คู่มือผู้ใช้

TB Ambient

เวอร์ชัน: 1.0.0 | วันที่จัดทำเอกสาร: 2026-08-12

ภาพรวม

วางแหล่งกำเนิดไมค์ระยะใกล้ที่ระยะไกลกลางแจ้งโดยใช้ระดับ การดูดซับอากาศ และสีของวัสดุพื้น โดยไม่ต้องเพิ่มเสียงก้อง การสะท้อนล่าช้า หรือส่วนหาง

ปลั๊กอินนี้ช่วยแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง

การบันทึกแบบโคลสไมค์ที่ตกลงไปในฉากกลางแจ้งฟังดูใกล้เกินไปและสะอาดเกินไป ดังนั้นจึงแยกออกจากภาพ การเข้าถึงเสียงก้องในห้องโถงหรือห้องจะช่วยแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้อง เนื่องจากจะสร้างพื้นที่ในอาคารรอบๆ แหล่งกำเนิดเสียงที่ควรจะอยู่ภายนอก การสะท้อนกลับสั้นๆ และสำเนาภาคพื้นดินล่าช้านำมาซึ่งปัญหาของตัวเอง: ตามรอยเท้า บทสนทนา และผลกระทบ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการกรองแบบหวีคงที่ซึ่งอ่านได้ว่าเป็นขอบเทียมที่มีหน้าแปลน TB Ambient มีไว้สำหรับบทสนทนา เสียงฝีเท้า โฟลลีย์ และการกระแทกที่จำเป็นต้องอยู่ในฉากภายนอกในขณะที่ตัวยังคงแห้งอยู่

สิ่งที่คุณคาดหวังได้

- แหล่งข้อมูลที่อ่านได้ว่าอยู่ห่างไกลมากกว่าเงียบกว่า
- Ground ได้ยินวัสดุเป็นโทนสีกว้างแทนที่จะเป็นรอยบากซ้ำ
- ไม่มีเสียงก้อง เสียงก้อง หรือการมอดูเลชันเพิ่มหลังเสียง
- Bypass และ Mix ที่ศูนย์จะส่งคืนสัญญาณดั้งเดิมบนตัวอย่างเดียวกัน

มันทำงานอย่างไร

TB Ambient สร้างเส้นทางสัญญาณต่อเนื่องหนึ่งเส้นทางแทนที่จะเพิ่มเส้นทางที่สองซึ่งมีความล่าช้า

Distance แสดงผ่านระดับ การดูดกลืนอากาศ และสีพื้นร่วมกัน ซึ่งทำให้แหล่งข้อมูลอ่านได้ไกล ไม่ใช่แค่เงียบเท่านั้น

เนื่องจากไม่มีอะไรล่าช้า โปรเซสเซอร์จึงไม่มีความหน่วงและไม่มีส่วนท้าย และไม่สามารถสร้างการกรองแบบหวีคงที่ซึ่งสำเนาภาคพื้นดินล่าช้าสร้างขึ้นบนวัสดุชั่วคราว

เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. ใส่ปลั๊กอินบนแหล่งสัญญาณแบบแห้งและเลือก Outdoor Profile ที่ตรงกับฉาก
2. ตั้งค่า Distance จนกระทั่งแหล่งที่มาอยู่ที่ความลึกที่ถูกต้องในภาพ
3. ตั้งค่า Height ให้ตรงกับสิ่งที่สร้างเสียง ไม่ใช่ตำแหน่งที่ไมโครโฟนอยู่
4. ปรับ Ground สำหรับพื้นผิว จากพื้นดินอ่อนไปจนถึงแข็ง
5. ใช้ Character เพื่อตัดสินใจว่าโปรไฟล์จะถูกนำไปใช้มากน้อยเพียงใด
6. ปล่อย Mix ไว้ที่ 100 เปอร์เซ็นต์สำหรับตำแหน่งเต็ม
   หรือลดตำแหน่งลงเพื่อรักษาโทนเสียงต้นฉบับให้มากขึ้น

อินเทอร์เฟซและส่วนสำคัญ

นี่คือการบันทึกโดยตรงของอินเทอร์เฟซปลั๊กอินปัจจุบัน ใช้ป้ายกำกับที่มองเห็นได้เพื่อค้นหาพื้นที่และการควบคุมที่อธิบายไว้ด้านล่าง

Outdoor Profile

โปรไฟล์แปดโปรไฟล์อธิบายพื้นผิวและอากาศที่แหล่งกำเนิดได้ยินผ่าน: Open Field, Forest, Dry Asphalt, Damp Earth, Rocky Open, Coastal Air, Snowfield และ Concrete Exterior แต่ละชุดจะกำหนดวัสดุกราวด์ ความเร็วที่ความถี่สูงหายไปตามระยะทาง และความสมดุลของโทนเสียงโดยรวม
เลือกโปรไฟล์ที่ตรงกับรูปภาพก่อน จากนั้นจัดรูปร่างด้วยส่วนควบคุมที่เหลือ

