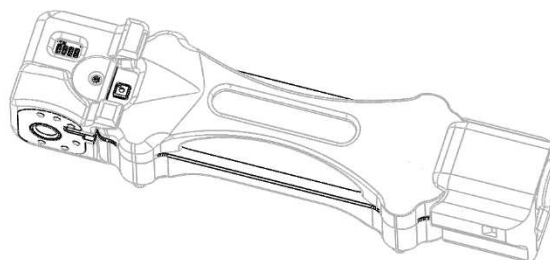




深圳市戴乐美电气有限公司



DLM-T800(K) 系列

各平台快速入门软件设置指南

安装、使用产品前请先阅读本指南，并保留备用

版本：20190718

『ReplayGain 回放增益』设置

在唱片的录制和发行过程中，根据音乐不同的风格种类以及实际录制的录音师喜好不同，每个唱片或者每首歌曲的声音大小具有差别比较大的增益。

为了用户在使用时，不会被过高或者过低的声压影响到正常的音乐欣赏。建议用户在

在戴乐美的设计团队认为，在回放增益标准化处理后，可以让用户感受到回归自然真实的声音，而不是被过高或过低的声压所影响。

有关回放增益的说明参考，可以访问如下链接：

- 1) <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%9E%E6%94%BE%E5%A2%9E%E7%9B%8A>
- 2) <http://wiki.hydrogenaud.io/index.php?title=ReplayGain>

用户可以根据自己应用的平台、使用的音频播放器以及具体的媒体文件，按各家音频播放器的『ReplayGain 回放增益』设置说明，进行标准化处理。

1 Windows 平台（以 Windows10 64Bit 系统为例）

DLM-T800(K)通过专用 USB 线接入到用户的设备后，用户可以在『设置』--『系统』--『声音』，『选择输出设备』这项，看到有『x-USB AUDIO DAC』

(x 显示的数值取决于用户使用的 PC 端 USB 口的位置)这一项。单击选用『x-USB AUDIO DAC』。



选中后，在右侧的『声音控制面板』里，确认是否已经选中了『扬声器—x – USB AUDIO DAC』作为播放设备。

如果显示“ 默认设备”，即成功选中。

设置

声音

播放 录制 声音 通信

选择以下播放设备来修改设置:

扬声器
3- USB AUDIO DAC
默认设备

扬声器
Microsoft Docking Station Audio Device
未插入

扬声器
Realtek High Definition Audio(SST)
准备就绪

耳机
Realtek High Definition Audio(SST)
未插入

SAMSUNG
英特尔(R) 显示器音频
准备就绪

配置(C)

设为默认值(S)

属性(P)

确定

取消

应用(A)

12

设备属性

相关的设置

[蓝牙和其他设备](#)

[声音控制面板](#)

有疑问?

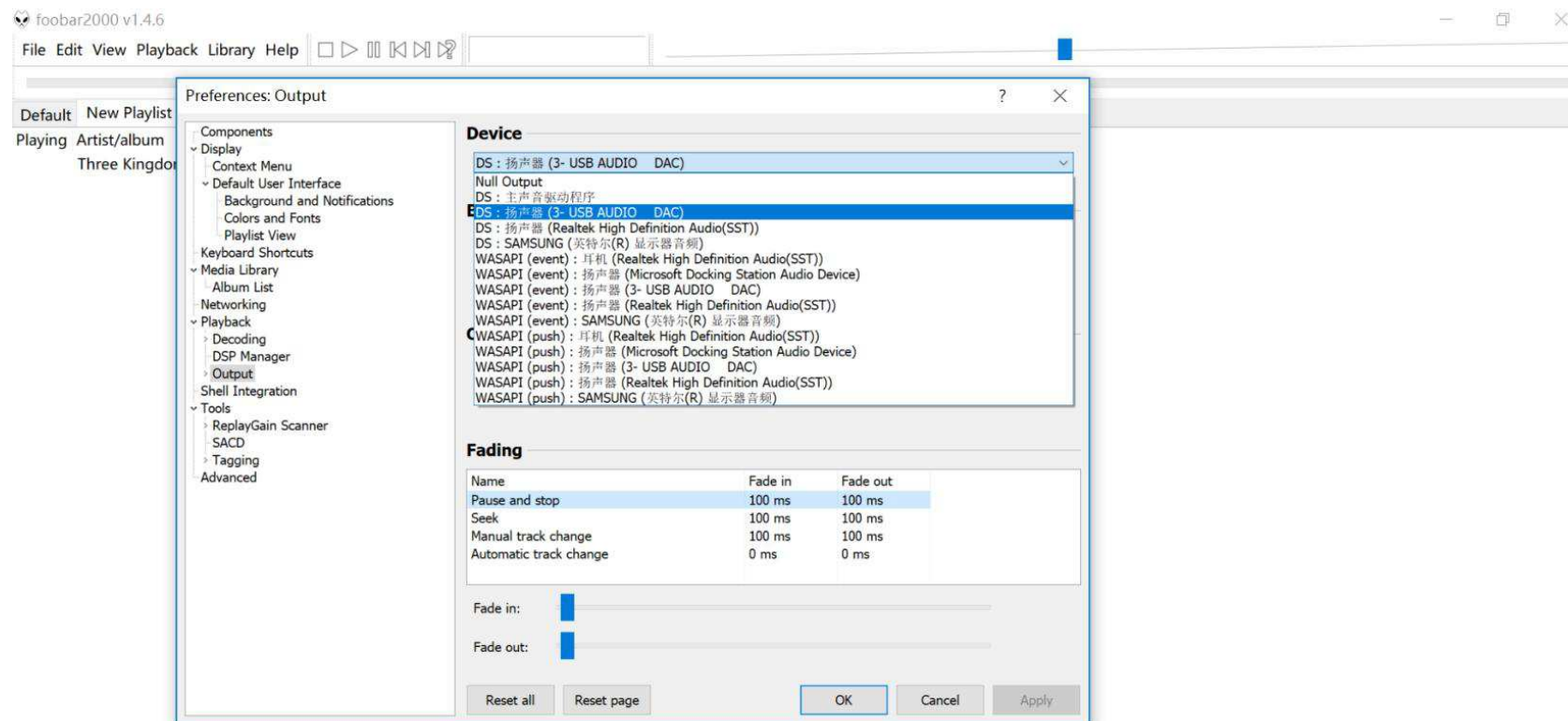
[获取帮助](#)

让 Windows 变得更好

[向我们提供反馈](#)

1.1 使用 Foobar2000 作为播放器

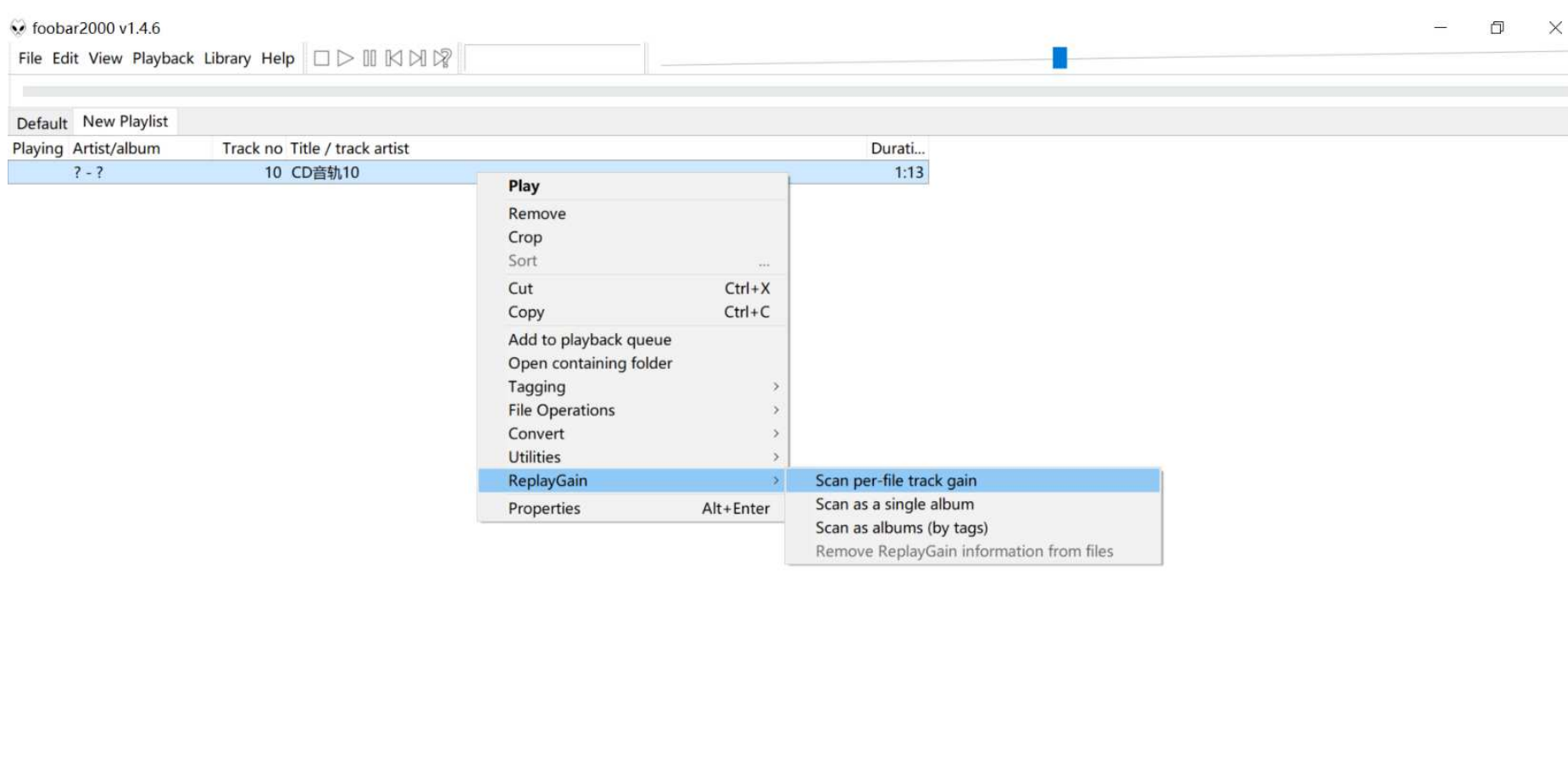
在『File—Preferences—Playback—Output--Device』，选择『DS 模式：扬声器 x - USB AUDIO DAC』。



Playback stopped.

