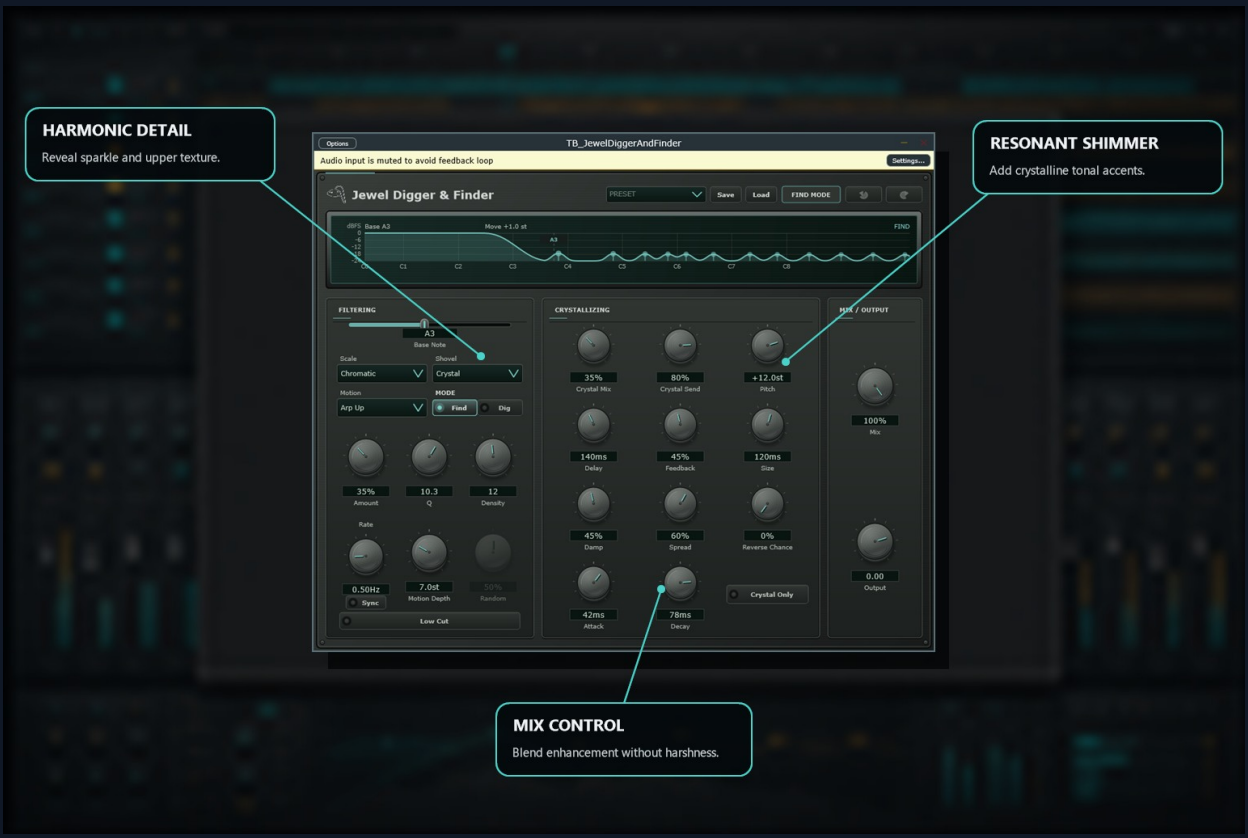
TB Jewel Digger & Finder

คู่มือการใช้งาน



วัตถุประสงค์

เปลี□ยนโน้ตที□เข้ามาเป็นเสียงสะท้อนที□ได้รับการปรับแต่งและการเคลื□อนไหวที□เปล่งประกายเหมือนคริสตัล

ใบอนุญาต: MIT License

ซอฟต์แวร์นี้ได้รับอนุญาตภายใต้ใบอนุญาต MIT ลิขสิทธิ์ (c) 2026 TaebeumKim ดูไฟล์ LICENSE ของพื้นที่เก็บข้อมูลสำหรับข้อกำหนดทั้งหมด

คุณสมบัติที่ควบคุมได้

แต่ละคอนโทรลจะแสดงรายการตามชื่อพาเนล ใช้คำอธิบายเพื่อตัดสินใจว่าจะฟังอะไร จากนั้นทำการเปลี่ยนแปลงเล็กๆ น้อยๆ ในบริบทของเพลง

การควบคุมและการตั้งค่า	มันเปลี่ยนแปลงอะไร
Amount พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.35	ตั้งค่าความรุนแรงของเอฟเฟ็กต์ที่มีชื่อจะเปลี่ยนเสียง
Base Low Cut พิสัย: Off, On ค่าเริ่มต้น: Off	ลบความถี่ต่ำก่อนที่จะเข้าสู่ส่วนเรโซแนนซ์หลัก
Base Note พิสัย: C0 ถึง C8 ค่าเริ่มต้น: A3	ตั้งค่าบันทึกรากที่ใช้ในการสร้างรูปแบบเรโซแนนซ์
Bypass พิสัย: Off, On ค่าเริ่มต้น: Off	ปิดหรือเปิดเอฟเฟ็กต์ทั้งหมดเพื่อการเปรียบเทียบก่อนและหลังโดยตรง
Crystal Damp พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.45	ทำให้อนุภาคคริสตัลเข้มขึ้นและทำให้หางที่มีความถี่สูงอ่อนลง
Crystal Mix พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.35	ตั้งค่าระดับของชั้นอนุภาคคริสตัล
Crystal Only พิสัย: Off, On ค่าเริ่มต้น: Off	ให้คุณได้ยินเพียงชั้นคริสตัล

