उपयोगकर्ता पुस्तिका

TB Grain Phaser

संस्करण: 2.0.0 | दस्तावेज़ीकरण तिथि: 2026-08-17

सिंहावलोकन

ध्वनि में स्पेक्ट्रल अंतराल का चलता हुआ पैटर्न उकेरता है और प्रदर्शन को काटे, समय में फैलाए या उसकी पिच बदले बिना ग्रेन-जैसी बनावट बनाता है।

यह प्लग-इन क्या हल करता है

स्टेटिक पैड, गिटार सस्टेन, ड्रम लूप और इफेक्ट्स को अक्सर पारंपरिक कोरस, फ्लैंगर या ग्रैन्युलर सैंपलर बने बिना आंतरिक आंदोलन की आवश्यकता होती है। TB Grain Phaser वर्णक्रमीय अंतराल का एक घना दोहराव वाला पैटर्न बनाता है, उस पैटर्न को स्थानांतरित करता है, और स्टीरियो में परिणामी बनावट की परिक्रमा कर सकता है। मूल ऑडियो को नमूनों में नहीं काटा गया है, पुनर्व्यवस्थित नहीं किया गया है, समय-विस्तारित नहीं किया गया है, या पिच-शिफ्ट नहीं किया गया है।

आप क्या उम्मीद कर सकते हैं

- एक ही स्रोत से बनी चौड़ी धूल भरी खाइयाँ या महीन घने अनाज जैसी बनावट
- स्थैतिक नक्क़ाशी, कोमल बहाव, केंद्रित यात्रा, या विस्तृत प्रयोगात्मक कक्षीय गति
- एक विलंबित-संरेखित सूखा/गीला मिश्रण जो आवेषण और समानांतर ध्वनि-डिज़ाइन परतों पर काम करता है
- एक वास्तविक Grain Chamber डिस्प्ले, ग्यारह फ़ैक्टरी शुरुआती बिंदु, और पूर्ण उपयोगकर्ता प्रीसेट रिकॉल

यह कैसे काम करता है

TB Grain Phaser स्पेक्ट्रम के छोटे ओवरलैपिंग क्षेत्रों की जांच करता है और लाभ अंतराल का दोहराव पैटर्न लागू करता है। उस पैटर्न को स्थानांतरित करने से वर्णक्रमीय अनाज का आभास होता है, लेकिन मूल प्रदर्शन को कभी भी नमूनों में नहीं काटा जाता है या पुन: व्यवस्थित नहीं किया जाता है।

GRAIN पैटर्न को परिभाषित करता है, MOVE इसके माध्यम से यात्रा करता है, AMOUNT नियंत्रित करता है कि इसे कितनी स्पष्टता से उकेरा गया है, और WIDTH केवल उत्पन्न गति को फैलाता है। विलंबित प्रत्यक्ष पथ MIX और BYPASS को वर्णक्रमीय परिणाम के साथ संरेखित रखता है।

त्वरित शुरुआत

1. प्लग-इन को पैड, गिटार, ड्रम बस, या ध्वनि-डिज़ाइन परत पर डालें और Init या निकटतम फ़ैक्टरी प्रीसेट से शुरू करें।
2. पहले GRAIN सेट करें: कम चौड़े अंतराल के लिए नीचे जाएं या बेहतर, सघन बनावट के लिए ऊपर जाएं।
3. MOVE को तब तक बढ़ाएं जब तक पैटर्न वांछित गति की भावना के साथ यात्रा न कर ले; स्थैतिक केन्द्रित नक्काशी के लिए इसकी तटस्थ स्थिति का उपयोग करें।
4. AMOUNT को तब तक बढ़ाएं जब तक कि दाने का कंट्रास्ट स्पष्ट न हो जाए, फिर यदि हिमले खोखले हो जाएं या फैल जाएं तो इसे कम कर दें।
5. केंद्र में बनावट काम करने के बाद WIDTH जोड़ें। नियंत्रण के ऊपरी भाग का उपयोग केवल जानबूझकर प्रयोगात्मक विकल्प के रूप में करें और मोनो की जाँच करें।
6. मूल प्रदर्शन को सामने रखने के लिए या इसे पूरी तरह से डिज़ाइन की गई बनावट की ओर ले जाने के लिए MIX को ब्लेंड करें।
7. BYPASS के साथ तुलना करें जबकि DAW विलंब मुआवजा सक्षम है, फिर जब परिणाम पूरे मार्ग पर काम करता है तो एक उपयोगकर्ता प्रीसेट सहेजें।