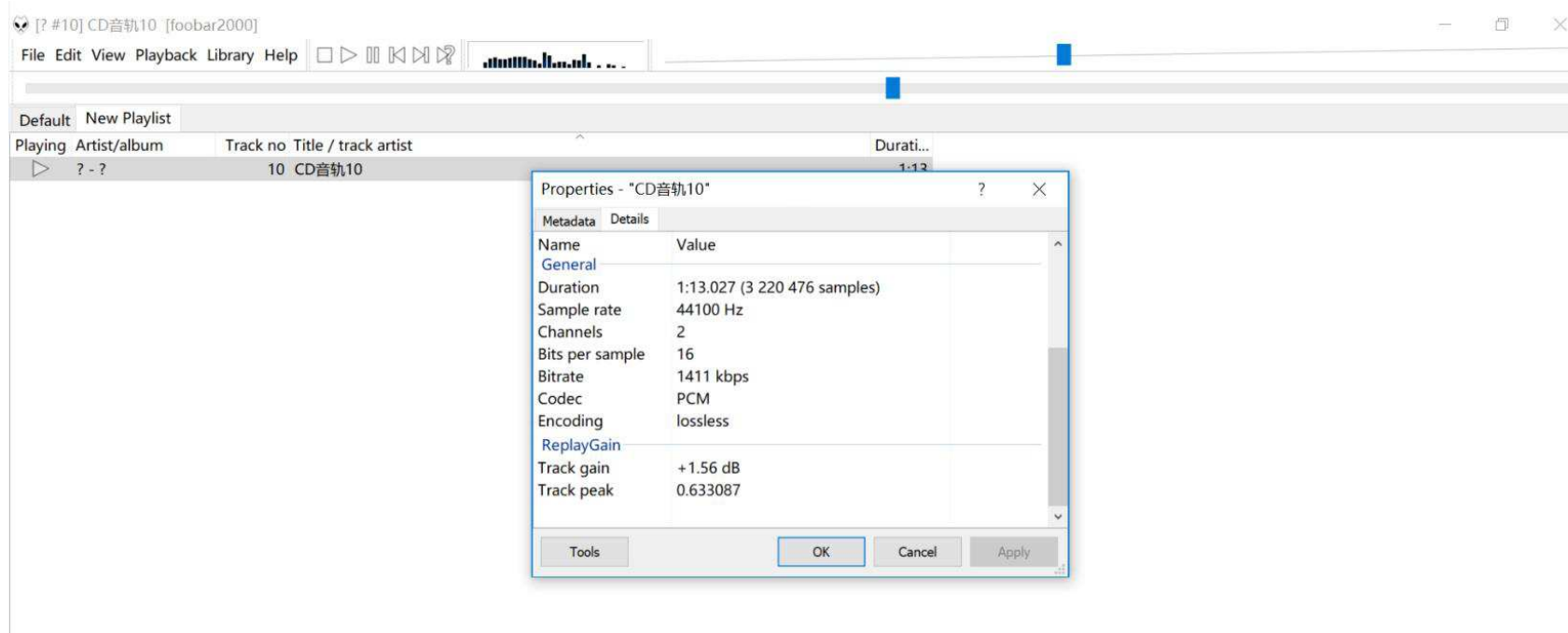
进入播放曲目界面，对曲目进行『ReplayGain 回放增益』扫描和更新。用户可以根据具体自己的用户文件，进行扫描设置。

建议用户，在文件格式和播放软件支持的前提下，均进行『ReplayGain 回放增益』扫描和更新操作。



曲目的『ReplayGain 回放增益』更新完成后，可以看到在『ReplayGain』信息中有相关信息的变化。

完成这些操作后，便可开始使用设备。

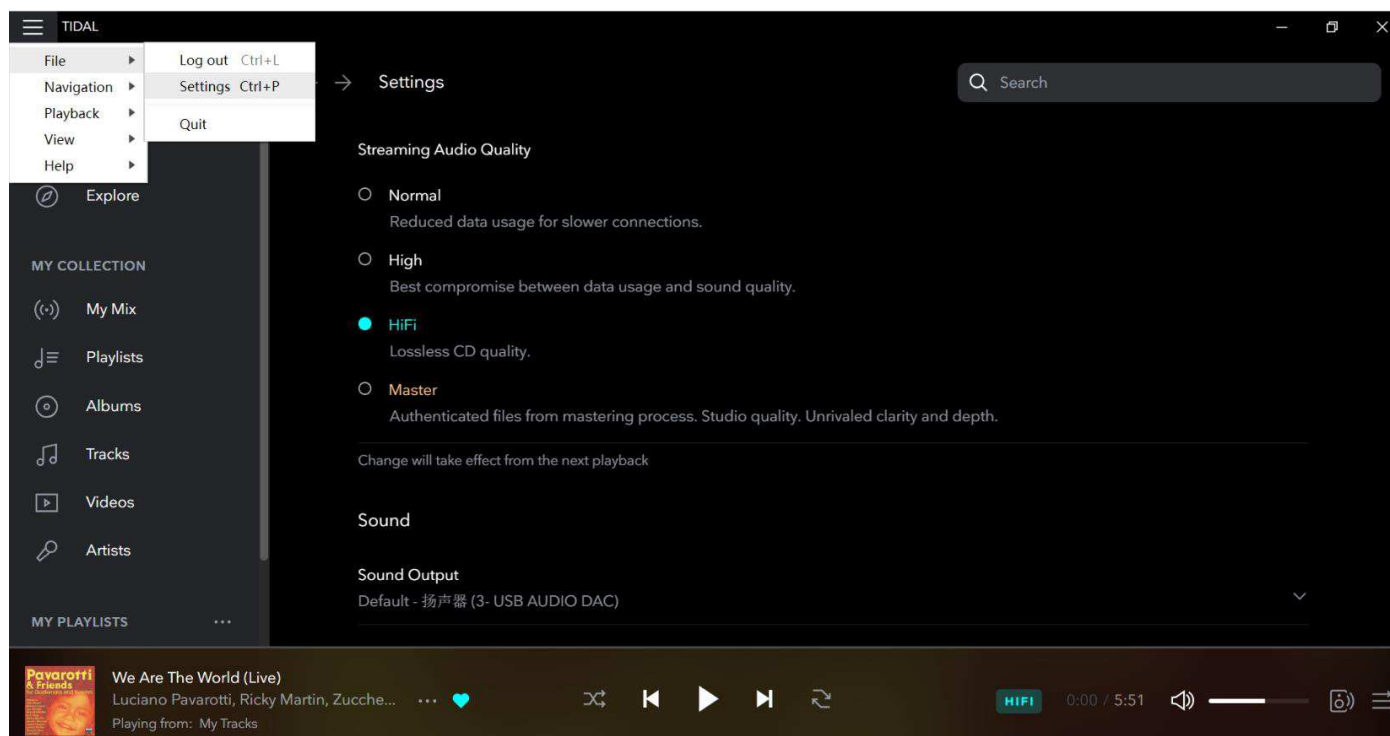


1.2 使用 TIDAL 作为播放器

TIDAL 作为一个跨平台的流媒体服务商，在 Windows 平台下也有良好的支持和应用。在设置完系统声音输出设备后，打开 TIDAL 界面点击左上角的

『File – Settings』，进入设置界面。用户如果已为 『Tidal HiFi』 服务订阅用户，那在 『Settings—Streaming Audio Quality』 选择 『HiFi』 品质。

在 『Sound—Sound Output』 中，选择为 『Default – 扬声器 (x – USB AUDIO DAC)』 作为声音输出。



TIDAL

Home

Explore

MY COLLECTION

My Mix

Playlists

Albums

Tracks

Videos

Artists

MY PLAYLISTS

Settings

Search

HiFi

Lossless CD quality.

Master

Authenticated files from mastering process. Studio quality. Unrivalled clarity and depth.

Change will take effect from the next playback

Sound

Sound Output

Default - 扬声器 (3- USB AUDIO DAC)

Default - 扬声器 (3- USB AUDIO DAC)

Communications - 扬声器 (3- USB AUDIO DAC)

扬声器 (3- USB AUDIO DAC)

扬声器 (Realtek High Definition Audio(SST))

SAMSUNG (英特尔(R) 显示器音频)

Pavarotti & Friends

We Are The World (Live)

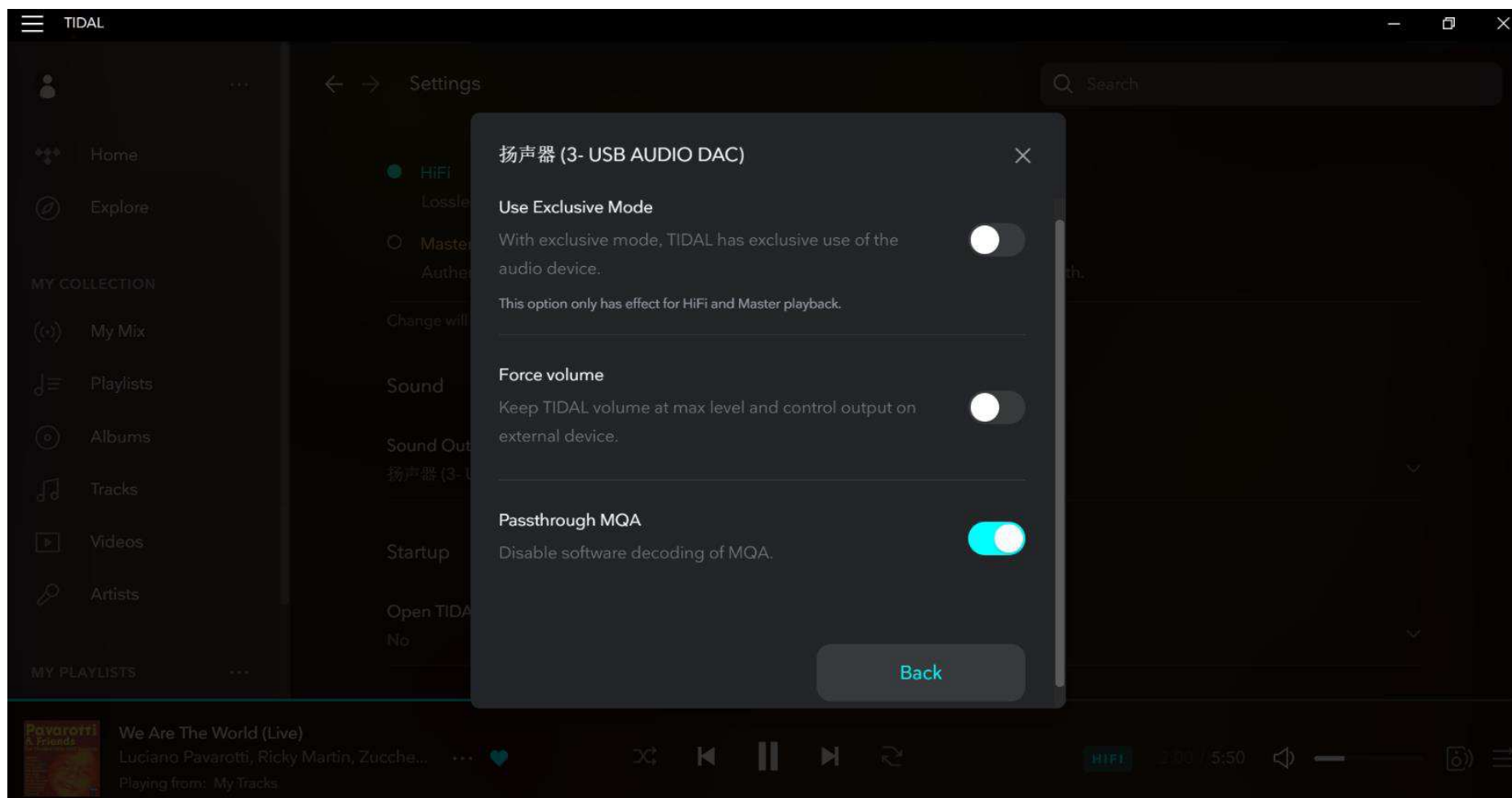
Luciano Pavarotti, Ricky Martin, Zucchero...

...

