TB SubLow

คู่มือการใช้งานโดยละเอียด

กลไกความถี่ต่ำเพิ่มเติมที่สร้างความถี่เป้าหมายที่เลือกและกำหนดรูปร่างด้วย Core, Bloom, Punch และการติดตามแหล่งที่มา Response

เวอร์ชันแคตตาล็อก: 1.2.0
ฉบับเอกสารประกอบ: 2026-08-04
เอกสารปลายทางที่โฮสต์มองเห็นได้: 8

1. วัตถุประสงค์ของผลิตภัณฑ์

กลไกความถี่ต่ำเพิ่มเติมที่สร้างความถี่เป้าหมายที่เลือกและกำหนดรูปร่างด้วย Core, Bloom, Punch และการติดตามแหล่งที่มา Response

โปรเซสเซอร์แบบอ็อกเทฟดาวน์ตามระดับเสียงของแหล่งกำเนิด และเครื่องกำเนิดไซน์คงที่ไม่เป็นไปตามขอบเขตดนตรี TB SubLow สร้างเสียงเบสใหม่ที่ความถี่เป้าหมายที่เลือก
ในขณะที่ใช้ร่างกายของแหล่งกำเนิดและลักษณะการโจมตีเพื่อควบคุมเวลาและวิธีที่เสียงเบสนั้นจะปรากฏ

มันสร้างผลลัพธ์อะไร.

- เสียงเบสที่เสถียรตามความถี่ที่เลือก
- แกนคาบที่โฟกัสบวกกับบานสะท้อน/กระจาย
- การเสริมแรงชั่วคราว
- ที่มาตามเนื้อความและการปล่อย

การไหลของสัญญาณ

การวิเคราะห์อินพุตแบบเต็มแบนด์ -> การแยกเอนเวโลป/เนื้อหา -> Target ออสซิลเลเตอร์และ Core -> Bloom เลเยอร์เรโซแนนซ์/กระจาย -> Punch เลเยอร์เริ่มต้น -> Response การสร้าง -> Output

2. คู่มือคุณสมบัติฉบับสมบูรณ์

Target

ตั้งค่าเสียงเบสที่สร้างจาก 32 ถึง 250 Hz โดยไม่ขึ้นกับระดับเสียงอินพุตที่ตรวจพบ

Core

ควบคุมศูนย์กลางเป็นระยะที่โฟกัสของจุดต่ำสุดที่สร้างขึ้น ให้องค์ประกอบโทนสีที่เสถียรที่สุด

Bloom

เพิ่มตัวเรโซแนนซ์ การกระจายสั้น ฮาร์โมนิคแบบละเอียด และอากาศรอบๆ แกนความถี่ต่ำ

Punch

เสริมสร้างพลังงานที่เริ่มมีอาการ ดังนั้นกลุ่มย่อยที่สร้างขึ้นจะพูดกับแหล่งที่มาชั่วคราว แทนที่จะคงอยู่ด้านล่างเท่านั้น

Response

ควบคุมความแรงและความเร็วของร่างกายที่สร้างขึ้นตามการเคลื่อนไหวของแหล่งกำเนิดที่แยกออกมา ค่าที่ต่ำกว่าจะคงที่มากขึ้น ค่าที่สูงกว่าจะติดตามประสิทธิภาพการทำงานมากขึ้น

Output และโปรแกรม

Output ตัดแต่งผลลัพธ์ที่สร้างขึ้น โปรแกรมครอบคลุมการรองพื้นแบบลึก พื้นมิกซ์ เบส/แพด/ซีเนเมติกบลูม คิกแองเคอร์ และพัลส์เบสบน

3. เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. ตั้งค่า Target สำหรับระบบการเล่นและการจัดเรียง
2. ยก Core จนกระทั่งได้ยินเสียงย่อย

3. เพิ่ม Punch เพื่อเชื่อมต่อกับการโจมตีของแหล่งที่มา
4. เพิ่ม Bloom สำหรับขนาดและฮาร์โมนิค
5. Tune Response เสียงเบสจึงตามมาโดยไม่กระพือปีก
6. ตั้งค่า Output และตรวจสอบลำโพงขนาดเล็กและระบบที่มีความสามารถย่อย