इंटरफ़ेस और मुख्य अनुभाग

यह वर्तमान प्लग-इन इंटरफ़ेस का प्रत्यक्ष कैप्चर है। नीचे बताए गए क्षेत्रों और नियंत्रणों का पता लगाने के लिए दृश्यमान लेबल का उपयोग करें।

स्पेक्ट्रल ग्रेन, कटे हुए सैंपल नहीं

प्लग-इन स्पेक्ट्रम के छोटे ओवरलैपिंग क्षेत्रों को देखता है और उन पर स्तर अंतराल का दोहराव पैटर्न रखता है। GRAIN बदलता है कि वह पैटर्न कितना मोटा या बारीक है, MOVE इसके माध्यम से यात्रा करता है, AMOUNT इसकी गहराई और ऊर्जा बदलता है, और WIDTH उत्पन्न गति को स्टीरियो में वितरित करता है। चूँकि ऑडियो को टाइम-डोमेन ग्रेन में नहीं काटा जाता है, इसलिए कोई सैंपल स्लाइसिंग, ग्रेन पिच, रिवर्स या टाइम-स्ट्रेच नियंत्रण नहीं होता है।

Grain Chamber

LOW-to-HIGH डिस्प्ले वास्तविक इनपुट और प्रोसेसिंग टेलीमेट्री का उपयोग करता है। चमकीले फॉस्फर-ग्रीन कोरियाई, चीनी, जापानी और अंग्रेज़ी ग्लिफ़ गुजरने वाली ऊर्जा दिखाते हैं, जबकि मंद हरे ग्लिफ़ मास्क द्वारा हटाई गई ऊर्जा दिखाते हैं। इनपुट ऊर्जा दृश्य घनत्व और चमक नियंत्रित करती है; GRAIN तय करता है कि प्रत्येक सक्रिय बैंड कितने संभावित ग्लिफ़ दिखा सकता है। ऊपर से नीचे की गति वास्तविक मास्क फेज़ का अनुसरण करती है, छोटे क्षैतिज ऑफ़सेट पैन का, ग्लिफ़ का आकार गहराई का, और ऊपर की ओर फीकी प्रतिध्वनियाँ Side-फेज़ संकेत की धन या ऋण दिशा दिखाती हैं। यह गतिविधि-दृश्य है, सजावटी Matrix rain, पिच मीटर या स्वतःचलने वाला एनिमेशन नहीं।

चार ध्वनि मैक्रोज़ कैसे इंटरैक्ट करते हैं

GRAIN स्पेक्ट्रल पैटर्न का आकार और अंतर तय करता है। MOVE पैटर्न की गति और उससे बनने वाली स्थानिक गति, दोनों को विकसित करता है। AMOUNT सुनाई देने वाला कंट्रास्ट और गति की ऊर्जा तय करता है; neutral स्थिति में Wet engine पारदर्शी हो जाता है। WIDTH केवल प्लग-इन द्वारा जोड़ी गई stereo motion को नियंत्रित करता है और MOVE या AMOUNT neutral होने पर स्वयं गति नहीं बना सकता। इसके बाद MIX समय-संरेखित direct और processed paths को मिलाता है।

प्रीसेट और इतिहास हेडर

हेडर पिछला, वर्तमान प्रीसेट मेनू, अगला, सहेजें, Undo, और Redo प्रदान करता है। पिछला और अगला फ़ैक्टरी प्रीसेट और वर्णानुक्रम में क्रमबद्ध उपयोगकर्ता प्रीसेट के माध्यम से आगे बढ़ें, सिरों पर लपेटें। फ़ैक्टरी सेट है Init, Soft Motion, Guitar Drift, Drum Scatter, Coarse Dust, Fine Grain, Static Etch, Pad Orbit, Focused Travel, Full Travel, और Doppler Rift। जब नियंत्रण चयनित प्रीसेट से मेल नहीं खाते हैं, तो नाम MODIFIED में बदल जाता है।

उपयोगकर्ता प्रीसेट और सत्र स्मरण

User प्रीसेट .tbgp एक्सटेंशन का उपयोग करते हैं और Documents/TB_GrainPhaser/Presets/User में सहेजे जाते हैं। Factory या User प्रीसेट को Recall करना Undo में एक चरण होता है। चुने गए User प्रीसेट का नाम और उसकी रेफ़रेंस स्थिति DAW सेशन के साथ लौटती है। अमान्य या किसी दूसरे प्रोडक्ट का प्रीसेट मौजूदा ध्वनि को आंशिक रूप से बदले बिना अस्वीकार कर दिया जाता है।