HiFi

0:00 / 5:51

同时，在『Sound Output』选项旁的『More Settings』选项中，按下图做设置后，即可开始正常使用，进行音乐播放。



1.3 使用 KODI 作为播放器

在设置完系统声音输出设备后，进入 KODI 的设置界面。进入『设置/系统/音频』菜单中，按下图，分别对『音频输出设备』『声道数』『输出设置』

『混缩时保持原始音量』『重采样质量』『限制采样率』『发送低音量噪声』这些选项进行设置。其中，『音频输出设备』选项，选择『DIRECTSOUND:

Speakers – 扬声器 (x – USB AUDIO DAC)』。随后，重启 KODI 软件，便可以正常使用。



显示

音频

输入

互联网访问

省电模式

插件

日志

高级

音频输出设备



- DIRECTSOUND: Speakers - 喇叭/耳机 (Realtek High Definition Audio)
- DIRECTSOUND: default
- DIRECTSOUND: Speakers - 扬声器 (10- USB AUDIO - DAC), DIRECTSOUND: default**
- DIRECTSOUND: Speakers - 扬声器 (Dell USB Audio), DIRECTSOUND: default
- WASAPI: Speakers - 喇叭/耳机 (Realtek High Definition Audio)
- WASAPI: default
- WASAPI: Speakers - 扬声器 (10- USB AUDIO - DAC), WASAPI: default
- WASAPI: default
- WASAPI: Speakers - 扬声器 (Dell USB Audio), WASAPI: default

取消

10 项 - 1/2

扬声器 (10- USB AUDIO)