การควบคุมและการตั้งค่า	มันเปลี่ยนแปลงอะไร
Crystal Send พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.8	ตั้งค่าปริมาณเสียงที่ส่งไปยังส่วนอนุภาคคริสตัล
Crystal Spread พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.6	กระจายอนุภาคคริสตัลไปทั่วสนามสเตอริโอ
Density พิสัย: 1 ถึง 24 ค่าเริ่มต้น: 12	กำหนดจำนวนเหตุการณ์หรือเลเยอร์ที่ทับซ้อนกันในคราวเดียว
Division พิสัย: 1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1/1 ค่าเริ่มต้น: 1/4	เลือกการแบ่งจังหวะที่ใช้เมื่อ Rate Sync เปิดอยู่
Filter พิสัย: Find, Dig ค่าเริ่มต้น: Find	เลือก Find สำหรับการเน้นเสียงสะท้อน หรือ Dig สำหรับการแกะสลักรอบๆ
Grain Attack พิสัย: 0.01 ถึง 0.75 ค่าเริ่มต้น: 0.35	ตั้งค่าความเร็วในการตอบสนองของส่วนนี้เมื่อมีเสียงเริ่มดังขึ้น
Grain Decay พิสัย: 0.01 ถึง 0.95 ค่าเริ่มต้น: 0.65	กำหนดระยะเวลาที่ชิ้นส่วนนี้ใช้ในการจางหรือคืนกลับ
Grain Delay พิสัย: 0 ถึง 1000 ค่าเริ่มต้น: 140	ตั้งค่าระยะเวลาที่อนุภาคคริสตัลจะรอก่อนที่จะได้ยิน
Grain Feedback พิสัย: 0% ถึง 100% ค่าเริ่มต้น: 45%	ส่งเสียงที่ประมวลผลกลับคืนมาเป็นเอฟเฟ็กต์เพื่อขยายหรือเพิ่มความเข้มข้น
Grain Size พิสัย: 15 ถึง 400 ค่าเริ่มต้น: 120	ตั้งค่าจำนวนรายละเอียดอนุภาคหรือการแปรผันแบบสุ่ม
Mix พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 1	ผสมผสานเสียงต้นฉบับเข้ากับเสียงที่ประมวลผล

MIT License | Copyright (c) 2026 TaebeumKim

การควบคุมและการตั้งค่า	มันเปลี่ยนแปลงอะไร
Motion พิสัย: Still, Arp Up, Arp Down, Ramp Up, Ramp Down, Sine, Square, Triangle, Musical Random, Chaos ค่าเริ่มต้น: Arp Up	เลือกวิธีการเคลื่อนที่ของโน้ตเรโซแนนซ์เมื่อเวลาผ่านไป
Motion Depth พิสัย: 0 ถึง 24 ค่าเริ่มต้น: 7	ตั้งค่าระยะที่รูปแบบเรโซแนนซ์เคลื่อนที่ผ่านสเกลที่เลือก
Output พิสัย: -18 ถึง 6 ค่าเริ่มต้น: 0	ตั้งค่าระดับการฟังสุดท้ายหลังการประมวลผล
Pitch พิสัย: -24 ถึง 24 ค่าเริ่มต้น: 12	เลื่อนระดับเสียงที่ประมวลผลขึ้นหรือลง
Program พิสัย: 9 โปรแกรมโรงงาน ค่าเริ่มต้น: Initialize	โหลดจุดเริ่มต้นจากโรงงาน ปรับการควบคุมในภายหลังเพื่อให้พอดีกับเสียงปัจจุบัน
Q พิสัย: 0.35 ถึง 24 ค่าเริ่มต้น: 6	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสความถี่ที่เลือก
Random พิสัย: 0 ถึง 1 ค่าเริ่มต้น: 0.5	เพิ่มความแปรผันให้กับการเคลื่อนที่แบบเรโซแนนซ์และรูปแบบของอนุภาค
Rate พิสัย: 0.02 ถึง 64 ค่าเริ่มต้น: 0.5	ตั้งค่าความเร็วของการเคลื่อนไหวซ้ำๆ
Rate Sync พิสัย: Off, On ค่าเริ่มต้น: Off	ล็อคความเร็ว Motion ให้กับจังหวะเพลง
Reverse Chance พิสัย: 0 ถึง 100 ค่าเริ่มต้น: 0	ตั้งค่าว่าแฟรกเมนต์ที่ถูกประมวลผลจะเล่นย้อนกลับบ่อยแค่ไหน

การควบคุมและการตั้งค่า	มันเปลี่ยนแปลงอะไร
Scale พิสัย: Chromatic, Major, Minor, Major 7, Minor 7, Diminished, Augmented, Pentatonic Major, Pentatonic Minor, Mixolydian ค่าเริ่มต้น: Chromatic	เลือกชุดบันทึกที่ใช้โดยเสียงสะท้อนที่เคลื่อนไหว
Shovel พิสัย: Crystal, Hollow, Bow, Hammer, Metal, Dirt ค่าเริ่มต้น: Crystal	เลือกลักษณะคล้ายวัสดุของเลเยอร์เรโซแนนซ์