Distance

Distance คือการควบคุมเปอร์สเปคทีฟหลัก การยกระดับจะลดระดับลง
ลบความถี่สูงเช่นเดียวกับที่อากาศทำในเส้นทางที่ยาวขึ้น ลดน้ำหนักของบริเวณใกล้เคียงในช่วงต่ำสุด และค่อยๆ โฟกัสภาพไปที่ศูนย์กลาง มันเปลี่ยนโทนและเปอร์สเป็คทีฟไปพร้อมกัน
ซึ่งเป็นเหตุผลว่าทำไมฉากที่ห่างไกลจึงฟังดูไกลออกไปมากกว่าแค่เงียบกว่าเท่านั้น

Height

Height คือระยะห่างของแหล่งที่มาเหนือพื้นดิน ตั้งแต่ระดับข้อเท้าไปจนถึงความสูงเหนือศีรษะมาก
โดยเปลี่ยนสีพื้นมากกว่าระดับ: ฝีเท้าที่ความสูง 0.2 ม. พบกับพื้นผิวแตกต่างจากเสียงที่ความสูง 1.5 ม. มาก
ตั้งค่าให้ตรงกับสิ่งที่สร้างเสียงก่อนทำการปรับแต่ง Ground แบบละเอียด

Ground

Ground ย้ายพื้นผิวระหว่างอ่อนและแข็งภายในโปรไฟล์ที่เลือก Soft
การตั้งค่าดูดซับมากขึ้นและทำให้สีสะท้อนเข้มขึ้น การตั้งค่าแบบฮาร์ดจะคืนพลังงานมากขึ้นและคงความสว่างไว้
เป็นสีของวัสดุแบบกว้างที่ใช้กับเส้นทางตรง ไม่ใช่สำเนาที่ล่าช้า ดังนั้นจึงไม่มีรอยบากซ้ำ

Character

Character กำหนดจำนวนการใช้ลายเซ็นวรรณยุกต์ของโปรไฟล์ที่เลือก ค่า Low
ทำให้แหล่งที่มาใกล้เคียงกับโทนเสียงดั้งเดิมโดยมีเพียงฉากกลางแจ้งเพียงเล็กน้อยเท่านั้น
ค่าที่สูงจะมอบให้กับโปรไฟล์โดยสมบูรณ์
ใช้มันเพื่อจับคู่ความแรงของเอฟเฟกต์กับระยะห่างจากแหล่งภาพที่ควรจะอยู่ในภาพ

Mix และเส้นทางที่ไม่ล่าช้า

Mix ผสมผสานสัญญาณที่ประมวลผลกับสัญญาณต้นฉบับในตัวอย่างเดียวกัน ไม่มีเวลาแฝงในการชดเชย
ไม่ต้องรอ และไม่เลอะเทอะเวลา ดังนั้นปลั๊กอินจึงสามารถนั่งสนทนาและเอฟเฟกต์ได้โดยไม่รบกวนการซิงค์ ที่
Mix 0 เปอร์เซ็นต์ เอาต์พุตจะเป็นอินพุตทุกประการ

การอ่านข้อมูลอินเทอร์เฟซ

แผงจะแสดงโปรไฟล์ปัจจุบัน ระยะทางและความสูงเป็นเมตร และแบ่งส่วนเมตรสำหรับ Ground และ Character
มุมมองตำแหน่งจะแสดงตำแหน่งของแหล่งที่มาที่สัมพันธ์กับผู้ฟังและสายกราวด์
โดยจะสะท้อนเฉพาะส่วนควบคุมทั้งหกเท่านั้น และไม่ได้หมายความถึงการสะท้อนที่โปรเซสเซอร์ไม่ได้สร้างขึ้น

คุณสมบัติที่ควบคุมได้

คู่มือนี้ใช้ชื่อที่แสดงบนแผงปลั๊กอิน คำอธิบายแต่ละข้อจะอธิบายผลลัพธ์ที่ได้ยิน
วิธีที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงส่วนควบคุม และการโต้ตอบที่สำคัญในการฟัง