2.0

固定

90

☐

高

48.0

1 分

☐

播放用户界面音效

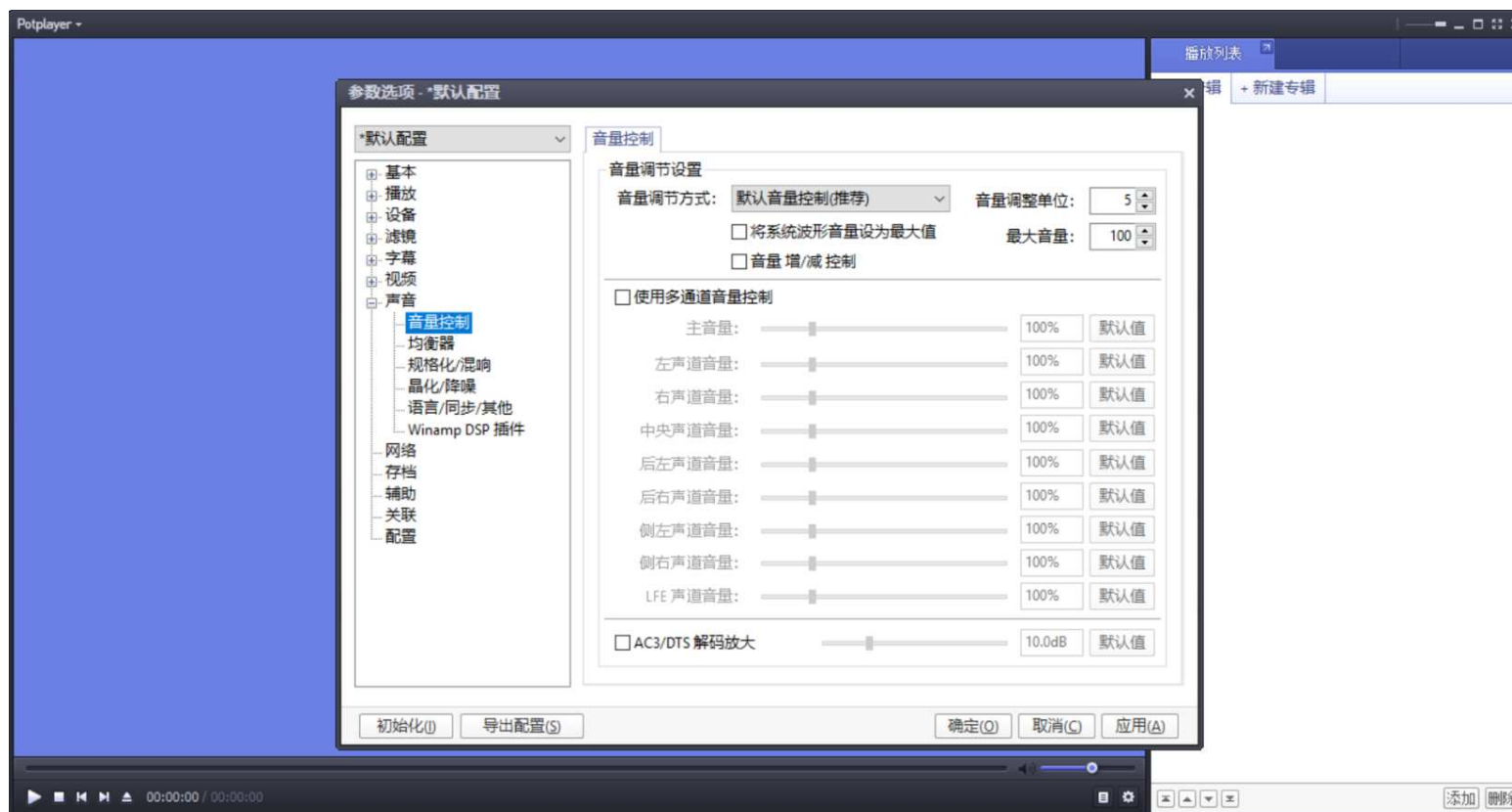
仅当播放停止时

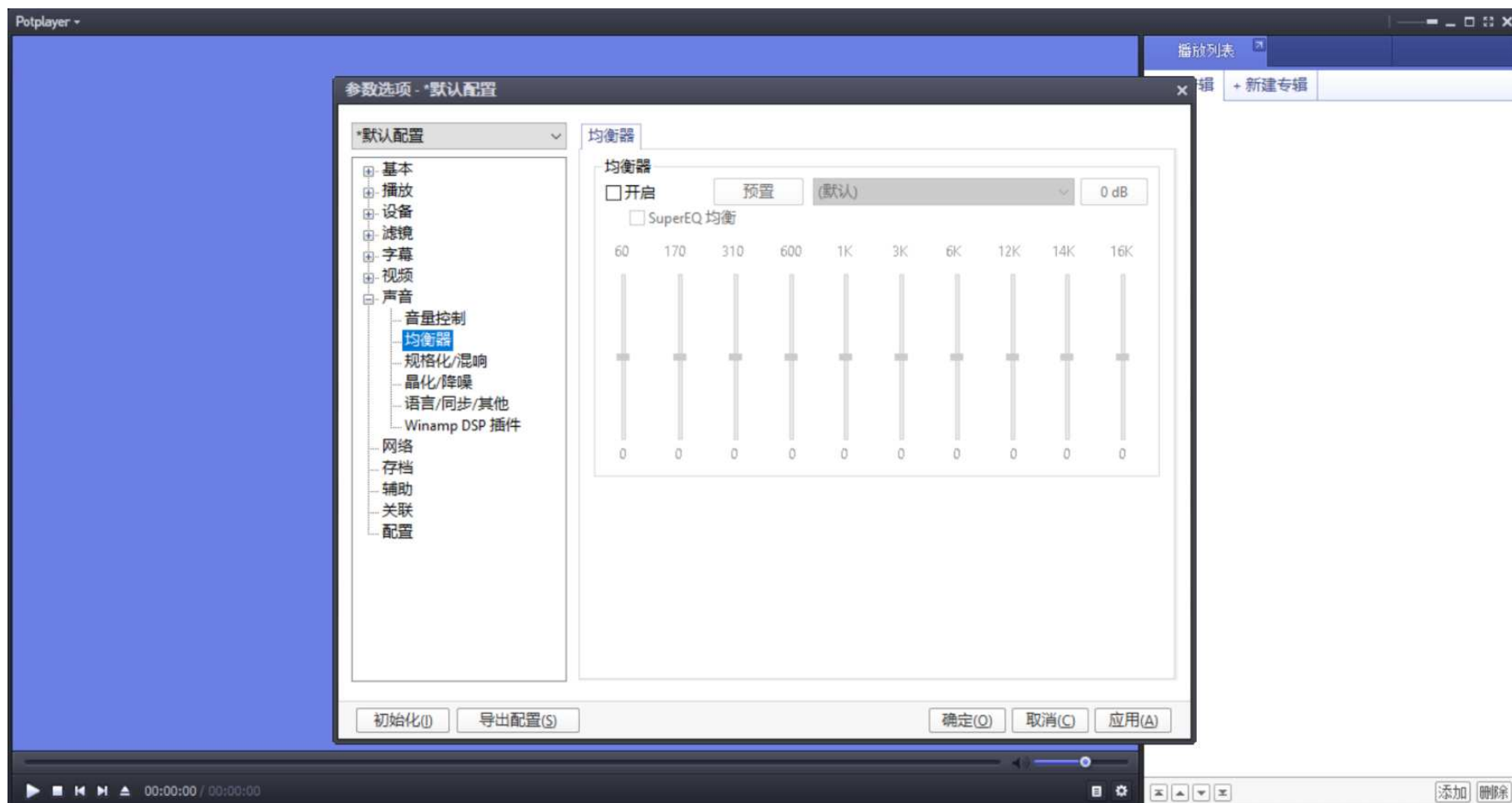
选择用于播放已被解码的音频如 mp3 的设备。

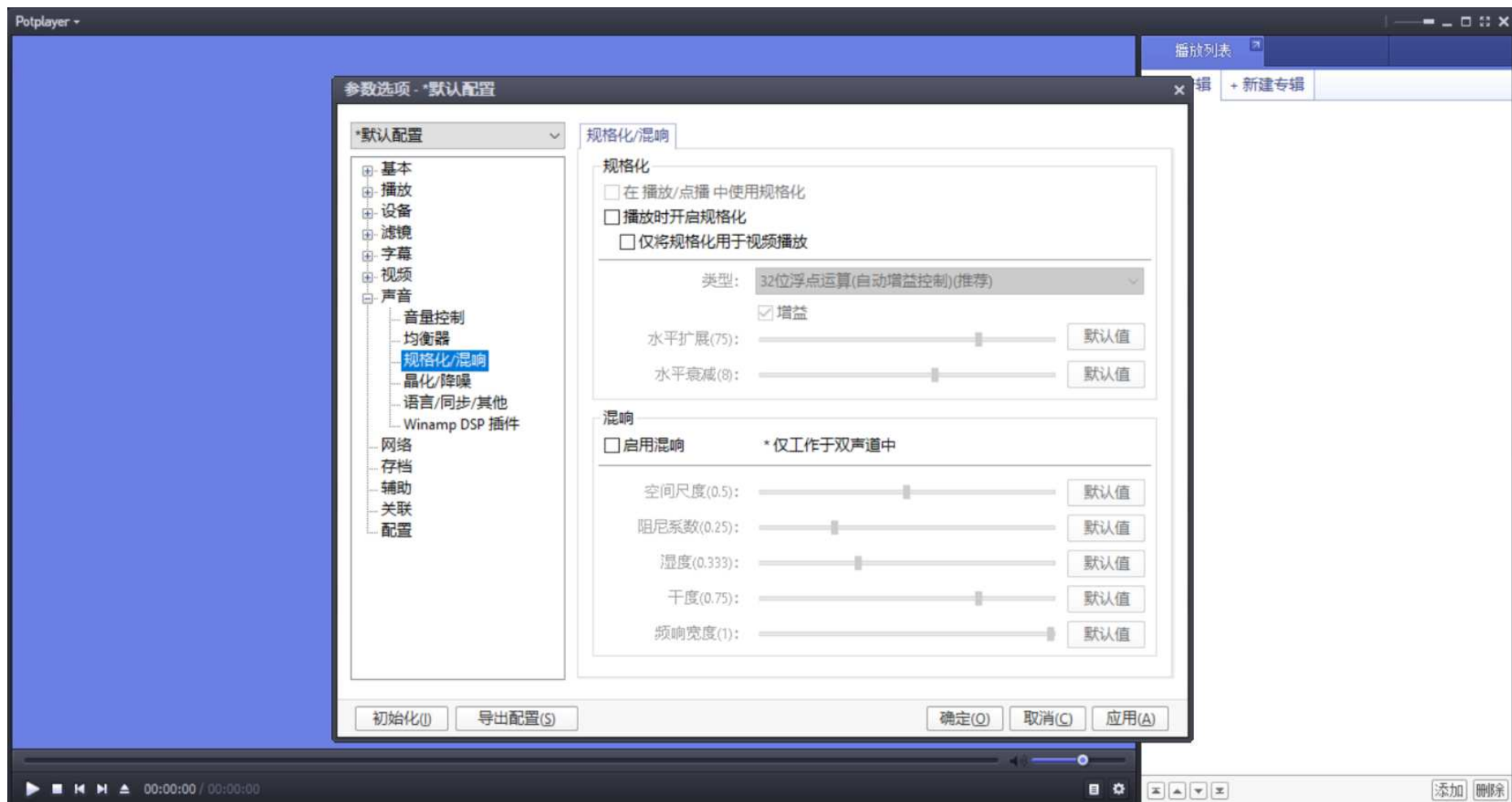
1.4 使用 PotPlayer 作为播放器

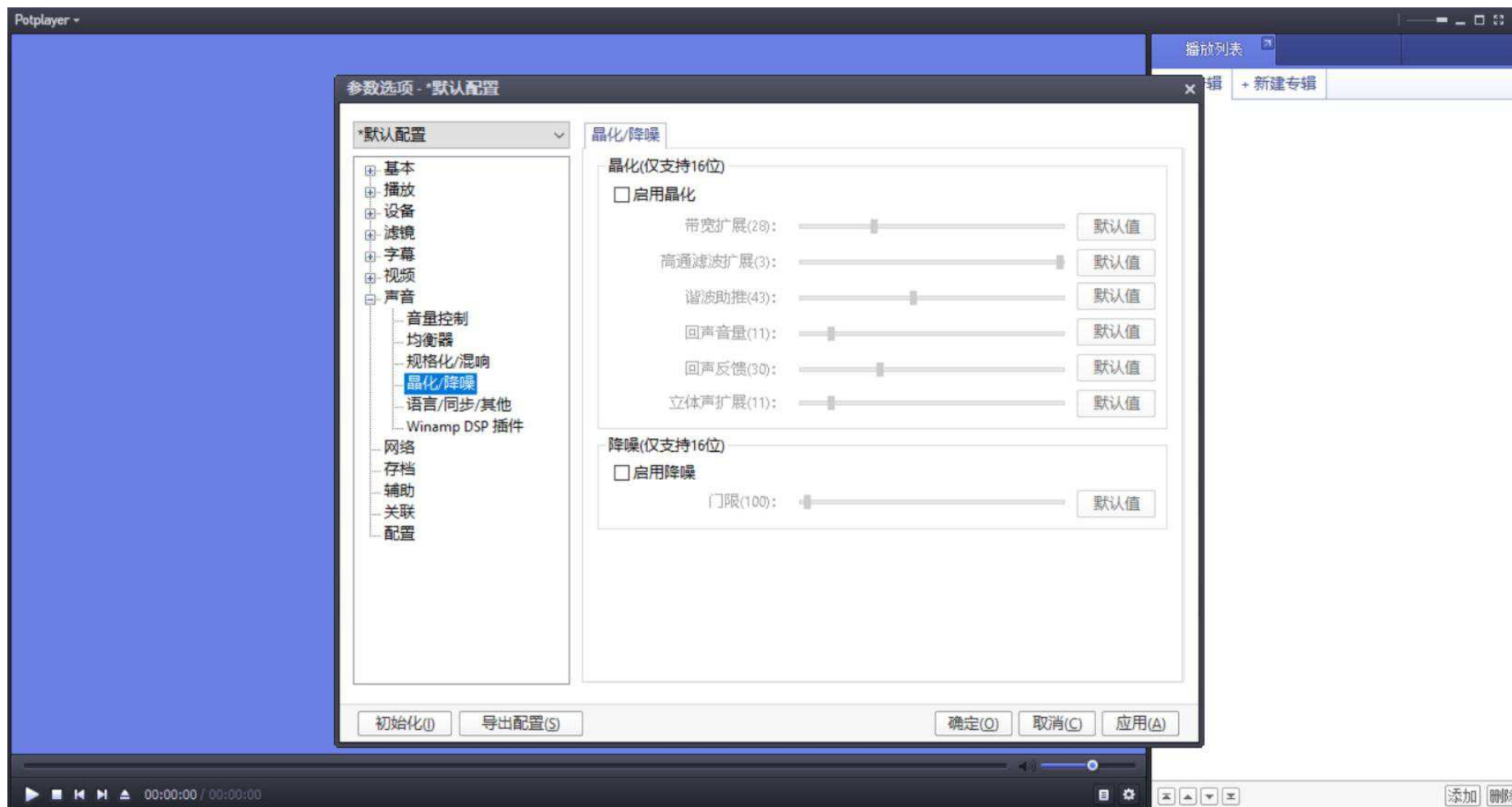
由于 PotPlayer 为影音播放器，因此内部关联设置项目较多，目前已测试稳定版本为『1.6.54266』。请为避免 PotPlayer 擅自改变音量，请用户确认

