คู่มือการใช้งาน

TB Disperser

เวอร์ชัน: 1.3.0 | วันที่จัดทำเอกสาร: 2026-08-04

ภาพรวม

ยืดส่วนหน้าของกลองและซินธ์ฮิตเพื่อให้รู้สึกหนักขึ้น คมชัดขึ้น หรือยืดหยุ่นมากขึ้น

ปลั๊กอินนี้ช่วยแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง

ทรานเซียนท์แบบชาร์ปอาจต้องการน้ำหนักหรือความยาวมากขึ้น โดยไม่ต้องมีการตัด บีบอัด หรือเพิ่มโทนเสียงอย่างเห็นได้ชัด TB Disperser หมุนเฟสรอบๆ ขอบเขตความถี่ที่เลือก เพื่อให้ส่วนประกอบต่างๆ มาถึงในเวลาที่ต่างกัน เปลี่ยนช่วงสั้นๆ ให้กลายเป็นการกวาดที่ลึกยิ่งขึ้น ขณะเดียวกันก็รักษาการตอบสนองขนาดคงที่ไว้เป็นส่วนใหญ่

สิ่งที่คุณคาดหวังได้

- การโจมตีที่ยาวนานและหนักยิ่งขึ้น
- Frequency-การเรตติ้งเฟสแบบเน้น
- การกระจายแบบเคลื่อนไหวโดยไม่มีระบบอัตโนมัติ DAW
- การออกแบบชั่วคราวที่แตกต่างจากความอิ่มตัวหรือ EQ

มันทำงานอย่างไร

TB Disperser เปลี่ยนความสัมพันธ์ของเวลาระหว่างพื้นที่ความถี่ต่างๆ ที่จุดเริ่มต้นของเสียง ความยาวทั้งหมดอาจยังสั้นอยู่ แต่การโจมตีจะขยายออกไปเป็นแนวโค้งซึ่งทำให้การเตะรู้สึกหนักขึ้น บ่วงให้ความรู้สึกคมมากขึ้น หรือการตีแบบสังเคราะห์ให้ความรู้สึกยืดหยุ่นมากขึ้น

Frequency เลือกตำแหน่งที่โฟกัสการกวาด Amount กำหนดวิธีการได้ยินเสียง และ Pinch เปลี่ยนรูปร่างของการเคลื่อนไหว Speed และความถี่ LFO เพิ่มการเคลื่อนไหวเมื่อเวลาผ่านไป เริ่มต้นด้วยการใช้ค่าชั่วคราวที่ชัดเจน ตั้งค่าโฟกัสโทนสีก่อน จากนั้นเพิ่มปริมาณจนกว่าน้ำหนักหรือสแนปที่ต้องการจะปรากฏขึ้น

เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. เริ่มต้นด้วย LFO Off
2. ตั้งค่า Frequency ใกล้กับเนื้อความของค่าชั่วคราว
3. เพิ่ม Amount จนกว่าการโจมตีจะเปลี่ยนไปอย่างชัดเจน
4. ใช้ Pinch เพื่อเน้นรูปร่าง

5 ใช้ Speed เพื่อให้พอดีกับซองจดหมายต้นทาง

6 เปิดใช้งาน LFO เมื่อต้องการเคลื่อนไหวต่อเนื่องเท่านั้น

อินเทอร์เฟซและส่วนสำคัญ

นี่คือการบันทึกโดยตรงของอินเทอร์เฟซปลั๊กอินปัจจุบัน ใช้ป้ายกำกับที่มองเห็นได้เพื่อค้นหาพื้นที่และการควบคุมที่อธิบายไว้ด้านล่าง

Amount

ควบคุมความแรงรวมของการหมุนเฟส รวมถึงความยาวและความโค้งที่ได้ยินได้ของการกวาดแบบชั่วคราว

Frequency

ตั้งค่าศูนย์กลางหรือจุดหมุนของการกระจาย การตั้งค่า Low เน้นน้ำหนัก
การตั้งค่าที่สูงขึ้นจะสร้างการปะทะที่คมชัดยิ่งขึ้นและรูปทรงเมทัลลิก

Pinch

ตั้งสมาธิการทำงานของเฟสรอบๆ ความถี่ที่เลือก ค่าที่สูงกว่าจะให้เสียงที่เน้นและสะท้อนมากกว่า

Speed

ปรับขนาดพฤติกรรมเวลาของการกระจายโดยไม่ขึ้นกับ LFO Rate การเคลื่อนไหวยืดค่าช้าลง
ค่าที่เร็วกว่าจะทำให้แน่นขึ้น

Frequency LFO

LFO Type เลือก Off, Sine, Triangle, เลื่อย, Square หรือ Random LFO Range
ตั้งค่าการเดินทางความถี่เป็นอ็อกเทฟ และ LFO Rate ควบคุมความเร็วของการเคลื่อนไหว

โปรแกรม

โปรแกรมสาธิตการสร้างเฟสที่แน่น ดรัมบลูม เบสบลูม การกวาดโลหะ การเคลื่อนไหวของพัลส์
และการกระจายแบบสุ่ม

คุณสมบัติที่ควบคุมได้

คู่มือนี้ใช้ชื่อที่แสดงบนแผงปลั๊กอิน คำอธิบายแต่ละข้อจะอธิบายผลลัพธ์ที่ได้ยิน วิธีที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงส่วนควบคุม และการโต้ตอบที่สำคัญในการฟัง

