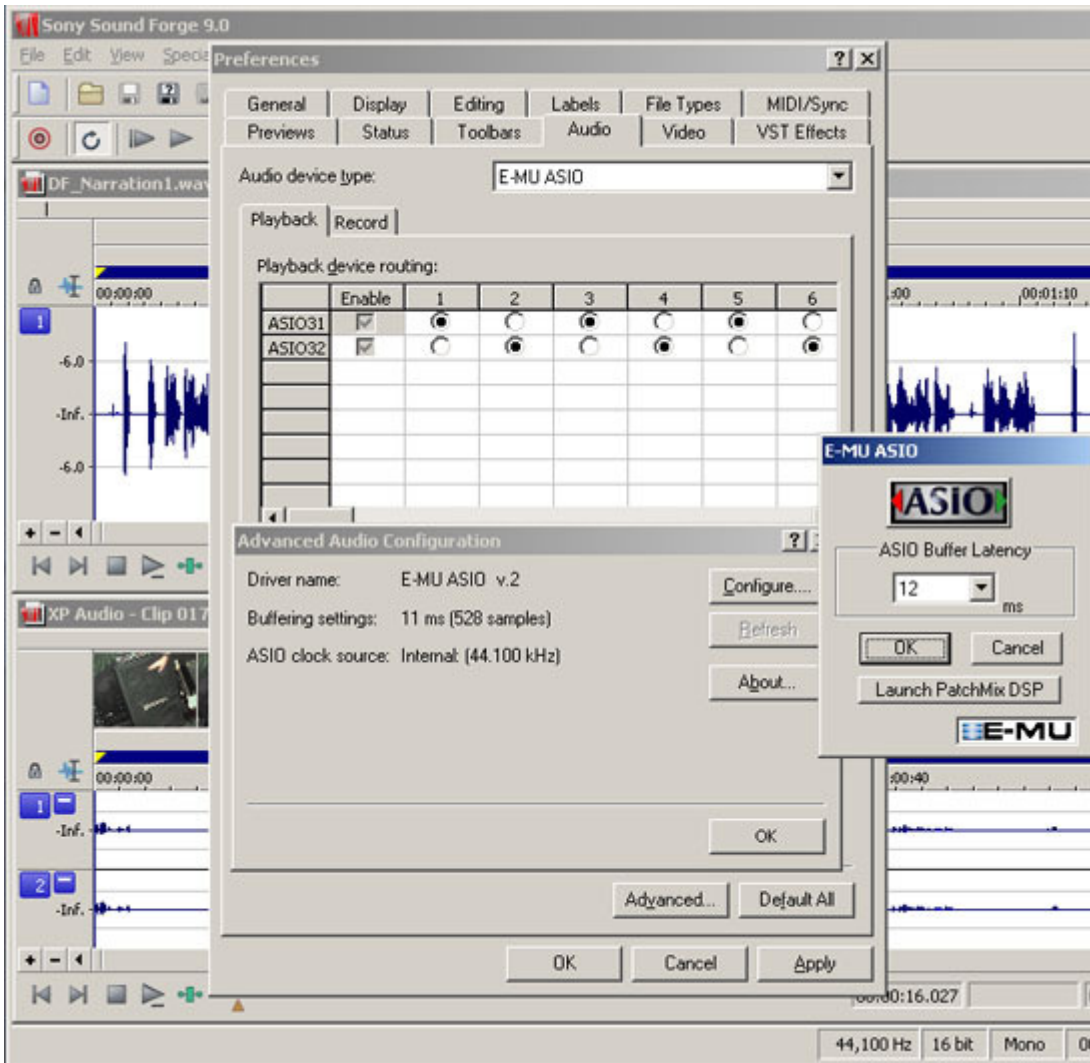


Grænseflade lyd med Sony software

Craig Anderton

Du kan få audio ind i Sony ® Sound Forge, Vegas Pro, og ACID Pro software ved blot at trække i filer, men registrering af tidstro audio i disse programmer kræver en *audio interface*. Dette har to elementer: *Hardware* med forbindelsesdele, der accepterer signaler fra mikrofoner, guitarer, osv., og *software-drivere*, så den hardware kan kommunikere med din computer. (Din computer har sandsynligvis en on-board-interface, men dens specs vil sandsynligvis falde kort af pro-standarder.)