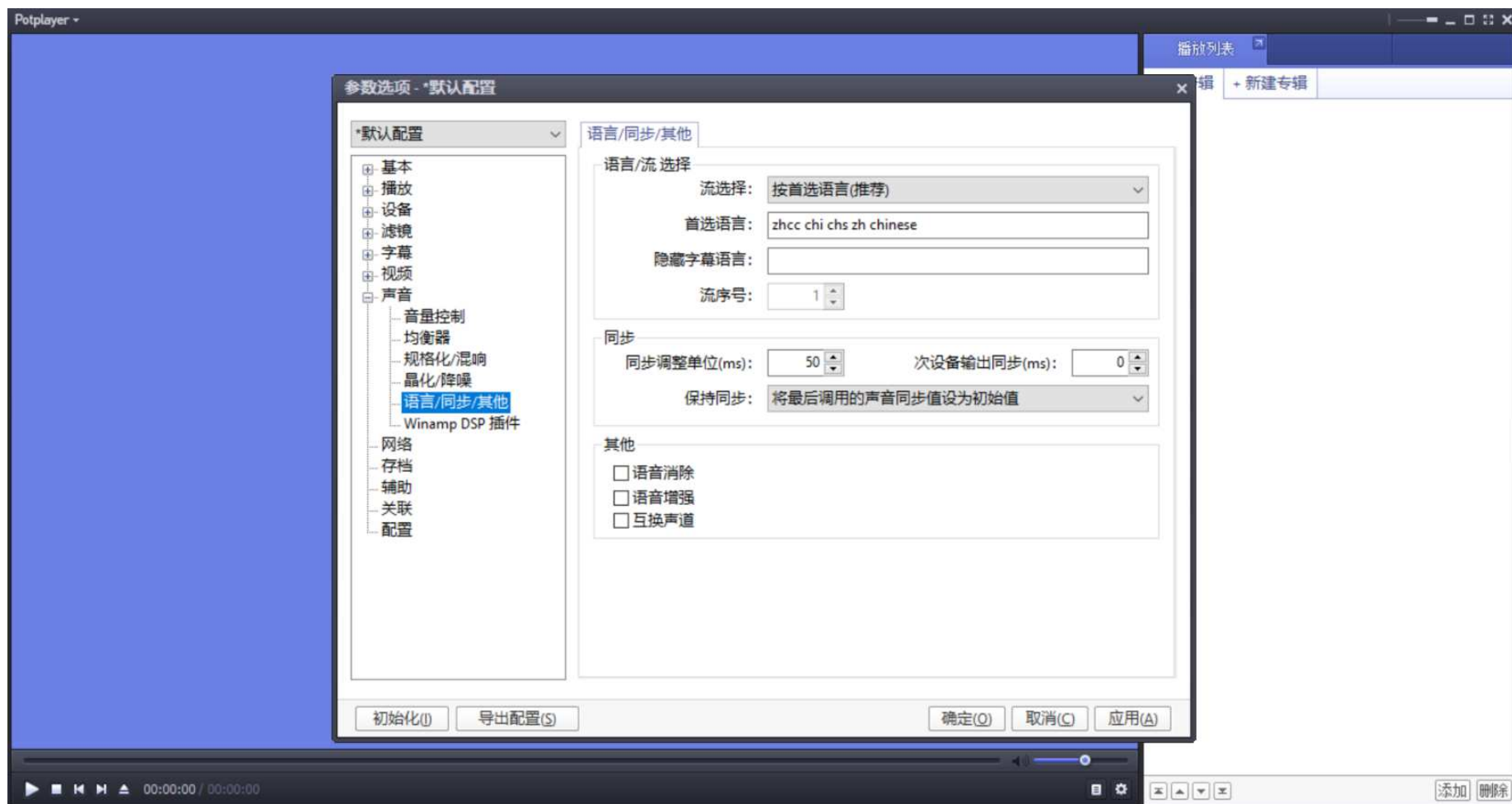
软件的『规格化』功能和关联项均已关闭。可以参考按下图的设置进行操作：

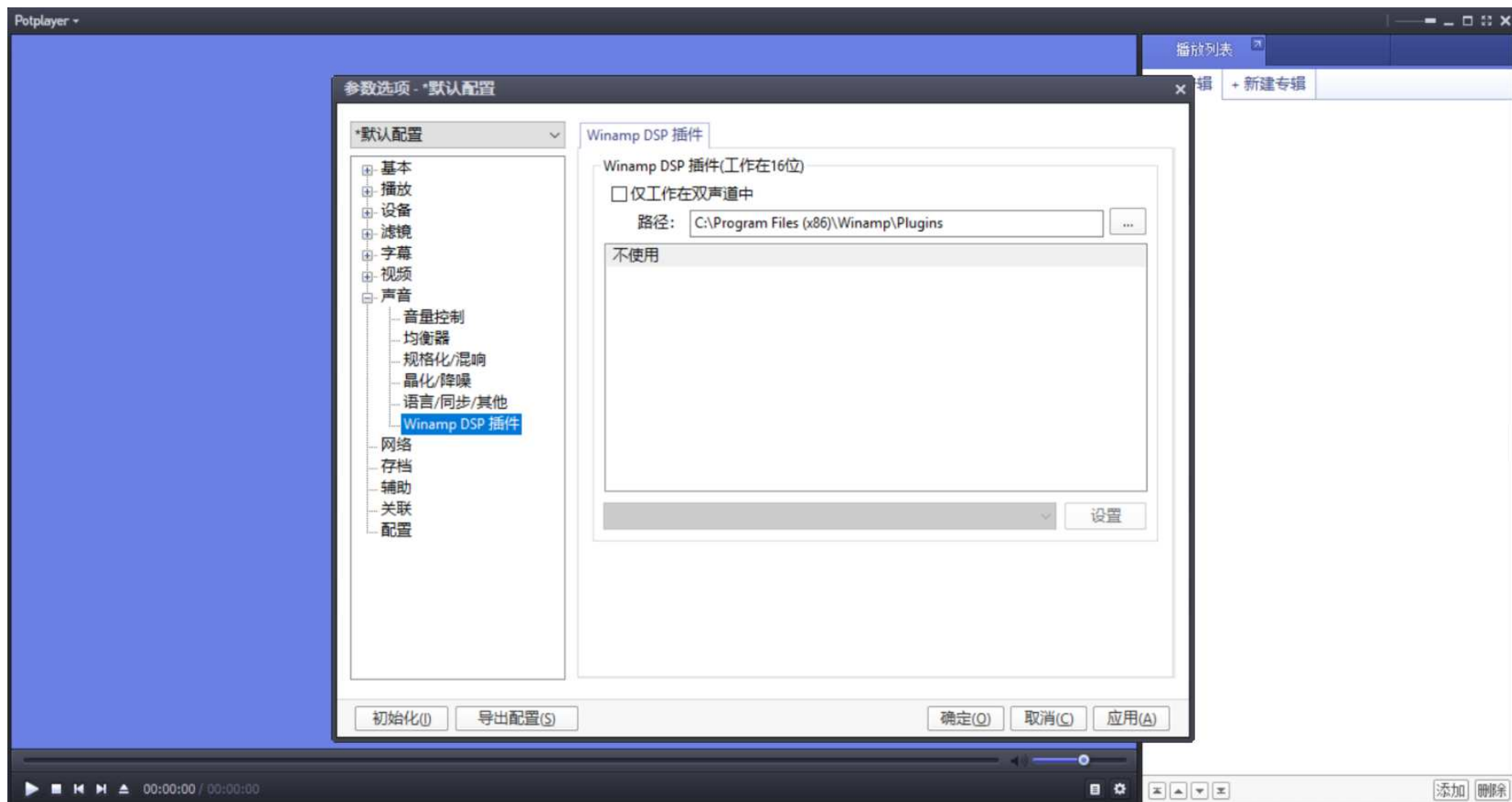


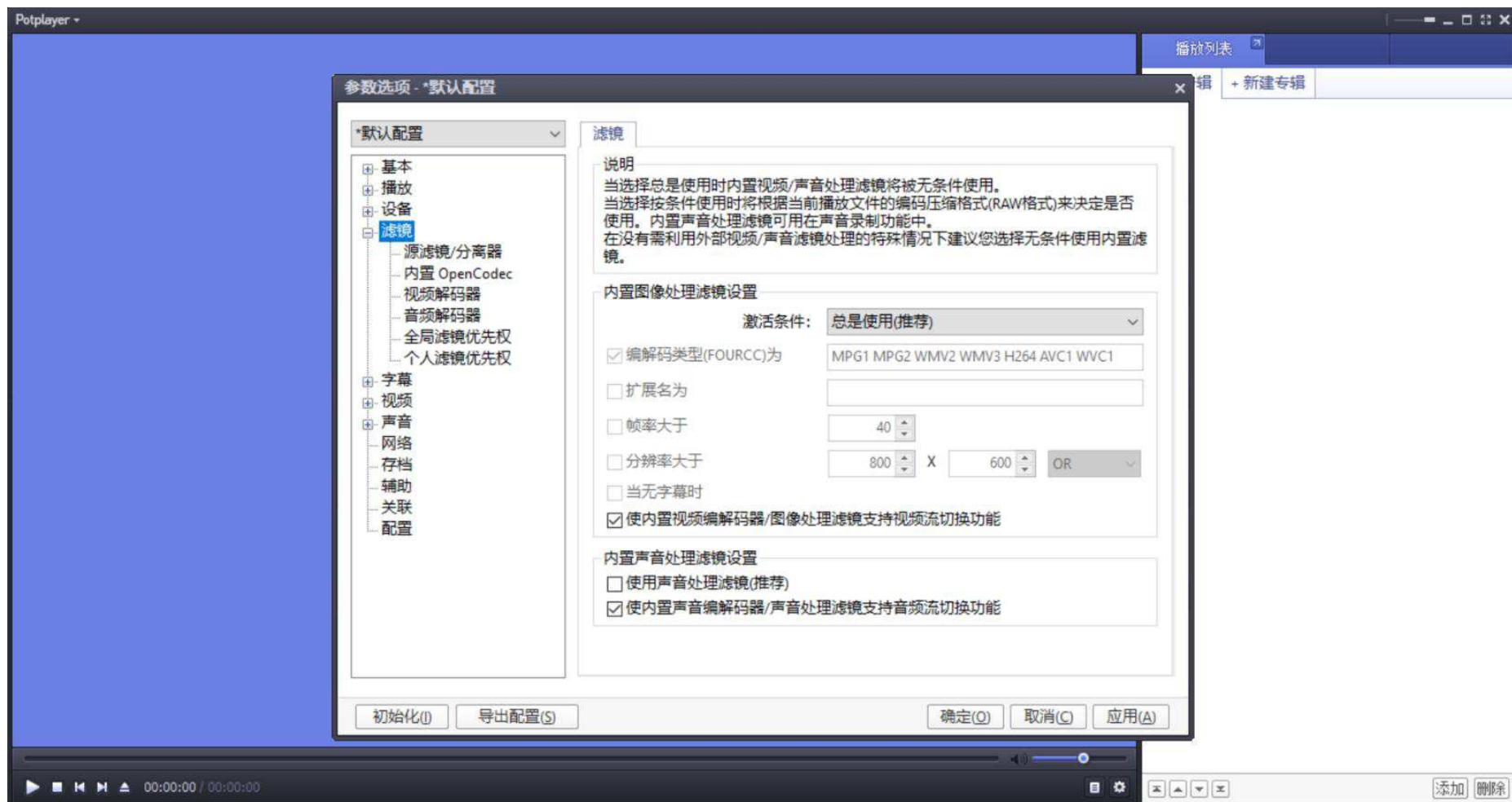


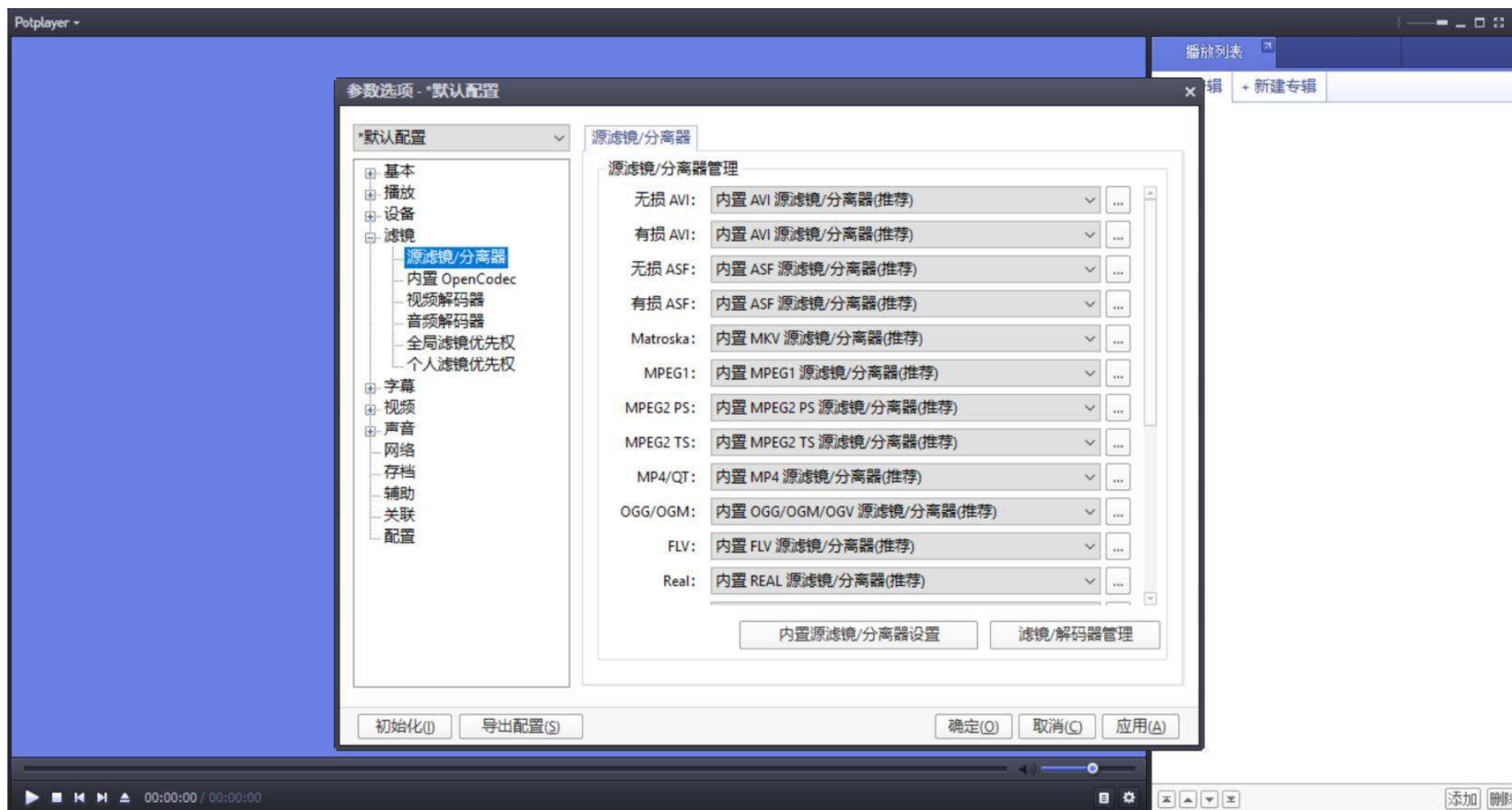


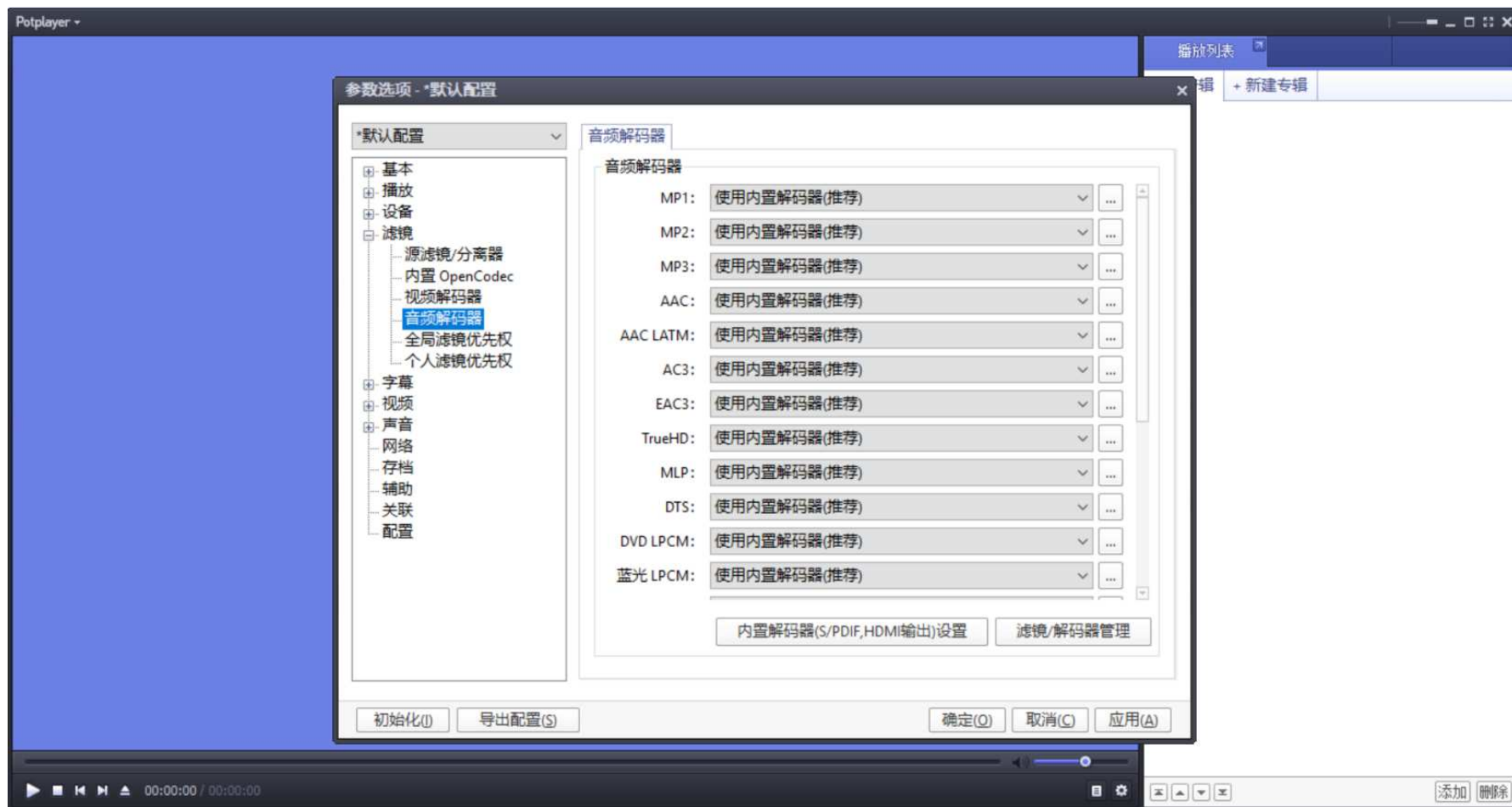










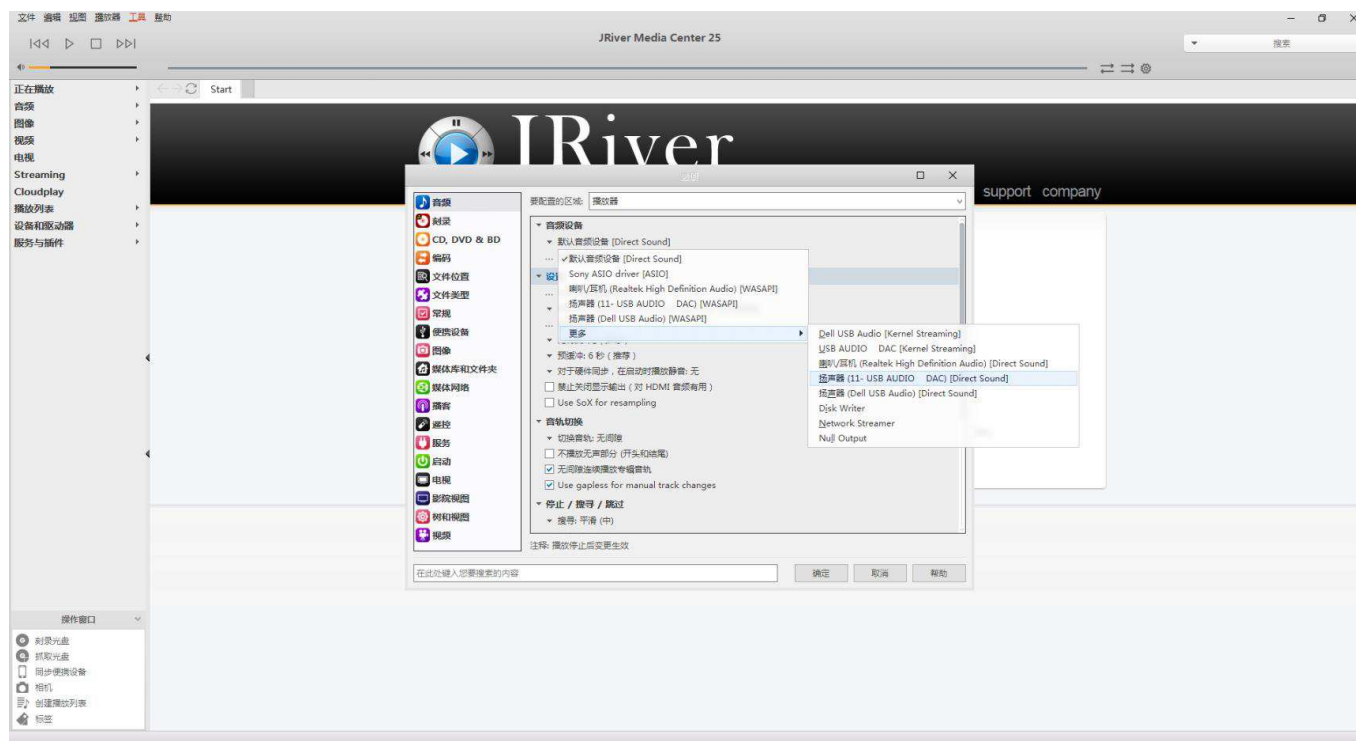