4. ขั้นตอนการทำงานเชิงปฏิบัติ

เตะสมอ

1. ตั้งค่า Target ใกล้กับค่าพื้นฐานต่ำที่ต้องการ
2. ใช้ Core และ Punch ระดับปานกลาง
3. รักษา Bloom แบบอนุรักษ์นิยม
4. ใช้ซองจดหมายตอบสนองที่ติดตามการเตะแต่ละครั้ง

ผลที่คาดหวัง: การเตะแต่ละครั้งจะได้รับน้ำหนักความถี่ต่ำที่มั่นคงโดยไม่ต้องเพิ่ม EQ แบบธรรมดา

รากฐานภาพยนตร์

1. เลือก Target ที่ต่ำ
2. ใช้ Bloom มากขึ้น และช้าลง Response
3. ให้ Punch ต่ำ เว้นแต่ว่าจำเป็นต้องเน้นผลกระทบ

ผลที่คาดหวัง: รากฐานต่ำที่กว้างขวางและยั่งยืนจะเติบโตอยู่ใต้แหล่งกำเนิด

5. การทำงานอัตโนมัติ เพิ่มการจัดเตรียม และการใช้เซสชัน

- ควบคุมอัตโนมัติเฉพาะที่รองรับการเปลี่ยนผ่านดนตรีที่ชัดเจน Fast การเคลื่อนไหวของความถี่ เวลา ระดับเสียง โหมด การสุ่มตัวอย่างเกิน หรือตัวเลือกอัลกอริทึมอาจจงใจสร้างอาร์ติแฟกต์หรือต้องการการเปลี่ยนแปลงที่ปลอดภัยสำหรับโฮสต์
- จับคู่ความดังที่รับรู้ก่อนตัดสินคุณภาพ การตั้งค่าที่ดังกว่ามักจะดูดีขึ้นแม้ว่าการตัดสินใจในการประมวลผลจะไม่ดีขึ้นก็ตาม
- ใช้จุดสิ้นสุดบายพาสปลั๊กอินสำหรับการเปรียบเทียบและรักษาแหล่งที่มาที่ยังไม่ได้ประมวลผลหรือเวอร์ชันโปรเจ็กต์ก่อนหน้า
- โปรแกรมโรงงานเป็นจุดเริ่มต้น การโหลดโปรแกรมจะเปลี่ยนพารามิเตอร์หลายตัว บันทึก DAW ที่ตั้งไว้ล่วงหน้าใหม่หลังจากปรับให้เข้ากับแหล่งที่มา
- ภาคผนวกของพารามิเตอร์ถูกจับจากสัญญาโฮสต์ VST3 ที่ติดตั้งไว้ โดยแสดงรายการปลายทางทั้งหมดที่โฮสต์มองเห็นได้ ช่วง/ตัวเลือกที่แสดง ค่าเริ่มต้น สถานะการทำงานอัตโนมัติ และตัวระบุ

6. ข้อจำกัด ข้อควรระวัง และการแก้ไขปัญหา

- ความถี่ที่ต่ำกว่าความสามารถของระบบการเล่นอาจใช้พื้นที่ว่างโดยไม่ได้ยิน
- ย่อยที่สร้างขึ้นอาจขัดแย้งกับพื้นฐานของการเตะและเบส
- Monitor พร้อมการเปรียบเทียบแบบ High-Pass และการสูบจ่ายที่เชื่อถือได้
- ไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่ได้ยิน: ยืนยันว่าเปิดใช้งานปลั๊กอินและบล็อกย่อยที่เกี่ยวข้องแล้ว Mix/Amount ไม่ได้เป็นค่าที่เป็นกลาง และแหล่งที่มามีพลังงานอยู่ในขอบเขตที่ประมวลผล
- ระดับที่ไม่คาดคิด: คืนค่าอินพุต เอาต์พุต การส่ง ผลป้อนกลับ และการควบคุมแบบผสมแบบขนานให้เป็นค่าอนุรักษ์ จากนั้นสร้างการตั้งค่าใหม่ทีละบล็อก

