उपयोगकर्ता मैनुअल

TB Tape

संस्करण: 1.0.0 | दस्तावेज़ीकरण तिथि: 2026-08-11

सिंहावलोकन

ऑडियो को धीमा करके शांत कर देता है और मोटर कर्व के साथ इसे सामान्य गति पर वापस घुमा देता है जिसे आप स्वयं खींच सकते हैं।

यह प्लग-इन क्या हल करता है

TB Tape विस्तृत क्लिप-स्पीड ऑटोमेशन को चित्रित किए बिना दोहराए जाने योग्य टेप-स्टॉप और पुनरारंभ संक्रमण बनाता है। ब्रेकिंग और स्पिन-अप अलग-अलग समय का उपयोग कर सकते हैं, जबकि एक पुन: प्रयोज्य मोटर कर्व दोनों दिशाओं के चरित्र को परिभाषित करता है।

आप क्या उम्मीद कर सकते हैं

- Tape-शैली की मंदी से लेकर मौन तक
- स्वतंत्र ब्रेकिंग और रीस्टार्ट टाइमिंग
- मुक्तहस्त और बिंदु-आधारित वक्र संपादन
- छह म्यूजिकल कर्व शॉर्टकट प्लस यूजर प्रीसेट रिकॉल

यह कैसे काम करता है

TB Tape बदलती गति से इनपुट का संक्षिप्त हालिया इतिहास पढ़ता है। क्योंकि प्लेबैक दर गति और पिच दोनों को नियंत्रित करती है, Pause स्वाभाविक रूप से मौन की ओर गिरती है और Play एक अलग पिच प्रभाव लागू करने के बजाय सामान्य गति की ओर वापस आ जाती है।

Stop Time और Start Time प्रत्येक दिशा की अवधि निर्धारित करते हैं। एक मोटर कर्व दोनों संक्रमणों को आकार देता है, जिसमें संबंधित उलटी गति का उपयोग करके पुनःआरंभ किया जाता है। संक्रमण शुरू होने पर वक्र को पकड़ लिया जाता है, इसलिए आंदोलन के दौरान किया गया संपादन अगले Play या Pause ट्रिगर के बाद सुना जाता है।

त्वरित शुरुआत

1. Init से प्रारंभ करें और संगीत कार्यक्रम के लिए Stop Time और Start Time सेट करें।
2. इच्छित गति के निकटतम वक्र शॉर्टकट चुनें।
3. ट्रिगर Play / Pause जबकि एक छोटा खंड दोहराता है और सुनें जहां गति परिवर्तन सबसे मजबूत लगता है।
4. वक्र को परिष्कृत करने के लिए ड्रा या पॉइंट्स का उपयोग करें, फिर पुनःट्रिगर करें क्योंकि संपादन अगले संक्रमण पर लागू होते हैं।
5. Bypass के साथ तुलना करें, पूरी व्यवस्था में लैंडिंग बिंदु की जांच करें, और आवश्यकता होने पर परिणाम को उपयोगकर्ता प्रीसेट के रूप में 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।

Play / Pause

Pause वर्चुअल मोटर को तब तक ब्रेक करता है जब तक गति और पिच शांत न हो जाए; Play इसे वापस सामान्य गति पर घुमाता है। संक्रमण के दौरान दिशा बदलना किसी नई स्थिति में जाने के बजाय वर्तमान मोटर गति से जारी रहता है।

Stop Time और Start Time

Stop Time धीमा होने की अवधि तय करता है और Start Time वापसी की अवधि तय करता है। धीमे पुनरारंभ के साथ तेज़ ब्रेक, तेज़ वापसी के साथ लंबी सहज मंदी, या सममिति गति के लिए इनका स्वतंत्र रूप से उपयोग करें।

एक साझा मोटर वक्र

एक ही वक्र दोनों दिशाओं को आकार देता है: स्टॉप मौन की ओर इसका अनुसरण करता है और पुनरारंभ सामान्य गति की ओर अपने समय-उलट समकक्ष का अनुसरण करता है। संक्रमण शुरू होने पर वक्र कैप्चर किया जाता है, इसलिए गति के दौरान किए गए संपादन अगले Play या Pause ट्रिगर पर सुने जाते हैं।

ड्रा मोड

समय के साथ मोटर गति का रेखाचित्र बनाने के लिए ग्राफ़ पर स्वतंत्र रूप से खींचें। Linear वक्र को पुनर्स्थापित करने के लिए ग्राफ़ पर डबल-क्लिक करें। निश्चित पहली और आखिरी स्थिति संक्रमण को पूर्ण विराम और सामान्य प्लेबैक से जोड़े रखती है।