Sound Forge 9-software bruger en E-MU ASIO interface, der er fastsat for en buffer latenstid af 12ms.

Koble op

Der er tre måder grænseflader arbejde med computeren.

PCI / PCIe-kort. Disse kræver åbning din computer til installation, men giver fremragende ydeevne. Kortet kan have stik monteret på sin bagflade, en breakout kabel med stik, eller en breakout boks med stik, der forbindes til kortet.

FireWire (IEEE1394) ekstern boks. FireWire hastighed giver shuttling flere lydkanaler til / fra din computer. For eksempel, optage et live band med otte mikrofoner, får et 8-kanals FireWire interface, stik i mikrofoner, stik FireWire-kablet til din laptop, boot din optagelse software, og gå.

USB 1.1/2.0 eksterne bokse. USB 1,1 typisk giver 4-6 kanaler på lavere samplinghastigheder, og to kanaler på 96 kHz. USB 2,0 kasser er hurtigere, har specs mere som FireWire kasser, og de er dyrere end 1,1. Mange brugere rapport USB bokse er mindre "kræsen" end FireWire.

Drivere

Chauffører stor indflydelse ydeevne. Sony pro audio software understøtter ASIO drivere, der leverer flere kanaler af lyd, mindre ventetid og bedre effektivitet end standard Windows MME / DirectSound / WDM drivere. Sørg for, at interface understøtter ASIO drivere.

Mange grænseflader endnu ikke har drivere kompatible med 64-bit udgaver af Windows Vista™. Hvis en grænseflade påstande "Vista-kompatibilitet," det kan betyde kun 32-bit version. Ældre grænseflader kan aldrig have 64-bit-drivere.

Hvad input?

Pro mikrofoner bruge XLR 3-pin stik, så du skal bruge mindst to mic-indgange til optagelse stereo akustiske lyde. Hvis du bruger kondensatormikrofoner at modtage "phantom power" gennem mic kabel, skal du kontrollere dit interface for mulighed for at anvende denne magten til en mikrofon indgang.

Guitarer og basser producere mere end en mikrofon, men mindre end en line-niveau enhed (f.eks synthesizer, CD-afspiller, etc.). Disse signaler kræver, at dit interface har en "instrument" (også kaldet "høj impedans") input til den bedste lyd kvalitet.

Digitale indgange / udgange, såsom S / PDIF, AES / EBU, eller ADAT, er mere specialiseret og konstrueret til at forbinde til pro-niveau cd-afspillere, digitale mixerpulte, nogle high-end forbrugerelektronik osv. Kontroller, om nogen af dine redskaber behov disse.

Samplinghastigheder

De fleste grænseflader kan optage op til 96 kHz, og nogle optage op til 192 kHz. Du vil sandsynligvis ikke brug for ultra-høj samplinghastigheder; 96kHz burde være nok.

Latency

Latency (forsinkelse) opstår, når konvertering analog audio signaler til digitale og digitale til analoge, såvel som i computer-processorer kan gøre kun så mange beregninger per sekund. Så computer sticks nogle af de indgående lyd i en *buffer*, når computeren har så travlt andre steder kan det ikke handle direkte med lyd, læser fra bufferen i stedet. Større buffere gør det mindre sandsynligt, at computeren vil køre ud af audio data efter behov, men afleder signalet til en længere periode, hvilket øger latenstid. Juster buffer størrelse til mindste udskyde mulige kort for audio problemer (affyrer, klik osv.).