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
Bypass	ส่งกลับอินพุตที่ยังไม่ได้ประมวลผลสำหรับการตรวจสอบ A/B กับเวอร์ชันที่วางไว้ จับคู่ความดังก่อนตัดสิน สวิตช์อยู่ในแนวตัวอย่าง ดังนั้นจึงไม่มีเวลาแฝงหรือส่วนท้ายที่ต้องรอ
Character	กำหนดจำนวนการใช้ลายเซ็นเสียงของโปรไฟล์ที่เลือก ตัดสินใจว่าแหล่งข่าวควรเข้าไปอยู่ในฉากมากน้อยเพียงใด
Distance	ตั้งค่าระยะห่างที่แหล่งข้อมูลอ่าน ระดับการเคลื่อนที่ การดูดซับอากาศ และโฟกัสสเตอริโอพร้อมกัน ตั้งค่าความลึกก่อน มันขยับโทนเสียงและระดับไปพร้อมๆ กัน
Ground	ย้ายพื้นผิวระหว่างอ่อนและแข็งภายในโปรไฟล์ที่เลือก โดยเปลี่ยนสีที่สะท้อน เลื่อนระหว่างอ่อนและแข็งจนกว่าพื้นผิวจะอ่านได้อย่างถูกต้อง
Height	ตั้งค่าความสูงของแหล่งที่มาเหนือพื้นดิน ซึ่งจะเปลี่ยนสีพื้นมากกว่าระดับ จับคู่แหล่งที่มา ไม่ใช่ไมโครโฟน
Mix	ผสมผสานสัญญาณที่วางไว้กับต้นฉบับบนตัวอย่างเดียวกัน ที่ 0 เปอร์เซ็นต์เอาต์พุตจะเป็นอินพุตอย่างแน่นอน ลดระดับลงเฉพาะเมื่อโทนเสียงต้นฉบับบางส่วนต้องคงอยู่เท่านั้น
Outdoor Profile	เลือกพื้นผิวและอากาศที่ได้ยินเสียงจากแหล่งกำเนิด ซึ่งกำหนดวัสดุพื้นและการเปลี่ยนแปลงโทนเสียงตามระยะทาง เลือกโปรไฟล์จากรูปภาพ ไม่ใช่จากเสียงเพียงอย่างเดียว

การใช้งานจริง

บทสนทนาในฉากภายนอก

- เลือกโปรไฟล์ที่ตรงกับสถานที่
- ตั้งค่า Distance เป็นระยะทางจริงจากกล้องของนักแสดง แทนที่จะเป็นค่าที่ใกล้เคียงที่สุด
- ให้ Height อยู่ใกล้ 1.5 ม. สำหรับนักแสดงที่ยืน
- ลด Character หากความสามารถในการเข้าใจเริ่มลดลง

ผลที่คาดหวัง: เสียงพูดเป็นของภายนอกโดยไม่มีคุณภาพชนิดบรรจุกล่องอย่างที่เสียงสะท้อนของห้องจะเพิ่มเข้ามา และยังคงสามารถอ่านได้

รอยเท้าและโฟลีย์

- ตั้ง Height ต่ำประมาณ 0.2 ม. เพราะเสียงจะเกิดขึ้นที่พื้น
- จับคู่ Ground กับพื้นผิวด้านล่าง
- รักษา Distance เจียมเนื้อเจียมตัวเพื่อให้ขั้นตอนต่างๆ ปรากฏอยู่
- เปรียบเทียบกับเทคที่ยังไม่ได้ประมวลผลด้วยความดังที่ตรงกัน

ผลที่คาดหวัง: ขั้นบันไดอยู่บนพื้นผิวและในฉากโดยยังคงรักษาคำจำกัดความชัวคราวเอาไว้

ผลกระทบและเสียงตะโกนที่ห่างไกล

- ยก Distance ผ่านจุดกึ่งกลางไปพอสมควร
- ปล่อยให้ความถี่สูงหายไปแทนที่จะเพิ่มความสว่างกลับคืนมา
- ใช้โปรไฟล์ที่มีพื้นผิวแข็งหากสถานที่นั้นต้องการ
- ตรวจสอบผลลัพธ์กับเสียงเดียวกันในเวอร์ชันใกล้เคียง

ผลที่คาดหวัง: การกระแทกจะอ่านว่าอยู่ไกลจริงๆ แทนที่จะเป็นเสียงใกล้ที่เงียบสงบ

ข้อผิดพลาดทั่วไป

นี่ไม่ใช่เสียงก้อง หากฉากต้องการเสียงหางหรือห้อง จะต้องมาจากโปรเซสเซอร์แยกต่างหาก วางแหล่งที่มาด้วยปลั๊กอินนี่ก่อน จากนั้นจึงเพิ่มเสียงสะท้อนหลังจากนั้นหากฉากยังต้องการส่วนท้าย

Distance ไม่สามารถเลิกทำการปิดอักขระความใกล้ชิดของไมโครโฟนที่ปิดได้ทั้งหมด แหล่งข่าวที่บันทึกไว้ใกล้มากยังคงมีลายเซ็นของตนเอง แก้ไขความใกล้ชิดด้วย EQ ก่อนที่จะเข้าถึง Distance เพิ่มเติม มิฉะนั้นผลลัพธ์จะเงียบลงเท่านั้น

Character ที่สูงมากสำหรับวัสดุที่มีสีอยู่แล้วสามารถซ้อนการสร้างโทนสีได้ ตรวจสอบบายพาสด้วยความดังที่ตรงกัน ลด Character ลงจนกว่าจะได้ยินโปรไฟล์เป็นตำแหน่ง แทนที่จะเป็นการปรับโทนเสียงเพิ่มเติม

Ground และ Height โต้ตอบกัน เนื่องจากสีพื้นผิวขึ้นอยู่กับความสูงของแหล่งที่มาที่อยู่ด้านบน ตั้งค่า Height สำหรับแหล่งที่มาก่อน แล้วปล่อยไว้ตรงนั้น จากนั้นใช้ Ground สำหรับพื้นผิว