คู่มือการใช้งาน

TB Scrambler

เวอร์ชัน: 2.3.0 | วันที่จัดทำเอกสาร: 2026-08-04

ภาพรวม

จัดเรียงพื้นที่ความถี่ที่เลือกใหม่เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงโทนเสียงที่ผิดพลาดและคาดเดาไม่ได้

ปลั๊กอินนี้ช่วยแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง

ความผิดพลาดแบบเต็มแบนด์และการสังเคราะห์ใหม่สามารถทำลายจังหวะ น้ำหนักโลว์เอนด์ และตำแหน่งมิกซ์ได้ TB Scrambler จำกัดขอบเขตการเปลี่ยนแปลงระหว่าง Low และ High จากนั้นจัดเรียงโครงสร้างสเปกตรัมใหม่ภายในหน้าต่างนั้น เพื่อให้สามารถลดการรับรู้ได้โดยไม่ต้องละทิ้งแหล่งที่มาทั้งหมด

สิ่งที่คุณคาดหวังได้

- การจดจำเสียงร้องและลูป
- โลหะ รูปแบบเข้ารหัส และคล้ายวิทยุ
- ป้องกันเสียงเบสและอากาศภายนอกหน้าต่างที่เลือก
- การเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องตั้งแต่การสร้างใหม่ไปจนถึงการกระจัดทั้งหมด

มันทำงานอย่างไร

TB Scrambler เลือกขอบเขตความถี่และจัดเรียงรายละเอียดภายในขอบเขตนั้นใหม่เมื่อเวลาผ่านไป สัญญาณแห้งยังคงสามารถจดจำได้ในขณะที่พื้นที่ที่เลือกกระจัดกระจาย ไม่เสถียร หรือเหมือนเกิดข้อผิดพลาด ซึ่งทำให้เอฟเฟกต์มีประโยชน์สำหรับการเปลี่ยนและช่วงเวลาที่ออกแบบ แทนที่จะเป็นเพียงการประมวลผลอย่างต่อเนื่อง

กำหนดขอบเขตล่างและบนรอบๆ วัสดุที่สามารถแปลงได้อย่างปลอดภัย จากนั้นเพิ่ม Amount จนกว่าการเคลื่อนไหวจะชัดเจน ความสามารถในการทำซ้ำจะควบคุมว่าอินพุตเดียวกันจะสร้างรูปแบบที่คุ้นเคยหรือรูปแบบที่คาดเดาได้น้อยกว่า พื้นที่แคบยังคงรักษาเอกลักษณ์เอาไว้มากขึ้น ภูมิภาคที่กว้างขึ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. ตั้งค่า Scramble Amount เป็นค่าสูงสุดชั่วคราวเพื่อให้ระบุขอบเขตที่เลือกได้ง่าย
2. ย้าย Low และ High จนกระทั่งเฉพาะสเปกตรัมที่ต้องการเท่านั้นที่จะถูกแปลง
3. ลด Scramble Amount ให้เป็นความเข้มที่ใช้งานได้

4 เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังที่ตรงกัน

5 ทำให้ Amount เป็นแบบอัตโนมัติสำหรับการเปลี่ยนภาพและขอบเขตสำหรับการพัฒนาโฟกัส

อินเทอร์เฟซและส่วนสำคัญ

นี่คือการบันทึกโดยตรงของอินเทอร์เฟซปลั๊กอินปัจจุบัน ใช้ป้ายกำกับที่มองเห็นได้เพื่อค้นหาพื้นที่และการควบคุมที่อธิบายไว้ด้านล่าง

ขอบเขต Low และ High

เฉพาะแถบสเปกตรัมระหว่าง Low และ High เท่านั้นที่จะถูกจัดเรียงใหม่ ให้ Low อยู่เหนือค่าพื้นฐานเพื่อรักษาน้ำหนักเสียงเบส ลด High เพื่อรักษาอากาศธรรมชาติ

Scramble Amount

อย่างน้อยที่สุด ภูมิภาคที่เลือกจะถูกสร้างขึ้นใหม่ตามปกติ
การเพิ่มการควบคุมจะย้ายโทนเสียงและโครงสร้างทีละเอียดไปยังรูปแบบสัญญาณรบกวน

การทำซ้ำ

การเรียงสับเปลี่ยนสามารถทำซ้ำได้แทนที่จะสุ่มแมปใหม่ทุกๆ บล็อก
ซึ่งทำให้ค่าที่ตั้งล่วงหน้าและระบบอัตโนมัติมีเสถียรภาพ