- ระบบอัตโนมัติไม่ตรงกับพาเนล: รีโหลดโปรเจ็กต์ ยืนยันว่า DAW กำลังแก้ไขเวอร์ชันปลั๊กอินปัจจุบัน และตรวจสอบว่าโปรแกรมจากโรงงานหรือการเรียกคืนสถานะแทนที่ค่าแล้วหรือไม่
- Clicks หรือการเปลี่ยนภาพ: หลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงอัลกอริทึม เวลา ระดับเสียง โหมด หรือตัวเลือกการสุ่มตัวอย่างทันที เว้นแต่ว่าเสียงนั้นตั้งใจ

7. อ้างอิงพารามิเตอร์โฮสต์ให้เสร็จสมบูรณ์

ภาคผนวกนี้มีพารามิเตอร์ 8 ทั้งหมดที่เปิดเผยโดย VST3 ที่ติดตั้งปัจจุบันไปยังโฮสต์ จุดสิ้นสุด EQ-band ที่ซ้ำกันถูกแสดงรายการโดยเจตนาแทนที่จะยุบ ตัวเลือกแยกจะถูกพิมพ์เต็มเมื่อสัญญาโฮสต์เปิดเผย

พารามิเตอร์	ช่วง / ตัวเลือก	ค่าเริ่มต้น	สถานะโฮสต์	ฟังก์ชั่น
Bloom VST3 ID 740884	0.0 % to 100.0 %	15.0 %	อัตโนมัติ	กำหนดรูปร่างความหนาแน่นเชิงพื้นที่ การแพร่กระจายของเรโซแนนซ์ หรือตัวกระจายสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Bypass VST3 ID 773352680	Active, Bypassed	Active	อัตโนมัติ; Bypass	ปิดหรือเปิดเส้นทางการประมวลผลปลั□กอินที□สมบูรณ์ผ่านจุดสิ□นสุดบายพาสที□โฮสต์มองเห็นได้
Core VST3 ID 1338219768	0.0 % to 100.0 %	30.0 %	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Core ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Output VST3 ID 28191868	-12.0 dB to +6.0 dB	0.0 dB	อัตโนมัติ	ตั□งค่าหรือจำกัดระดับเอาต์พุตสุดท้ายหลังจากการประมวลผลหลักของปลั□กอิน
Program VST3 ID 1886548852	Init, Tight Impact, Deep Foundation, Subtle Mix Floor, Bass Bloom, Pad Bloom, Cinematic Bloom, Slow Room, Kick Anchor, Bass Support, Punch Translator, Upper Bass Pulse	Init	อัตโนมัติ	เลือกโปรแกรมจากโรงงาน การโหลดโปรแกรมจะเรียกคืนชุดพารามิเตอร์ปลั๊กอินที่ประสานกัน
Punch VST3 ID 954735753	0.0 % to 100.0 %	20.0 %	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Punch ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Response VST3 ID 1807160385	0.0 % to 100.0 %	50.0 %	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Response ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Target VST3 ID 1331907200	32.00 Hz to 250.00 Hz	55.00 Hz	อัตโนมัติ	ตั้งค่าความถี่หลัก บันทึกย่อ หรือศูนย์สเปกตรัมที่ใช้โดยฟังก์ชันนี้

พื้นฐานเอกสาร

จัดเตรียมจากแค็ตตาล็อกสาธารณะปัจจุบัน สรุปผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นปัจจุบัน และบันทึกการใช้งาน หากมี คู่มือภาษาอังกฤษที่มีอยู่ หากมี และการสแกนโดยตรงของสัญญาโฮสต์ VST3 ที่ติดตั้ง
รายละเอียดการใช้งานภายในที่ไม่ปรากฏต่อผู้ใช้จะถูกแยกออกโดยเจตนา
คุณสมบัติที่ผู้ใช้เผชิญหน้ากันทั้งหมดและการควบคุมที่โฮสต์มองเห็นได้รับการบันทึกไว้