TB Delay

คู่มือการใช้งานโดยละเอียด

เครื่องดนตรีแบบหน่วงเวลาป้อนกลับแบบสเตอริโอพร้อมการกำหนดเวลา Free/Sync/Tune
รูปแบบการแตะหลายรูปแบบ โมเดลอักขระ การมอดูเลต การแพร่กระจาย
การแปลงระดับเสียง/ความถี่/ระดับละเอียด การหลบ การหยุด และตัวเลือกการกำหนดเส้นทาง

เวอร์ชันแคตตาล็อก: 1.0.0
ฉบับเอกสารประกอบ: 2026-08-04
เอกสารปลายทางที่โฮสต์มองเห็นได้: 38

1. วัตถุประสงค์ของผลิตภัณฑ์

เครื่องดนตรีแบบหน่วงเวลาป้อนกลับแบบสเตอริโอพร้อมการกำหนดเวลา Free/Sync/Tune รูปแบบการแตะหลายรูปแบบ โมเดลอักขระ การมอดูเลต การแพร่กระจาย การแปลงระดับเสียง/ความถี่/ระดับละเอียด การหลบ การหยุด และตัวเลือกการกำหนดเส้นทาง

การหน่วงเวลาแบบเดิมๆ จะทำซ้ำสำเนาที่ตายตัว TB Delay ได้รับการออกแบบมาเพื่อการทำซ้ำที่พัฒนาในทุกรอบ ในขณะที่ยังคงครอบคลุมงานเสียงก้อง การตบ การทำคู่ ปิงปอง อัตราส่วน และการล็อคจังหวะของยูทิลิตี้ที่แม่นยำ Character, สี, การปรับ และการแปลงเกรนสามารถอยู่ภายในลูปผลป้อนกลับหรือหลังจากนั้น

มันสร้างผลลัพธ์อะไร.

- ยูทิลิตี้ Clean และความล่าช้าในการซิงค์จังหวะ
- Stereo รูปแบบคู่ ปิงปอง อัตราส่วน และหลายแตะ
- Tape, BBD และอักขระดิจิทัล
- Pitch การเปลี่ยนความถี่ การย้อนกลับ การแพร่กระจาย และการวิวัฒนาการแบบละเอียด

การไหลของสัญญาณ

Input -> ตัวสร้างจังหวะเวลา/การแตะ -> สไตล์สเตอริโอและระยะห่าง -> ลูปป้อนกลับพร้อมการกำหนดเส้นทางอักขระ/สี/การแปลง -> การเป็ดและเอาต์พุต -> แห้ง/เปียก Mix

2. คู่มือคุณสมบัติฉบับสมบูรณ์

โหมด Time

Free ใช้ Delay Time ในหน่วยมิลลิวินาที Sync ใช้จังหวะของโฮสต์และ Division Tune ถือว่าความล่าช้าเป็นช่วงเวลาหวีที่เกี่ยวข้องกับระดับเสียง Time Change เลือก Crossfade หรือ Glide เมื่อจังหวะเวลาเคลื่อนที่

สไตล์และการแตะ

Single, Dual, Ping Pong และ Ratio กำหนดโทโพโลยีสเตอริโอ Taps เลือก 1, 2, 4 หรือ 8 ซ้ำ; Spacing, Swing, Offset, Diverge และ Width แจกจ่ายสิ่งเหล่านี้

Feedback และความปลอดภัย

Feedback ขยายการฟื้นฟูไปสู่ดินแดนที่พึ่งพาตนเองได้ Freeze เก็บการวนซ้ำปัจจุบัน เปลี่ยนผลตอบรับสูงและ Freeze ระบุอย่างระมัดระวังเนื่องจากพลังงานภายในสามารถสะสมได้

Character

โมเดล Clean, Tape, BBD และ Digital รวมกับ Drive และ Age Low Cut และ High Cut ควบคุมแบนด์วิธป้อนกลับ

การมอดูเลตและการแพร่กระจาย

Mod Rate และ Mod Depth เลื่อนเวลาหน่วงเวลา Smear และ Size กระจายการทำซ้ำจากเสียงสะท้อนที่ไม่ต่อเนื่องไปยังคลาวด์