पॉइंट मोड

वक्र को परिष्कृत करने के लिए एक आंतरिक नोड खींचें। नोड जोड़ने के लिए खाली ग्राफ़ स्थान पर डबल-क्लिक करें, या इसे हटाने के लिए आंतरिक नोड पर डबल-क्लिक करें। पहले और आखिरी बिंदु को स्थानांतरित या हटाया नहीं जा सकता।

वक्र शॉर्टकट

Linear समान रूप से चलता है; S-Curve दोनों सिरों को आसान बनाता है; Slow In सबसे मजबूत गतिविधि में देरी करता है; Fast In इसे जल्दी रखता है; Stepped जानबूझकर छलांग लगाता है; Motor Drag भारी लेट ब्रेक या स्पिन पर जोर देता है। कोई भी मैन्युअल संपादन कर्व लेबल को Custom में बदल देता है।

गति का दृश्य संकेत

हरा प्लेहेड वर्तमान संक्रमण के माध्यम से प्रगति दिखाता है और रील एनीमेशन मोटर गति का अनुसरण करता है। दोनों नियंत्रण के बजाय दृश्य संकेतक हैं।

टीबी टेप प्रीसेट मेनू

वर्तमान प्रीसेट, पिछला और अगला नेविगेशन, फ़ैक्टरी और उपयोगकर्ता संग्रह, उपयोगकर्ता प्रीसेट सहेजें, पूर्ववत करें और फिर से करें देखने के लिए केंद्र नेमप्लेट खोलें। फ़ैक्टरी कार्यक्रमों में Init, Quick Brake, Soft Brake, Slow Spin-Up, Instant Motor, Long Coast, Late Drop, और Early Brake शामिल हैं।

पूर्व निर्धारित और सत्र स्थिति

उपयोगकर्ता प्रीसेट समय नियंत्रण और पूर्ण कस्टम वक्र बनाए रखते हैं। DAW सत्र उन्हें पुनर्स्थापित भी करता है, इसलिए किसी खींचे गए प्रस्ताव का पुनर्निर्माण किए बिना उसका पुन: उपयोग किया जा सकता है। DAW ऑटोमेशन एक फ़ैक्टरी प्रोग्राम का चयन कर सकता है, जबकि व्यक्तिगत वक्र बिंदु अलग-अलग ऑटोमेशन लेन नहीं हैं।

Bypass

Bypass तुलना के लिए संरेखित शुष्क संकेत लौटाता है। यह Play / Pause से अलग है: बायपास करने से टेप रोकने का अनुरोध नहीं होता है, और रुकने से प्लग-इन बायपास नहीं होता 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
Bypass	तुलना से पहले और बाद में प्रत्यक्ष रूप से संपूर्ण प्रभाव को बंद या चालू करता है। समान तीव्रता पर बायपास के साथ तुलना करें, और अंतर का आकलन करने से पहले सक्रिय को रुकने दें या संक्रमण शुरू करने दें।
Play	Pause पर स्विच करने पर सामान्य प्लेबैक का अनुरोध करता है या टेप-मोटर धीमा होना शुरू हो जाता है। इसे एक स्पष्ट संगीत कार्यक्रम पर ट्रिगर करें और चयनित स्टॉप या प्रारंभ संक्रमण को समाप्त करने के लिए पर्याप्त समय छोड़ दें।
Program	फ़ैक्टरी आरंभिक बिंदु लोड करता है। वर्तमान ध्वनि को फिट करने के लिए बाद में नियंत्रणों को समायोजित करें। निर्देश के रूप में पूर्व निर्धारित का उपयोग करें, पूर्ण उत्तर का नहीं। एक समय में एक नियंत्रण बदलें ताकि यह स्पष्ट हो कि कौन सा समायोजन स्रोत में सुधार करता है।
Start Time	यह निर्धारित करता है कि टेप मोटर को शांति से सामान्य गति तक पहुंचने में कितना समय लगेगा। ट्रिगर Play इतनी जल्दी कि सामान्य गति इच्छित संगीत बिंदु पर वापस आ जाए।
Stop Time	यह निर्धारित करता है कि टेप मोटर को सामान्य गति से शांत होने तक धीमा होने में कितना समय लगेगा। ट्रांज़िशन को लूप में चलाएँ और Motor Curve को सँवारने से पहले ब्रेक की अवधि तय करें।

मोटर कर्व, ड्रा, पॉइंट्स, छह कर्व शॉर्टकट, प्रीसेट मेनू और मोशन संकेतक अलग-अलग स्विचालन पंक्तियों के बजाय पैनल फ़ंक्शन हैं। उन्हें इंटरफ़ेस अनुभाग में व्यक्तिगत रूप से समझाया गया है, और संपूर्ण कस्टम वक्र प्रीसेट और DAW सत्र के साथ संग्रहीत किया गया है।

