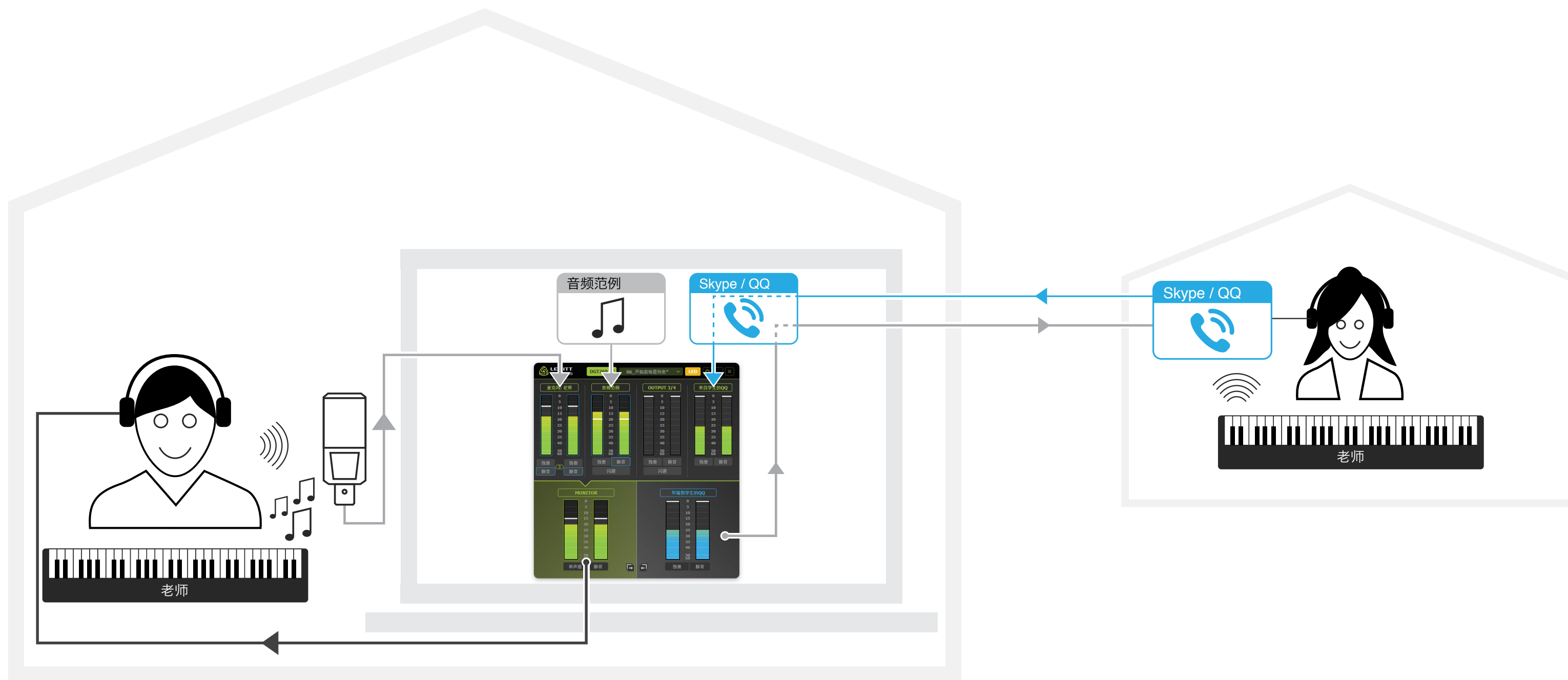


图 12

// 描述

让我们来看看在线教育的设置！在这种情况下，我们有一位钢琴老师和一名学生。老师想要将他的麦克风信号（语音和现场钢琴）发送给学生，但也预先录制音频示例。学生的麦克风信号被路由到教师的MONITOR混音。教师的麦克风和音频示例通过在Skype或QQ中选择INPUT 3/4（在此标识 QQ to student）作为音频输入源发送给学生。

检查能通道是如何重命名以适合我们的示例！

麦克风: 老师 (INPUT 1/2) //这是麦克风输入。老师的声音和钢琴的声音。

音频范例 (OUTPUT 1/2) // 音频播放器路由到此通道，为教师和学生提供音频示例。

OUTPUT (输出) 3/4 // 此示例中未使用此通道。

来自学生的QQ (OUTPUT 5/6) // 选择输出5/6作为Skype或QQ中的音频输出通道，通过MONITOR输出将学生的麦克风信号发送给教师。

MONITOR (监听) // 老师监听混合。

传输到学生的QQ (INPUT 3/4) //这个混合通过skype或QQ发送给学生。在Skype或QQ中选择INPUT 3/4作为音频输入通道。



图 13 和图 14