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
Amount	ตั้งค่าความรุนแรงของเอฟเฟ็กต์ที่มีชื่อจะเปลี่ยนเสียง เพิ่มมันลงไปจนเห็นส่วนร่วมที่ชัดเจน จากนั้นลดมันลงเล็กน้อยแล้วตรวจดูเสียงอีกครั้งในการมิกซ์ทั้งหมด
Bypass	ปิดหรือเปิดเอฟเฟ็กต์ทั้งหมดเพื่อการเปรียบเทียบก่อนและหลังโดยตรง เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังใกล้เคียงกัน หากเอฟเฟกต์สร้างส่วนท้าย ให้ปล่อยให้ส่วนท้ายนั้นอยู่ก่อนที่จะตัดสินความแตกต่าง
Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงหลักหรือระดับเสียงพาหะที่ใช้โดยตัวควบคุมนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
LFO Range	ตั้งค่าระยะทางที่ความถี่ของศูนย์เคลื่อนที่จะเคลื่อนที่ ตั้งค่าความเร็วก่อน จากนั้นจึงเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เพียงพอเพื่อฟังรูปแบบโดยไม่ดึงความสนใจไปจากการแสดง
LFO Rate	ตั้งค่าความเร็วของความถี่กลางที่เคลื่อนที่ ตั้งค่าความเร็วก่อน จากนั้นจึงเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เพียงพอเพื่อฟังรูปแบบโดยไม่ดึงความสนใจไปจากการแสดง
LFO Type	เลือกรูปร่างการเคลื่อนไหวหรือปิดการเคลื่อนไหวอัตโนมัติ ตั้งค่าความเร็วก่อน จากนั้นจึงเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เพียงพอเพื่อฟังรูปแบบโดยไม่ดึงความสนใจไปจากการแสดง
Pinch	โฟกัสการกวาดเฟสไปรอบๆ พื้นที่ความถี่ที่แคบลง ค่าที่สูงกว่าจะให้เสียงที่คมชัดและสะท้อนมากกว่า ค่อยๆ ขยับและรับฟังจุดที่ผลลัพธ์ที่ตั้งใจไว้ชัดเจนโดยไม่สร้างปัญหาใหม่ไปที่อื่น
Program	โหลดจุดเริ่มต้นจากโรงงาน ปรับการควบคุมในภายหลังเพื่อให้พอดีกับเสียงปัจจุบัน ใช้ค่าที่ตั้งล่วงหน้าเป็นแนวทาง ไม่ใช่คำตอบที่เสร็จสิ้น เปลี่ยนทีละส่วนเพื่อให้ชัดเจนว่าการปรับเปลี่ยนใดช่วยปรับปรุงแหล่งที่มา
Speed	ทำให้ระยะการเคลื่อนที่สั้นลงหรือยืดออกรอบการตีแต่ละครั้ง ตั้งค่าความเร็วก่อน จากนั้นจึงเพิ่มการเคลื่อนไหวให้เพียงพอเพื่อฟังรูปแบบโดยไม่ดึงความสนใจไปจากการแสดง

การใช้งานจริง

เตะน้ำหนัก

- ตั้งค่า Frequency ต่ำ
- ใช้ Amount ระดับปานกลาง และ Pinch ระดับต่ำถึงปานกลาง
- ปรับ Speed จนกระทั่งขอบด้านหน้าหนักขึ้นโดยไม่ส่งเสียงดัง

ผลที่คาดหวัง: เสียงเตะให้ความรู้สึกลึกและยาวนานขึ้นโดยไม่ต้องเพิ่มเสียงเบสแบบเดิมๆ

zap synth แบบเคลื่อนไหว

- ตั้งค่ากลางหรือสูง Frequency
- เพิ่ม Pinch
- เลือก Saw, Square หรือ Random LFO
- ตั้งค่า LFO Range และ Rate สำหรับการเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ

ผลที่คาดหวัง: รูปร่างซัวคราวจะกวาดผ่านสเปกตรัมด้วยการเคลื่อนไหวซ้ำๆ

ข้อผิดพลาดทั่วไป

การกระจายของเฟสจะเปลี่ยนรูปร่างของรูปคลื่นและเวลาสูงสุด แม้ว่าสเปกตรัมจะดูคล้ายกันก็ตาม ลดปริมาณหลักการป้อนกลับ ไดรฟ์ หรืออินพุตก่อน
จากนั้นสร้างเสียงใหม่ในขณะที่ดูมิเตอร์เอาท์พุตและฟังหลังจากแหล่งสัญญาณหยุด

การตั้งค่าขั้นสูงสุดอาจฟังดูเหมือนเสียงแหลมหรือเสียงเจียบก้องกังวาน ป้อนโน้ตทีชัดเจนทีละปลักอินในแต่ละครั้ง ยืนยันคีย์ดนตรีหรือเป้าหมาย และลดการแก้ไขหรือการเปลี่ยนแปลงหากผลลัพธ์ไม่เสถียร

ตรวจสอบดรัมทีเรียงเป็นชั้นอีกครั้งเพื่อยกเลิก คืนการควบคุมทีแข็งแกร่งทีสุดกลับไปสู่ความเป็นกลาง เปรียบเทียบกับบายพาสทีความดังใกล้เคียงกัน และเพิ่มการประมวลผลกลับทีละส่วน