โปรแกรม

โปรแกรมโรงงานย้ายจาก Vocal Haze และ Drum Grit ถึง Formant Flip, Alien Broadcast, Glass Shatter และ Total Dislocation

คุณสมบัติที่ควบคุมได้

คู่มือนี้ใช้ชื่อที่แสดงบนแผงปลั๊กอิน คำอธิบายแต่ละข้อจะอธิบายผลลัพธ์ที่ได้ยิน
วิธีที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงส่วนควบคุม และการโต้ตอบที่สำคัญในการฟัง

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
Bypass	ปิดหรือเปิดเอฟเฟ็กต์ทั้งหมดเพื่อการเปรียบเทียบก่อนและหลังโดยตรง เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังใกล้เคียงกัน หากเอฟเฟกต์สร้างส่วนท้าย ให้ปล่อยให้ส่วนท้ายนั้นอยู่ก่อนที่จะตัดสินความแตกต่าง
High	ตั้งค่าด้านบนของพื้นที่ความถี่ที่จะจัดเรียงใหม่ ค่อยๆ ขยับและรับฟังจุดที่ผลลัพธ์ที่ตั้งใจไว้ชัดเจนโดยไม่สร้างปัญหาใหม่ไปที่อื่น
Low	ตั้งค่าด้านล่างของพื้นที่ความถี่ที่จะจัดเรียงใหม่ ค่อยๆ ขยับและรับฟังจุดที่ผลลัพธ์ที่ตั้งใจไว้ชัดเจนโดยไม่สร้างปัญหาใหม่ไปที่อื่น
Program	โหลดจุดเริ่มต้นจากโรงงาน ปรับการควบคุมในภายหลังเพื่อให้พอดีกับเสียงปัจจุบัน ใช้ค่าที่ตั้งล่วงหน้าเป็นแนวทาง ไม่ใช่คำตอบที่เสร็จสิ้น เปลี่ยนทีละส่วนเพื่อให้ชัดเจนว่าการปรับเปลี่ยนใดช่วยปรับปรุงแหล่งที่มา
Scramble Amount	ตั้งค่าความรุนแรงของความถี่ที่เลือกไว้ใหม่ เพิ่มมันลงไปจนเห็นส่วนร่วมที่ชัดเจน จากนั้นลดมันลงเล็กน้อยแล้วตรวจดูเสียงอีกครั้งในการมิกซ์ทั้งหมด

การใช้งานจริง

เสียงคนต่างด้าว

- ตั้งค่า Low ให้อยู่เหนือเสียงพื้นฐาน
- ตั้งค่า High รอบขอบเขตความชัดเจนด้านบน
- เพิ่ม Scramble Amount จนกระทั่งรูปแบบกลายเป็นสารสังเคราะห์
- ย้อนกลับ Amount ลงหากคำต้องชัดเจน

ผลที่คาดหวัง: เสียงจะถูกเข้ารหัสและเป็นโลหะในขณะที่เสียงระดับล่างยังคงอยู่

เนื้อกลอง

- ป้องกันลูกเตะด้านล่าง Low.
- จำกัด High เพื่อให้อากาศของฉาบเป็นธรรมชาติ
- ใช้สื่อ Amount และเปลี่ยนตำแหน่งโดยอัตโนมัติเพื่อเติม

ผลที่คาดหวัง: เสียงกลางจะแตกหักโดยไม่ทำให้ร่องหายไป

ข้อผิดพลาดทั่วไป

Low ต้องคงอยู่ต่ำกว่า High เพื่อให้หน้าต่างการประมวลผลมีประโยชน์
คืนการควบคุมที่แข็งแกร่งที่สุดกลับไปสู่ความเป็นกลาง เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังใกล้เคียงกัน
และเพิ่มการประมวลผลกลับทีละส่วน

High Amount สามารถทำให้คำพูดไม่สามารถเข้าใจได้โดยการออกแบบ
คืนการควบคุมที่แข็งแกร่งที่สุดกลับไปสู่ความเป็นกลาง เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังใกล้เคียงกัน
และเพิ่มการประมวลผลกลับทีละส่วน

เวลาแฝงและรอยเปื้อนสเปกตรัมเป็นผลสืบเนื่องตามปกติของการวิเคราะห์แถบความถี่
ใช้การตั้งค่าคุณภาพที่เบากว่าในขณะบันทึกและสงวนตัวเลือกที่หนักกว่าสำหรับการเล่นหรือส่งออก
เปลี่ยนโหมดที่เกี่ยวข้องกับเวลาแฝงในขณะที่หยุดการเล่น