व्यावहारिक उपयोग

सेक्शन के अंत में टेप स्टॉप

- Stop Time सेट करें और Linear या Motor Drag चुनें।
- अंतिम बीट पर Play को Pause पर स्वचालित करें।
- मोटर को शांतिक पहुंचने के लिए पर्याप्त समय दें।

अपेक्षित परिणाम: क्लिप ऑटोमेशन के बिना पिच और गति साथ-साथ घटकर साफ़ तरीके से रुक जाती हैं।

धीमा पुनःआरंभ

- Stop Time से अधिक लंबा Start Time चुनें।
- S-Curve का उपयोग करें या हल्का निचला आधा भाग बनाएं।
- अगले वाक्यांश से पहले Play दबाएँ और पूरी गति से पुनर्प्राप्ति के लिए ट्रिगर को पर्याप्त पहले रखें।

अपेक्षित परिणाम: स्रोत धीरे-धीरे वापस घूमता है और इच्छित संगीत बिंदु पर सामान्य गतिक पहुँच जाता है।

मनचाही मोटर गति

- वक्र के अंदर एक नियंत्रित वृद्धि और गिरावट बनाने के लिए ड्रा या पॉइंट का उपयोग करें।
- संपादन के बाद ट्रांज़िशन को पुनःसक्रिय करें ताकि नया लैच्ड वक्र सुनाई दे।
- ड्रम या पूर्ण मिश्रण पर समान गति का उपयोग करने से पहले निरंतर सामग्री पर ऑडिशन।

अपेक्षित परिणाम: परिवर्तन विलंब दोहराव या संतृप्ति को जोड़े बिना एक दोहराए जाने योग्य कस्टम गति पथ का अनुसरण करता है।

दमदार रिदमिक एडिट

- Instant Motor चुनें या बहुत छोटे संक्रमण से शुरू करें।
- Play / Pause किनारे को बिल्कुल वांछित बीट पर रखें।
- यदि छिलांग ध्यान भटकाने वाली हो जाती है, तो समय बढ़ा दें या पहले वक्र कोने को नरम कर दें।

अपेक्षित परिणाम: स्रोत अचानक गति में कटौती करता है जो डिज़ाइन किए गए लयबद्ध संपादन की तरह व्यवहार करता है।

पुन: प्रयोज्य संक्रमण पूर्व निर्धारित

- स्पष्ट सतत स्रोत पर समय और वक्र बनाएं।
- टीबी टेप मेनू खोलें और उपयोगकर्ता प्रीसेट सहेजें।
- इसे किसी अन्य स्रोत पर याद करें और केवल नई व्यवस्था के लिए आवश्यक समय को समायोजित करें।

अपेक्षित परिणाम: प्रत्येक गीत या ध्वनि के समय को फिट करते हुए एक पहचानने योग्य मोटर जेस्चर का पुन: उपयोग किया जा सकता है।

सामान्य ख़तरे

यह प्रभाव Tape Stop है, Tape Delay नहीं; यह repeats, feedback, saturation, wow, flutter, hiss, reverse audio या tempo-synchronized movement नहीं बनाता। ट्रांज़िशन के लिए Play/Pause और मोटर टाइमिंग नियंत्रण का उपयोग करें; जब दोहराव की आवश्यकता हो तो एक अलग विलंब का उपयोग करें।

बहुत कम समय, Stepped, और अचानक कस्टम कोने जानबूझकर कठोर पिच जंप या क्लिक-जैसे किनारे बना सकते हैं। शेष ध्वनि को बदलने से पहले संक्रमण को लंबा करें या पास के वक्र मानों को सुचारू करें।

गति के दौरान किए गए वक्र परिवर्तन जानबूझकर अगले संक्रमण के लिए आरक्षित किए जाते हैं। संपादन समाप्त करें, संक्रमण को फिर से ट्रिगर करें, और शुरुआत से ही संपूर्ण गति का मूल्यांकन करें।

लंबे समय तक रुका हुआ होल्ड असीमित रूप से रुकी हुई रिकॉर्डिंग नहीं है; पुनरारंभ वर्तमान लाइव इनपुट की ओर लौटता है और फिर सिंक में वापस आ जाता है। पहले रुके हुए ऑडियो को वापस चलाने की अपेक्षा करने के बजाय वर्तमान में प्लग-इन तक पहुंचने वाली सामग्री के आसपास पुनःआरंभ करने की योजना बनाएं।

इफेक्ट सक्रिय होने और Bypass दोनों स्थितियों में प्लेबैक को समय में संरेखित रखने के लिए DAW की लेटेंसी कम्पेन्सेशन पर निर्भरता रहती है। समान क्षतिपूर्ति सिग्नल पथ के अंदर तुलना करें और DAW के विलंब मुआवजे को सक्रिय रखें।