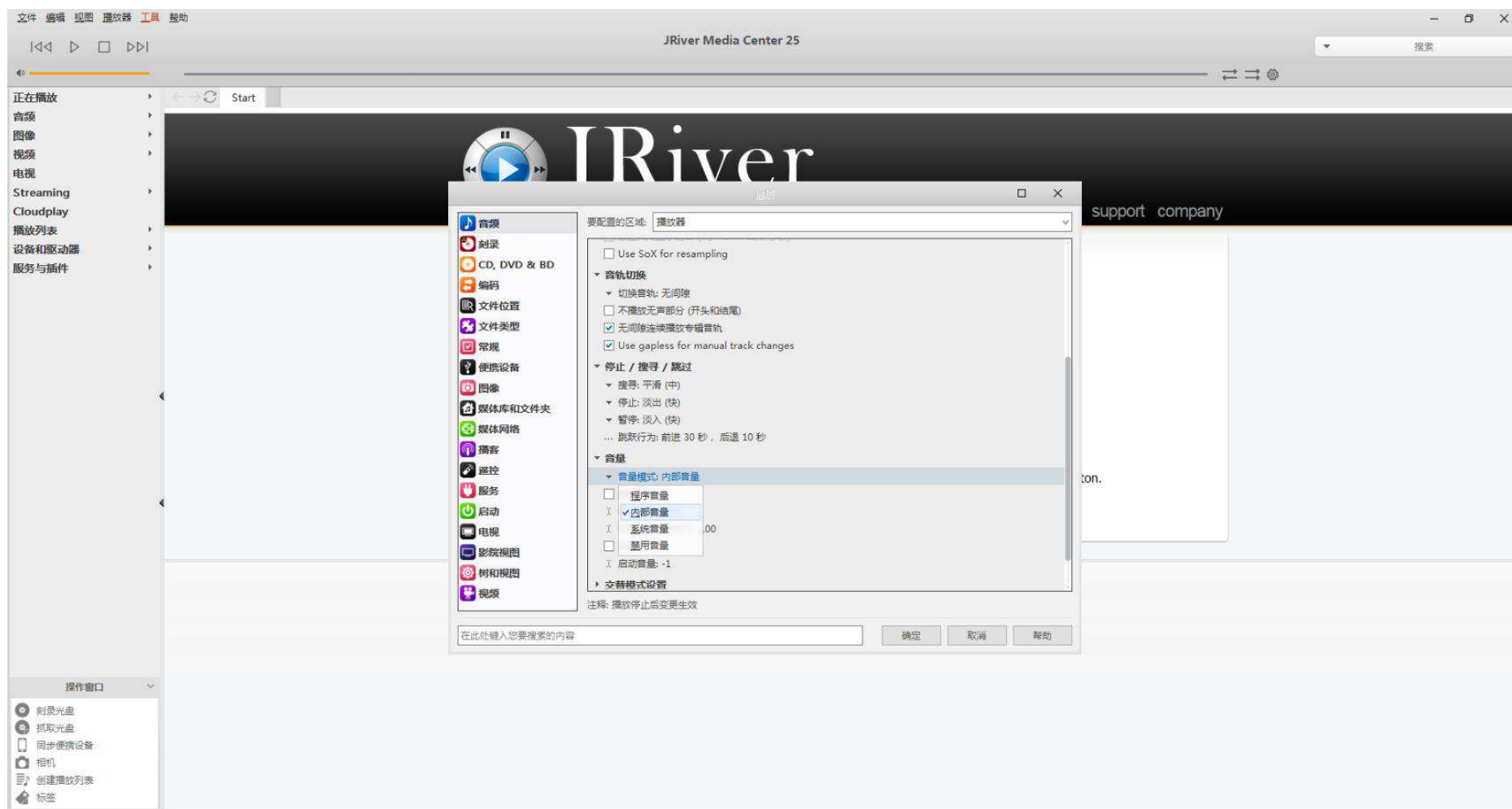
注：因 PotPlayer 后期版本设置关联项较多，若用户使用其他版本，请确认将全部有关『规格化』的设置均做关闭。

1.5 使用 JRIVER 作为播放器

JRIVER 作为文件管理平台 and 媒体播放器，音频部分可以跟随操作系统进行设置。在用户安装完后，进入 JRIVER 进入『工具—选项—音频』进行设置。

在『默认音频设备选项』设置里，选择『扬声器(x-USB AUDIO DAC)[Direct Sound]』。『音量模式』设置项，选择『内部音量』。保存退出后，即可开始使用。