समय और समर्थित सिग्नल पथ

वर्णक्रमीय प्रक्रिया एक निश्चित प्रसंस्करण विलंब का उपयोग करती है, और सूखा, गीला और बाईपास पथ संरेखित रहते हैं। DAW विलंब क्षतिपूर्ति को सक्षम रखें और शून्य-विलंबता लाइव मॉनिटरिंग के बजाय मुख्य रूप से उत्पादन, मिश्रण और ध्वनि डिजाइन के लिए प्रभाव का उपयोग करें। वर्तमान बिल्ड मिलान मोनो या स्टीरियो इनपुट और आउटपुट को स्वीकार करता है और MIDI या साइडचेन ऑडियो का उपयोग नहीं करता है।

नियंत्रणीय गुण

गाइड प्लग-इन पैनल पर दिखाए गए नामों का उपयोग करता है। प्रत्येक स्पष्टीकरण श्रव्य परिणाम, नियंत्रण तक पहुंचने का एक उपयोगी तरीका और सुनने के लिए एक महत्वपूर्ण बातचीत का वर्णन करता है।

नियंत्रण	यह क्या करता है और इसका उपयोग कब करना है
GRAIN	वर्णक्रमीय अनाज पैटर्न को चौड़े और मोटे से सख्त और महीन में बदलता है। यह टाइम-डोमेन ग्रेन लेंथ नहीं है। इसे गति नियंत्रण से पहले सेट करें ताकि स्थिर होने पर मूल बनावट उपयोगी हो।
MOVE	मुखौटा यात्रा, पैटर्न आकार, गति गति और उत्पन्न स्थानिक कक्षा विकसित करता है। इसे तब तक बढ़ाएं जब तक कि पैटर्न प्रदर्शन के साथ प्रतिस्पर्धा किए बिना यात्रा स्पष्ट न हो जाए।
WIDTH	मूल इनपुट स्टीरियो को संरक्षित करते हुए प्लग-इन द्वारा जोड़े गए स्टीरियो ऑर्बिट और Side-चरण गति की पहुंच निर्धारित करता है। MOVE और AMOUNT को केंद्र में काम करने के बाद इसे जोड़ें, फिर चरम सेटिंग रखने से पहले मोनो की जांच करें।
AMOUNT	वर्णक्रमीय गहराई, किनारे का कंट्रास्ट और गति ऊर्जा सेट करता है। इसकी तटस्थ स्थिति गीले पुनर्निर्माण को पारदर्शी बनाती है। जब हमले फैलते हैं, स्रोत खोखला हो जाता है, या बहुत अधिक ऊर्जा गायब हो जाती है, तो पहले इसे कम करें।
MIX	विलंबित-संरेखित प्रत्यक्ष और वर्णक्रमीय पथों को मिश्रित करता है। जब सीधा अटैक आगे रहना चाहिए तब ड्रम और गिटार पर MIX कम रखें; डिज़ाइन की गई लेयर के लिए पूरी तरह Wet सेटिंग इस्तेमाल करें।
BYPASS	नरम संक्रमण के साथ विलंबित-संरेखित प्रत्यक्ष संकेत लौटाता है। DAW विलंब क्षतिपूर्ति को सक्रिय रखें और उसी संगीतमय अंश की तुलना करें।

व्यावहारिक उपयोग

पैड या ड्रोन में हल्की गति

- Soft Motion या Pad Orbit से प्रारंभ करें और एक निरंतर राग बजाएं।
- एक मध्यम-से-बारीक GRAIN सेटिंग चुनें ताकि बनावट टूटी हुई होने के बजाय जुड़ी हुई महसूस हो।
- MOVE को इतनी धीमी गति से सेट करें कि हार्मोनिक पैटर्न दोहराए जाने वाले ट्रेमोलो की तरह ध्वनि किए बिना विकसित हो।
- मध्यम WIDTH और MIX का उपयोग करें, फिर मोनो में निरंतर कॉर्ड की जांच करें।

अपेक्षित परिणाम: एक स्थिर पैड एक जीवंत आंतरिक बहाव विकसित करता है जबकि इसके नोट और लिफ़ाफ़ा पहचानने योग्य बने रहते हैं।