การแปลงสเปกตรัม

Pitch เลื่อนซ้ำในเซมิโทน Shift เลื่อนความถี่เป็นเฮิรตซ์ และ Reverse ตั้งค่าความน่าจะเป็นแบบย้อนกลับ สิ่งเหล่านี้สามารถสร้างวงจรขึ้นลงหรือลงได้

ระบบเม็ด

Grain, Grain Size, Density, Spray และการแปลงที่เกี่ยวข้องจะควบคุมแฟรกเมนต์การทำซ้ำ Grain Transform Bypass ปิดการใช้งานการแปลงบล็อกนั้นโดยไม่เปลี่ยนความล่าช้าทั้งหมด

Transform Route

Loop วางการเปลี่ยนแปลงภายในการฟื้นฟู ดังนั้นทุกวงจรจึงมีวิวัฒนาการ Post ใช้หลังจากลูปป้อนกลับเพื่อให้แกนเสียงสะท้อนมีเสถียรภาพมากขึ้น

เป็ด Mix และ Output

Duck ลดกิจกรรมที่เปียกรอบๆ แหล่งน้ำที่แห้ง Mix ตั้งค่าสมดุลแห้ง/เปียกขั้นสุดท้าย และ Output ตัดขอบผลลัพธ์ทั้งหมด Stereo Bypass และ Color Space Bypass แยกพาธย่อยที่กำหนดในบิลด์ที่ปรับใช้

โปรแกรม

โปรแกรมที่ครอบคลุมครอบคลุมการหน่วงเวลา โปรแกรมเสียงร้อง กีต้าร์ ปิงปอง อัตราส่วนทองคำ ตระกูลตบ ดับเบิ้ล คอรัสดริฟท์ หางย้อนกลับ และออคเทฟสปาร์ค

3. เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. เลือก Free, Sync หรือ Tune และตั้งค่า Delay Time หรือ Division
2. เลือก Style, Taps, Spacing และ Width
3. ตั้งค่า Feedback ต่ำกว่าการสั่นของตัวเองก่อน
4. เลือก Character และตั้งค่า Drive, Age, Low Cut และ High Cut
5. เพิ่มการมอดูเลตหรือ Smear/Size
6. เลือก Loop หรือ Post แปลงเส้นทาง จากนั้นเพิ่ม Pitch, Shift, Reverse หรือ Grain
7. ตั้งค่า Duck, Mix และ Output
8. ใช้ Freeze หลังจากควบคุมระดับลูปแล้วเท่านั้น

4. ขั้นตอนการทำงานเชิงปฏิบัติ

แกนนำประที่แปด

1. เลือก Sync และ 1/8 D
2. ใช้ Ping Pong หรือ Dual
3. High-ผ่านและผ่านข้อเสนอแนะต่ำ
4. เพิ่ม Duck เพื่อให้คำพูดชัดเจน
5. ปิดการแปลงหรือ Post เพื่อการทำซ้ำที่เสถียร

ผลที่คาดหวัง: การโยนจังหวะกว้างช่วยสนับสนุนเสียงร้องโดยไม่ปิดบังแต่ละวลี

เกลียวพิทช์ที่กำลังพัฒนา

1. ใช้ Feedback ระดับปานกลาง
2. ตั้งค่า Transform Route เป็น Loop
3. เพิ่ม +7 หรือ +12 Pitch และ Smear บางส่วน
4. ใช้ High Cut และ Output เพื่อให้มีความสว่างสะสม

ผลที่คาดหวัง: ทุกๆ ครั้งจะไต่ขึ้นและกระจายไปเป็นเกลียวที่มีการควบคุม

เมฆเยือกแข็งเป็นเม็ดเล็กๆ

1. ตั้งค่าการวนซ้ำที่เสถียรก่อน
2. เพิ่ม Grain, Density และ Spray
3. ใช้ Freeze หลังจากที่ระดับปลอดภัยแล้วเท่านั้น
4. ทำให้ Mix และ Output เป็นแบบอัตโนมัติสำหรับการเข้าและออก