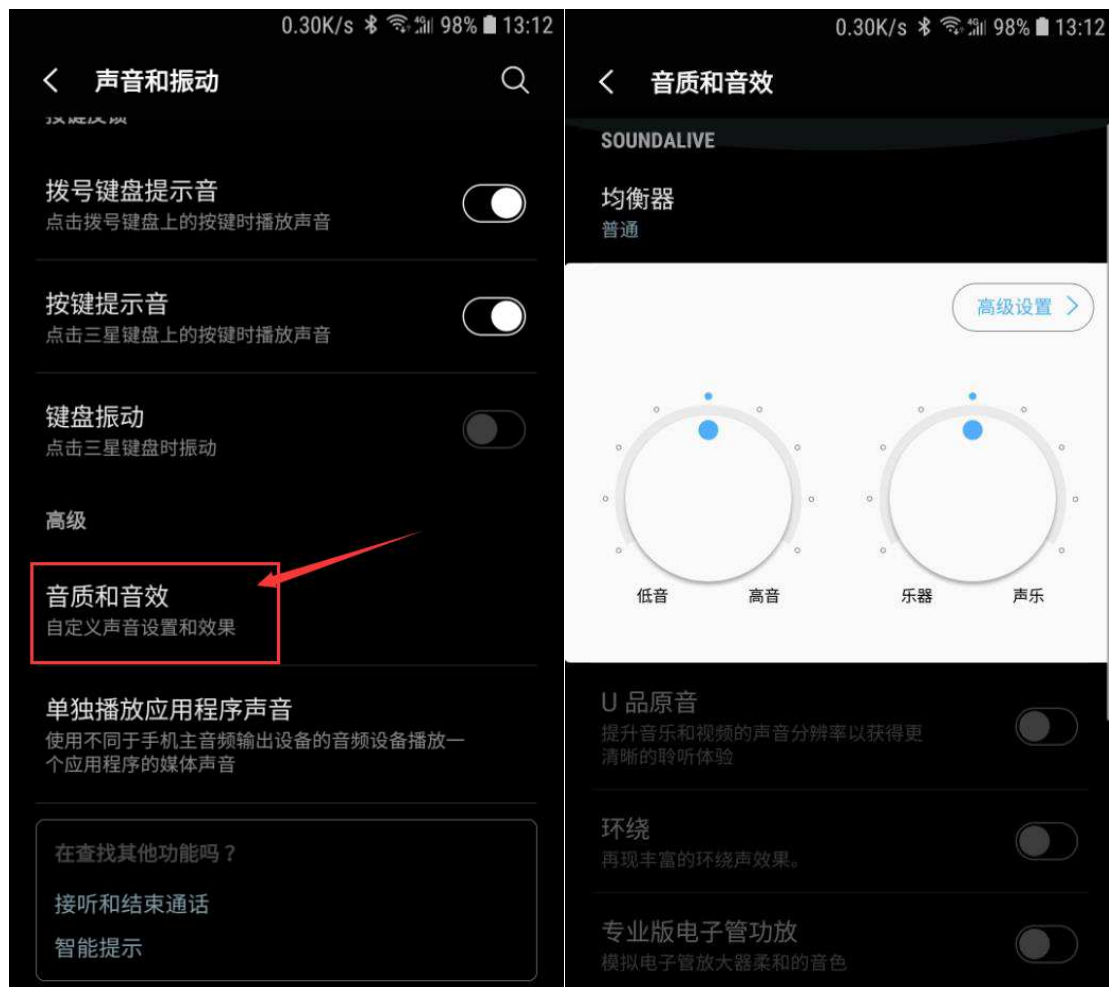
2 Android 平台（以三星 Android 8.0.0 系统为例）

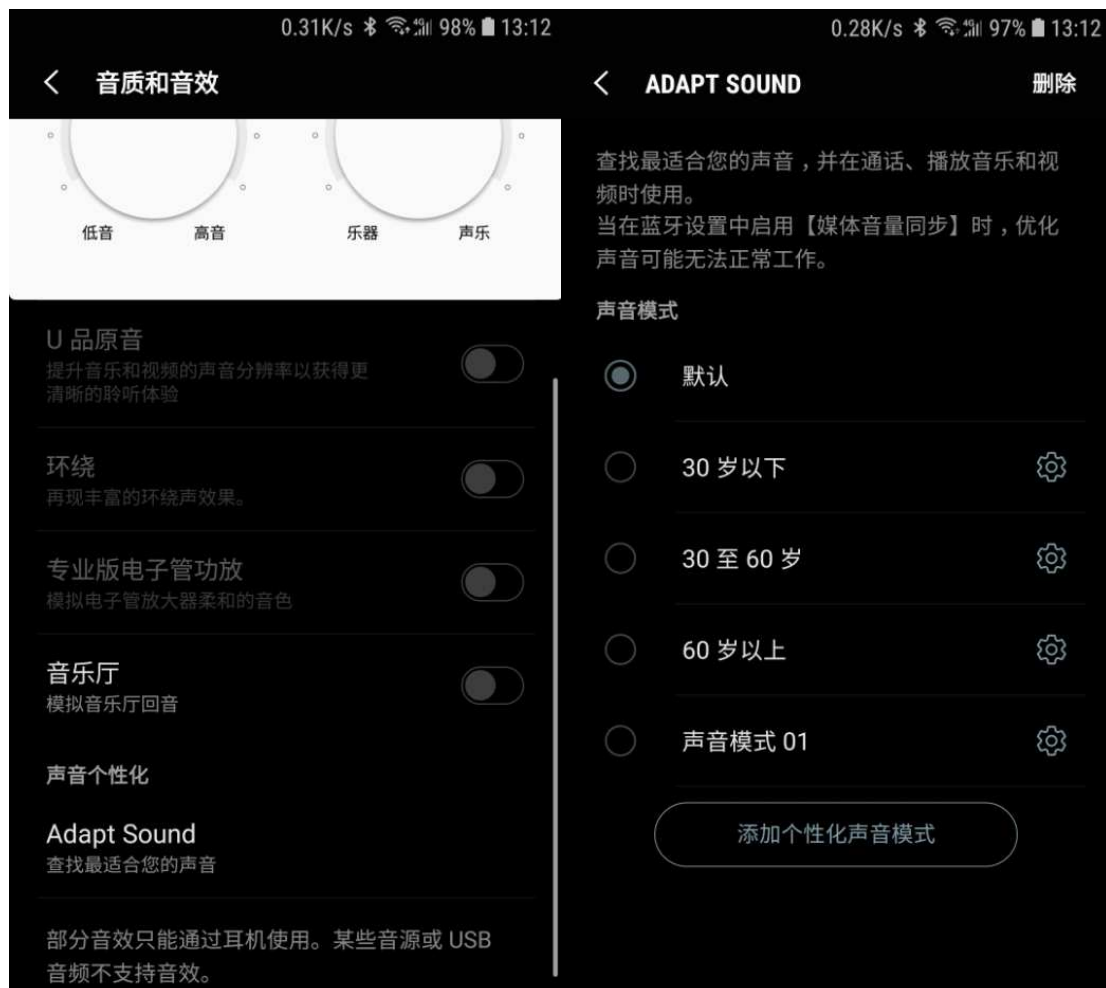
安卓平台在移动设备及媒体终端设备大量使用。由于版本迭代和厂商发行时，有可能会根据发行需求进行定制和修改。因此列出的说明不一定可以适用于全部平台和版本，在具体使用时，请用户以实际设备配置和设置为准。对于移动端设备如手机或者平板，需使用 OTG 转接线缆来连接 DLM-T800(K)设备（具体硬件需求详见说明书）。

对于用户不确定自己使用的安卓设备的『音频 USB 路由』功能是否工作正常的情况。用户可以根据各自品牌进入『开发者模式』的说明指南，进入到各自终端的『开发者选项』中，下拉到『媒体』页面，确认『防止 USB 音频路由』这项设置为『关闭状态』。



接着，再确认一些厂家在系统中提前内置的『音质』『音效』调整功能为关闭状态。





2.1 使用 Foobar2000 作为播放器

安卓端的 Foobar2000 跟随安卓系统设置，在按前序设置后，基本就不用做额外的设置就可以正常使用。

2.2 使用 TIDAL 作为播放器

进入 TIDAL 设置页面后，『Loudness』这项请设置为『关闭』状态。

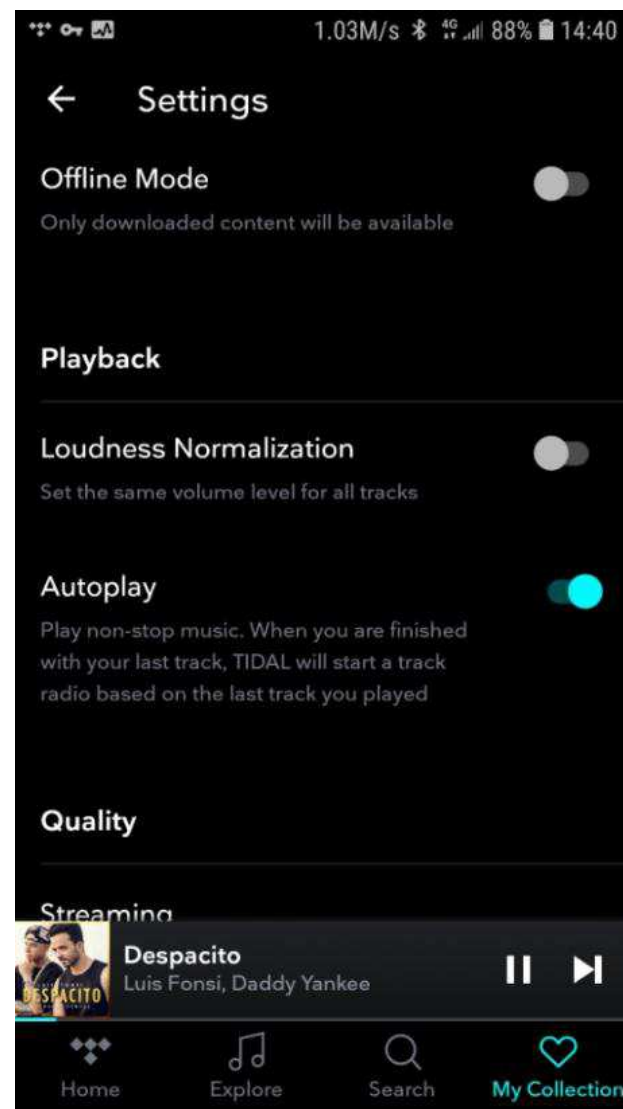
在文件品质模式中：

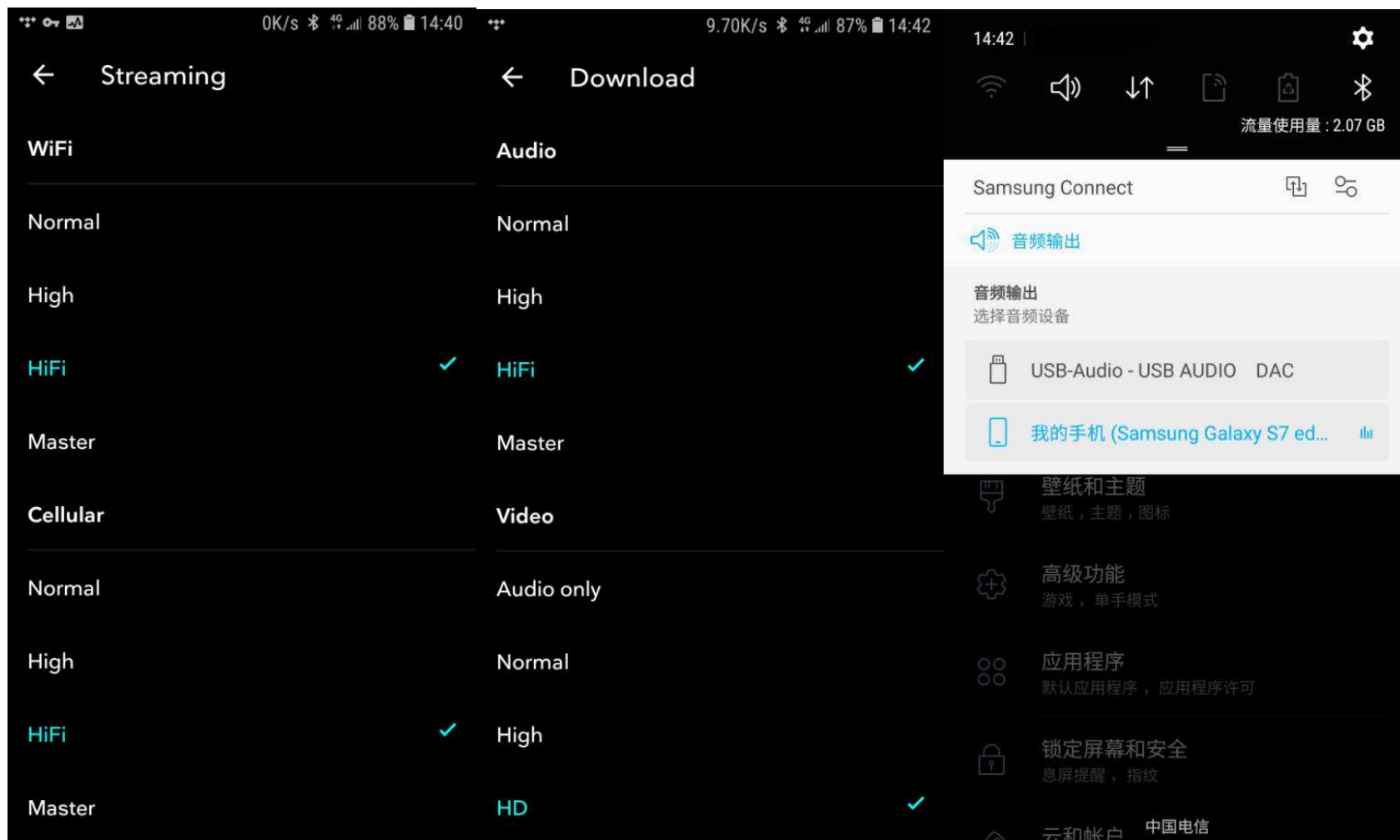
『Streaming』的『WiFi』和『Cellular』下，均选择『HiFi』模式。

『Download』的『Audio』选择『HiFi』模式，『Video』选择『HD』模式

设置完成后，在安卓系统的下拉页面中，可以看到『音频输出』（选择音频设备）这一项，出现『USB—

AUDIO—USB AUDIO DAC』这一信息，即成功设置，可以使用。





2.3 使用 Hiby 作为播放器

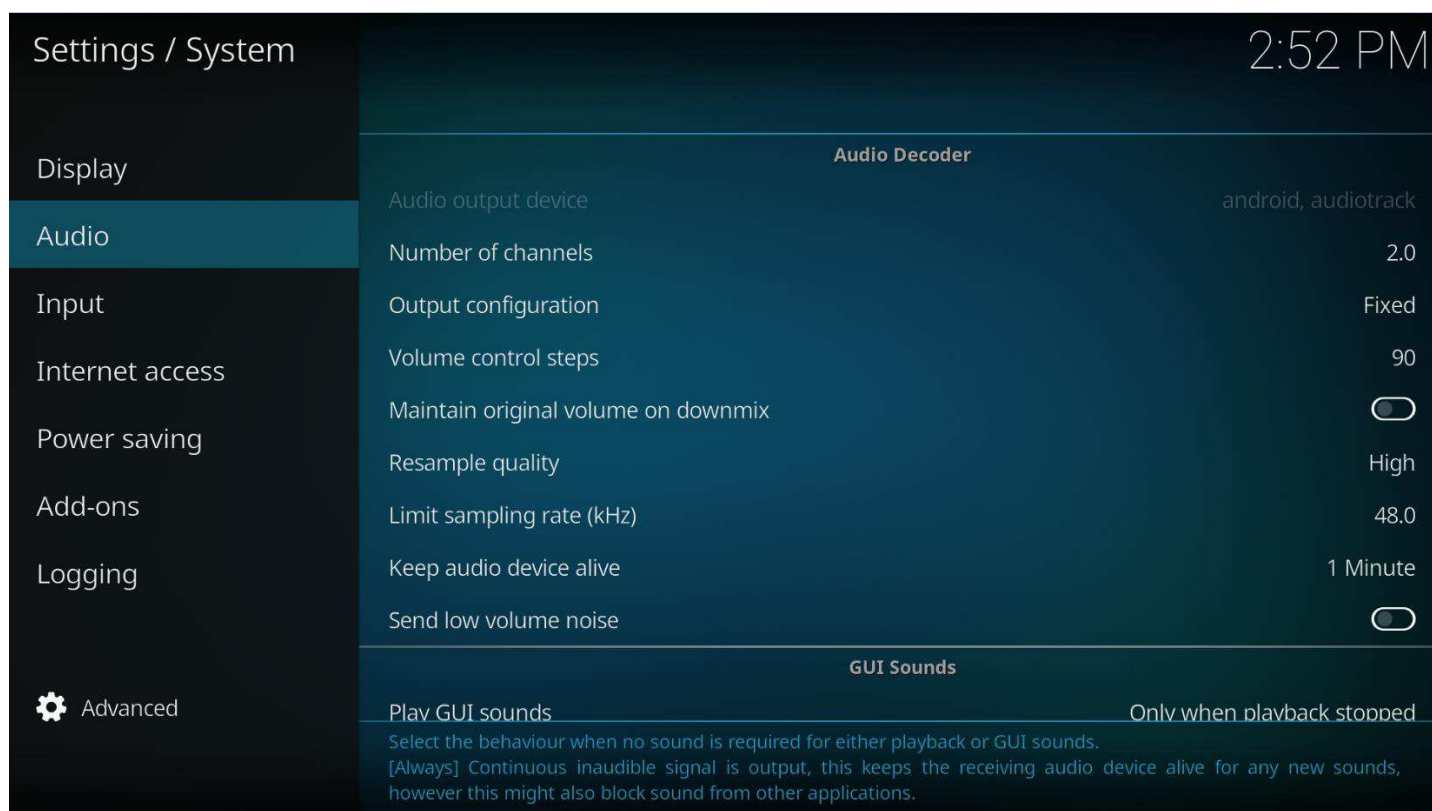
对于 Hiby 这类可以操作系统权限，设置应用程序独占『USB 输出』的软件，请在使用前，将软件的『独占 USB 输出』设置为『启用』。并按下图进行其他设置。设置完成后，使用设备的音量键，可以直接对播放音量进行操作。