गिटार का सस्टेन और रिलीज़

- Guitar Drift से शुरू करें और एक वाक्यांश को लूप करें जिसमें पिक अटैक और क्षय दोनों शामिल हों।
- पूरे नोट को पतला किए बिना बनावट को मूल से अलग करने के लिए GRAIN का उपयोग करें।
- यदि पिक खराब हो जाती है तो AMOUNT को कम करें, फिर सस्टेन को एनिमेट करने के लिए MOVE का उपयोग करें।
- MIX इस तरह मिलाएँ कि प्रोसेस्ड रिलीज़ सीधे अटैक के चारों ओर सुनाई दे।

अपेक्षित परिणाम: गिटार अपनी बजाने की परिभाषा को बनाए रखता है जबकि निरंतर वर्णक्रमीय गति और स्थान प्राप्त करता है।

पैरलल ड्रम स्कैटर

- किसी इंसर्ट या समानांतर रिटर्न पर Drum Scatter से प्रारंभ करें।
- GRAIN को इतना मोटा रखें कि लय पठनीय बनी रहे।
- AMOUNT को नियंत्रित रखते हुए MOVE बढ़ाएँ, फिर MIX को तब तक कम करें जब तक direct signal के transients आगे न रहें।
- WIDTH बढ़ाने से पहले मोनो में किक और स्नेयर की जाँच करें।

अपेक्षित परिणाम: लूप मूल पंच को बदले बिना हिट के चारों ओर एनिमेटेड मलबे और गति प्राप्त करता है।

स्थिर स्पेक्ट्रल नक्काशी और पूरी तरह Wet टेक्सचर

- निश्चित पैटर्न के लिए Static Etch चुनें, या फुल-वेट डिज़ाइन के लिए Coarse Dust और Fine Grain चुनें।
- वर्णक्रमीय छिद्रों के वांछित आकार के लिए GRAIN सेट करें।
- पहचानने योग्य स्रोत और डिज़ाइन की गई सतह के बीच संतुलन खोजने के लिए AMOUNT का उपयोग करें।
- एक निश्चित छाप के लिए MOVE को तटस्थ रखें या स्थिर स्वर उपयोगी होने के बाद ही इसे बढ़ाएं।

अपेक्षित परिणाम: स्रोत नक्काशीदार और खोखले से लेकर घने और दानेदार तक की दोहराई जाने वाली वर्णक्रमीय सामग्री बन जाता है।

WIDTH को सुनकर परखें

- Focused Travel, Full Travel और Doppler Rift की तुलना करके सुनें कि वही मूल गति केंद्र से जानबूझकर अत्यधिक चौड़ाई तक कैसे बदलती है।
- आवश्यक स्थान बनाने वाला कम से कम चरम संस्करण चुनें, फिर मोनो और Side ध्रुवीयता की जांच करें।

अपेक्षित परिणाम: WIDTH अधिकतम आकार के लिए स्वचालित अनुरोध के बजाय एक श्रव्य स्थानिक निर्णय बन जाता है।

आम गलतियाँ

यदि कोई गति नहीं है, तो पुष्टि करें कि BYPASS बंद है और MOVE और AMOUNT दोनों अपनी तटस्थ स्थिति से दूर हैं; WIDTH अकेले गति उत्पन्न नहीं करता।

यदि स्रोत बहुत खोखला लगे या अटैक धुँधले हो जाएँ, तो पहले AMOUNT और फिर MIX कम करें।

यदि स्टीरियो केंद्र मोनो में कमजोर हो जाता है, तो WIDTH को उसके संदर्भ या संकीर्ण सिरे की ओर ले जाएं; ऊपरी क्षेत्र जानबूझकर प्रयोगात्मक है।

मौन या होस्ट स्टॉप के बाद एक खाली या स्थिर Grain Chamber अपेक्षित है क्योंकि डिस्प्ले वास्तविक इनपुट ऊर्जा का अनुसरण करता है।

MIX और BYPASS विलंबता-संरेखित हैं, लेकिन लाइव मॉनिटरिंग के दौरान निश्चित वर्णक्रमीय विलंब तब भी महसूस होता है, जब DAW रिकॉर्ड किए गए ट्रैक को संरेखित करता है।

प्लग-इन एक ग्रैन्युलर सैंपलर नहीं है और टेम्पो सिंक, फीडबैक, साइडचेन, पिच शिफ्टिंग, टाइम स्ट्रेचिंग या ओवरसैंपलिंग प्रदान नहीं करता है।

ऊँचा AMOUNT जानबूझकर स्पेक्ट्रल ऊर्जा घटा सकता है और तेज़ transients को फैला सकता है; मूल attack को आगे रखना हो तो parallel blend इस्तेमाल करें।