ผลที่คาดหวัง: ความล่าช้ากลายเป็นเมฆที่มีพื้นผิวที่ถูกระงับ

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

- Feedback สูงกว่า 100 เปอร์เซ็นต์ และ Freeze สามารถสร้างระดับที่ไม่สามารถควบคุมได้
- การซิงค์ Tempo ต้องใช้ BPM ของโฮสต์ที่ถูกต้อง
- Pitch เกรน การแพร่กระจาย และจำนวนการแตะสูงจะเพิ่ม CPU และอาจเพิ่มอาร์ติแฟกต์โดยเจตนา
- ข้อความโฮสต์ปัจจุบันเดินทางไปกลับสำหรับพารามิเตอร์การหน่วงเวลาหนึ่งพารามิเตอร์มีความแม่นยำไม่ตรงกันเล็กน้อย การทำงานของเสียงจะไม่ได้รับผลกระทบ
- 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 38 ทั้งหมดที่เปิดเผยโดย VST3 ที่ติดตั้งปัจจุบันไปยังโฮสต์ จุดสิ้นสุด EQ-band ที่ซ้ำกันถูกแสดงรายการโดยเจตนาแทนที่จะยุบ ตัวเลือกแยกจะถูกพิมพ์เต็มเมื่อสัญญาโฮสต์เปิดเผย

พารามิเตอร์	ช่วง / ตัวเลือก	ค่าเริ่มต้น	สถานะโฮสต์	ฟังก์ชั่น
Age VST3 ID 96511	0.00 to 100.00	28.00	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Age ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Bypass VST3 ID 1652125811	Off, On	Off	อัตโนมัติ; Bypass	ปิดหรือเปิดเส้นทางการประมวลผลปลั□กอินที□สมบูรณ์ผ่านจุดสิ□นสุดบายพาสที□โฮสต์มองเห็นได้
Character VST3 ID 1564195625	Clean, Tape, BBD, Digital	Tape	อัตโนมัติ	เลือกอัลกอริธึมการดำเนินงาน รูปร่างการตอบสนอง หรืออักขระวรรณยุกต์สำหรับบล็อกที่มีชื่อ
Color Space Bypass VST3 ID 2141649309	Off, On	Off	อัตโนมัติ	เลือกอัลกอริธึมการดำเนินงาน รูปร่างการตอบสนอง หรืออักขระวรรณยุกต์สำหรับบล็อกที่มีชื่อ
Delay Time VST3 ID 3560141	10.0000000 to 8000.0000000	375.0000305	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Delay Time ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Density VST3 ID 1552717032	1 to 8	4	อัตโนมัติ	ควบคุมความหนาแน่นแบบละเอียด การกระจายตัว หรือการแปรผันแบบสุ่มสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Diverge VST3 ID 1674212956	0.00 to 100.00	0.00	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Diverge ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Division VST3 ID 364720301	1/32, 1/32 T, 1/32 D, 1/16, 1/16 T, 1/16 D, 1/8, 1/8 T, 1/8 D, 1/4, 1/4 T, 1/4 D, 1/2, 1/2 T, 1/2 D, 1/1, 1/1 T, 1/1 D	1/8 D	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Division ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Drive VST3 ID 95852938	0.00 to 100.00	18.00	อัตโนมัติ	ควบคุมหรือเปิดใช้งานความหนาแน่นที่ไม่ใช่เชิงเส้น สีฮาร์มอนิก หรือการสร้างจุดสูงสุด
Duck VST3 ID 3094713	0.00 to 100.00	25.00	อัตโนมัติ	ลดการส่งกลับเอฟเฟกต์ในขณะที่มีอินพุตโดยตรงอยู่ เพื่อให้แหล่งที่มายังคงชัดเจน
Feedback VST3 ID 1955982213	0.00 to 110.00	48.00	อัตโนมัติ	ส่งคืนสัญญาณที่ประมวลผลไปยังอินพุตของตัวเอง เพื่อขยายหรือเพิ่มเอฟเฟกต์ให้เข้มข้นขึ้น
Freeze VST3 ID 881080983	Off, On	Off	อัตโนมัติ	ยึดหรือรักษาสถานะภายในปัจจุบันไว้จนกว่าจะถูกปล่อยออกมา
Grain VST3 ID 98615419	0.00 to 100.00	0.00	อัตโนมัติ	ควบคุมความหนาแน่นแบบละเอียด การกระจายตัว หรือการแปรผันแบบสุ่มสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Grain Size VST3 ID 535555397	10.0000000 to 500.0000000	90.0000076	อัตโนมัติ	กำหนดรูปร่างความหนาแน่นเชิงพื้นที่ การแพร่กระจายของเรโซแนนซ์ หรือตัวกระจายสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Grain Transform Bypass VST3 ID 1352848479	Off, On	Off	อัตโนมัติ	กำหนดความรุนแรงของกระบวนการที□กำหนดขี□อขี□งส่งผลต่อสัญญาณ
High Cut VST3 ID 462548517	500.0000000 to 20000.0000000	9000.0000000	อัตโนมัติ	ลดเนื□อหาความถี□สูงหรือลดการสลายตัวของความถี□สูงในเส้นทางที□เกี□ยวข้อง
Low Cut VST3 ID 356813527	20.0000000 to 2000.0000000	120.0000229	อัตโนมัติ	ลดเนื้อหาความถี่ต่ำในเส้นทางเสียงหรือตัวตรวจจับที่เกี่ยวข้อง
Mix VST3 ID 108124	0.00 to 100.00	30.00	อัตโนมัติ	ตั□งค่าความสมดุลระหว่างสัญญาณตั□งเดิมและเส้นทางที□ประมวลผลโดยสมบูรณ์
Mod Depth VST3 ID 2105674566	0.000 to 20.000	0.800	อัตโนมัติ	กำหนดความรุนแรงของกระบวนการที□กำหนดขี□อขี□งส่งผลต่อสัญญาณ
Mod Rate VST3 ID 1523085309	0.0200000 to 10.0000000	0.2500000	อัตโนมัติ	ตั้งค่าความเร็วของการมอดูเลต การเคลื่อนไหว หรือการเปลี่ยนแปลงซ้ำๆ
Offset VST3 ID 1127703699	-100.00 to 100.00	0.00	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Offset ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Output VST3 ID 1141971201	-18.00 to 6.00	0.00	อัตโนมัติ	ตั□งค่าหรือจำกัดระดับเอาต์พุตสุดท้ายหลังจากการประมวลผลหลักของปลั□กอิน
Pitch VST3 ID 106677056	-24.00 to 24.00	0.00	อัตโนมัติ	ย้ายระดับเสียง โครงสร้างความถี่ หรือขนาดเรโซแนนซ์ที่รับรู้สำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ

พารามิเตอร์	ช่วง / ตัวเลือก	ค่าเริ่มต้น	สถานะโฮสต์	ฟังก์ชั่น
Program VST3 ID 1886548852	Init, Clean Utility, Vocal Pocket, Wide Dual Guitar, Classic Ping Pong, Golden Ratio, Tape Slap, Dub Throw, Mono Safe Quarter, Clean Dotted Eighth, Studio Slap 80, Vintage Slap 120, Dark Vocal Slap, Bright Guitar Slap, Stereo Double 18, Loose Double 28, Microshift Double, Stereo Chorus Drift, Reverse Tail Slap, Wide ADT, Straight Eighth Grid, Dotted Pulse Train, Triplet Relay, Sixteenth Cascade, Quarter Note Call, Late Swing Taps, Early Swing Taps, Contracting Steps, Expanding Steps, Eight Tap Machine, Narrow Relay, Panoramic Relay, Lazy Right Return, Fast Right Return, Dual Counterstep, Ratio Crosscurrent, Opposed Orbit, Diffuse Ping Pong, Mono Input Expander, Stereo Dub Circle, Fresh Tape Repeat, Warm Reel Echo, Worn Tape, Saturated Tape Loop, Slow Wow Memory, Fast Flutter Reel, Broken Cassette, BBD Haze, BBD Chorus Echo, Dark Bucket Trail, Pristine Digital, Digital Crunch, 12-Bit Repeat, 6-Bit Collapse, Clocked Ping Pong, Telephone Memory, Narrowband Pager, Lo-Fi Stutter, Buffer Skip, Pixel Dust, Comb Bloom, Hollow Notch, Plucked Wire, Glass String, Bass Tube, Damped Resonator, Subtle Flange, Jet Flange, Stereo Comb Split, Digital Bell Bank, Spiral Ascender, Spiral Descender, Mirror Orbit, Metallic Barber Pole, Gentle Lift, Gentle Fall, Opposed Currents, Post Shift Halo, Ping Pong Helix, Grain Shift Dust, Small Room Bloom, Diffuse Chamber, Dark Hallway, Bright Plate Trail, Eight Tap Nebula, Wide Ambient Wash, Mono Fog, Rhythmic Bloom, Deep Space Return, Ducking Atmosphere, Grain Cloud, Reverse Cloud, Freeze Ready Constellation, Scatter Echo, Micrograin Chorus, Tape Granules, Freeze Ready Reverse Swell, Shimmer Twelve, Falling Fifth, Two Octave Spark	Init	อัตโนมัติ	เลือกโปรแกรมจากโรงงาน การโหลดโปรแกรมจะเรียกคืนชุดพารามิเตอร์ปลั๊กอินที่ประสานกัน
Reverse VST3 ID 1099846370	0.00 to 100.00	0.00	อัตโนมัติ	ตั้งค่าว่าจะให้เล่นส่วนเสียงย้อนกลับหรือไม่บ่อยแค่ไหน
Shift VST3 ID 109407362	-2000.00 to 2000.00	0.00	อัตโนมัติ	ย้ายระดับเสียง โครงสร้างความถี่ หรือขนาดเรโซแนนซ์ที่รับรู้สำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Size VST3 ID 3530753	2.0000000 to 120.0000000	32.0000000	อัตโนมัติ	กำหนดรูปร่างความหนาแน่นเชิงพื้นที่ การแพร่กระจายของเรโซแนนซ์ หรือตัวกระจายสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Smear VST3 ID 109552316	0.00 to 100.00	12.00	อัตโนมัติ	กำหนดรูปร่างความหนาแน่นเชิงพื้นที่ การแพร่กระจายของเรโซแนนซ์ หรือตัวกระจายสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ

พารามิเตอร์	ช่วง / ตัวเลือก	ค่าเริ่มต้น	สถานะโฮสต์	ฟังก์ชั่น
Spacing VST3 ID 135324739	25.00 to 200.00	100.00	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Spacing ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Spray VST3 ID 109654189	0.00 to 100.00	15.00	อัตโนมัติ	ควบคุมความหนาแน่นแบบละเอียด การกระจายตัว หรือการแปรผันแบบสุ่มสำหรับกระบวนการที่ระบุชื่อ
Stereo Bypass VST3 ID 24406799	Off, On	Off	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Stereo Bypass ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Style VST3 ID 109780401	Single, Dual, Ping Pong, Ratio	Ping Pong	อัตโนมัติ	เลือกอัลกอริธึมการดำเนินงาน รูปร่างการตอบสนอง หรืออักขระวรรณยุกต์สำหรับบล็อกที่มีชื่อ
Swing VST3 ID 109854462	-50.00 to 50.00	0.00	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Swing ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Taps VST3 ID 3552560	1, 2, 4, 8	1	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Taps ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Time Change VST3 ID 679287144	Crossfade, Glide	Glide	อัตโนมัติ	การควบคุมโฮสต์อัตโนมัติสำหรับ Time Change ช่วงทั้งหมดและค่าเริ่มต้นจะแสดงอยู่ในตารางนี้ ใช้กับส่วนคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องด้านบน
Time Mode VST3 ID 36460501	Free, Sync, Tune	Sync	อัตโนมัติ	เลือกอัลกอริธึมการดำเนินงาน รูปร่างการตอบสนอง หรืออักขระวรรณยุกต์สำหรับบล็อกที่มีชื่อ
Transform Route VST3 ID 1824145334	Loop, Post	Loop	อัตโนมัติ	กำหนดความรุนแรงของกระบวนการที□กำหนดขึ□อขึ□งส่งผลต่อสัญญาณ
Width VST3 ID 113126854	0.00 to 200.00	130.00	อัตโนมัติ	ตั□งค่าการกระจายสเตอริโอหรือการกระจายด้านข้างของสัญญาณที□ประมวลผล

พื้นฐานเอกสาร

จัดเตรียมจากแค็ตตาล็อกสาธารณะปัจจุบัน สรุปผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นปัจจุบัน และบันทึกการใช้งาน หากมี คู่มือภาษาอังกฤษที่มีอยู่ หากมี และการสแกนโดยตรงของสัญญาโฮสต์ VST3 ที่ติดตั้ง
รายละเอียดการใช้งานภายในที่ไม่ปรากฏต่อผู้ใช้จะถูกแยกออกโดยเจตนา
คุณสมบัติที่ผู้ใช้เผชิญหน้ากันทั้งหมดและการควบคุมที่โฮสต์มองเห็นได้รับการบันทึกไว้