2.4 使用 KODI 作为播放器

在设置完系统声音输出设备后，进入 KODI 的设置界面。安卓平台下的 KODI 基本上和 Windows 平台的设置很相近。在进入『设置/系统/音频』菜单后，

不同的地方就是安卓的原生『音频 USB 路由』功能，会按系统默认设置，使用『Android, Audiotrack』模式。

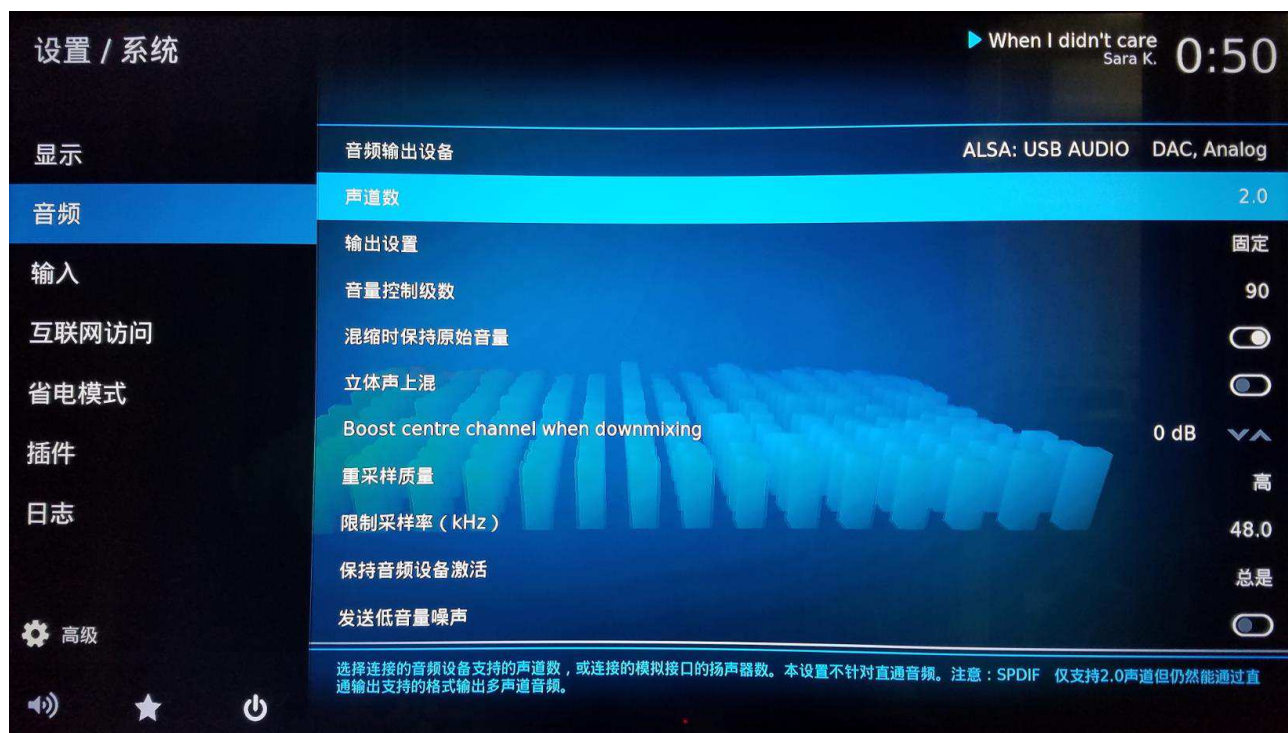


3 Raspberry Pi 平台（以 2B 平台为例）

基于 Raspberry Pi 硬件平台，有众多可以适用的操作系统发行版本。用户在选择的时候，请注意选用的发行版本是具备 Linux 音频底层驱动的系统。例

如『OpenWrt』这类的，就不合适使用。其他设置，基本也是遵循在系统音频输出设备，选中『USB AUDIO DAC』。

而在测试的系统中，进入『设置/系统/音频』菜单后，音频输出设备，选用『ALSA: USB AUDIO DAC』，其他设置如下图后，即可使用。



4 PlayStation 4 平台（以标准版为例）

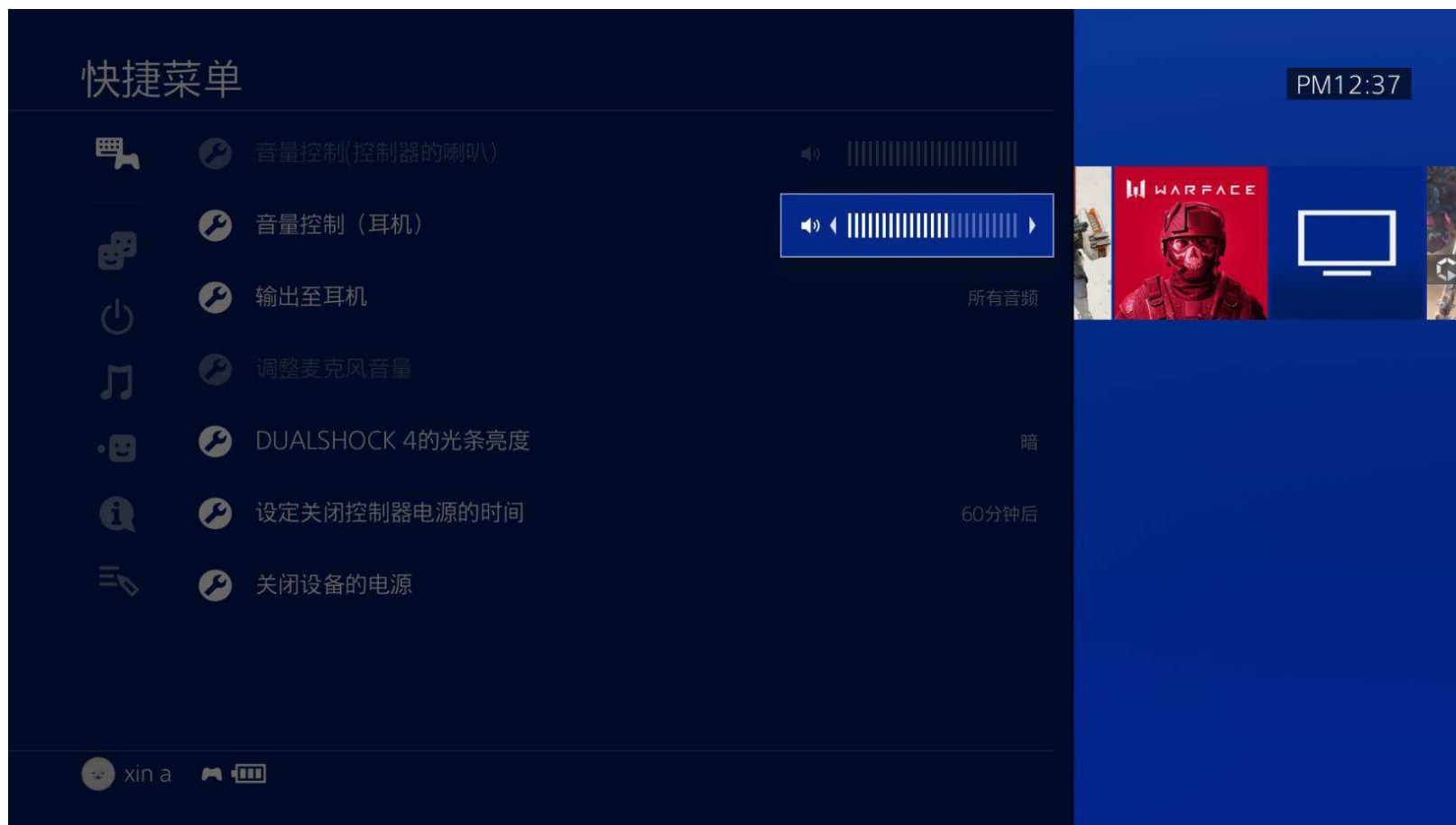
PlayStation 4 操作系统为『FreeBSD』系统的一个分支，由于『FreeBSD』本身是具备音频底层驱动，因此 DLM-T800（K）可以直接通过 USB 接口连接上 PS4 的 USB 接口（前置或后置插口均可使用）进行使用。插入后，进行系统设置页，在『输出设备』选中『USB 耳机（USB AUDIO DAC）』，PlayStation 4 的原生系统，便会自动进行切换，并转化为全局音频输出应用。

随后，即可在游戏或者 PS4 平台上的『媒体播放器』『音乐播放器』『Youtube』『Netflix』『Spotify』等应用中使用。



同时，通过 PlayStation 4 的原装游戏手柄 DUALSHOCK 4，用户可以进行音量的快速调节。

注：测试系统为 PlayStation 4 未破解版本 CUH-1106A，系统已随推送，更新至 6.51



4 Nintendo Switch（以标准版为例，Lite 版本因未含 TV 模式，故暂不做测试）

Nintendo Switch 操作系统为『FreeBSD』系统的一个分支，由于『FreeBSD』本身是具备音频底层驱动，因此 DLM-T800（K）可以直接通过 USB 接口连接上 Nintendo Switch 的 TV Dock 底座的 USB 接口（侧面或者 HDMI 口旁的均可使用）进行使用。插入后，进行系统设置页，在最新版本中，『音频输出设备选型』未在系统设置区域列出。由于，Nintendo Switch 操作系统的特异性，因此启动时间会比 PlayStation 4 的系统慢一些。但启动后，便会自动进行切换，并转化为全局音频输出应用。

这里要注意，插入连接 DLM-T800（K）前，需要确保 N-Switch 为息屏状态。在确保 DLM-T800（K）和 N-Switch TV Dock 之间的数据线可靠连接后，再唤醒激活主机。否则，会有一定概率，Nintendo Switch 的系统会误识别，导致无法正常使用。此时，用户只需要将 N-Switch 重新息屏，并再一次进行拔插数据线以及息屏唤醒操作，即可再次使用。

在 DLM-T800（K）成功启动后，游戏或者 Nintendo Switch 平台上的『Youtube』『Netflix』『Spotify』『Hulu』等应用中使用。

这里需要注意，系统设置里面，声音选项需要选择为『立体声』，『降低耳机最大音量』这个功能，需要做『关闭』处理。

注：测试机型为 Nintendo Switch 未破解版本 HAC-001，系统已随推送，更新至 8.1.0

