คู่มือการใช้งาน

TB Spectral Transient Shaper

เวอร์ชัน: 1.4.0 | วันที่จัดทำเอกสาร: 2026-08-04

ภาพรวม

แยกการโจมตีและการรักษาเพื่อให้คุณสามารถเปลี่ยนหมัด ความชัดเจน และความยาวตามพื้นที่ความถี่

ปลั๊กอินนี้ช่วยแก้ปัญหาอะไรได้บ้าง

ทรานเซียนท์เชปเปอร์แบบบรอดแบนด์จะถือว่าสัญญาณทั้งหมดเป็นซองจดหมายเดียว ดังนั้นการเพิ่มหมัดในการเตะอาจทำให้ฉาบหรือเสียงรบกวนในห้องเกินจริง TB Spectral Transient Shaper ตรวจจับการโจมตีและการรักษาข้ามช่องสเปกตรัมแต่ละรายการ และอนุญาตให้เส้นโค้งความไวคงอยู่ทั่วโลกหรือขึ้นอยู่กับความถี่

สิ่งที่คุณคาดหวังได้

- Frequency- การปรับปรุงหรือการระงับการโจมตีขึ้นอยู่กับ
- การสร้างความยั่งยืนที่เป็นอิสระ
- การตรวจสอบเดลต้าของวัสดุที่ตรวจพบและการเปลี่ยนแปลง
- ความอิ่มตัวของสี การตัดภาพ การสุ่มตัวอย่างเกิน และการจำกัดจุดสูงสุดที่เป็นตัวเลือก

มันทำงานอย่างไร

TB Spectral Transient Shaper แยกจุดเริ่มต้นของเสียงออกจากพลังงานที่ดำเนินต่อไปหลังจากนั้น จากนั้นสามารถเน้นหรือลดการโจมตีและรักษาโทนเสียงต่างๆ ได้ ช่วยให้กลองตีได้หนักขึ้นโดยไม่ทำให้วงแหวนดังขึ้น หรือแป้นให้สั้นลงโดยไม่ทำให้ช่องเปิดทือ

Simple Mode ให้การโจมตีแบบกว้างและการรักษารูปร่าง EQ Mode เพิ่มการควบคุมโฟกัสต่ำ กลาง และสูง เพื่อให้ตัวตรวจจับสามารถตอบสนองที่แตกต่างกันทั่วทั้งสเปกตรัม การตรวจสอบช่วยระบุสิ่งที่ถูกเลือก และระยะความอิ่มตัว ปัตตาเลียน และตัวจำกัดสามารถเพิ่มความหนาแน่นหรือการควบคุมจุดสูงสุดได้หลังจากสร้างรูปร่างแล้ว

เริ่มต้นอย่างรวดเร็ว

1. เริ่มต้นใน Simple Mode โดยปิด Saturation, Clipper และ Limiter
2. ลด Attack Sensitivity ลงจนกว่า Hit ที่ต้องการจะตอบสนอง จากนั้นตั้งค่า Attack Gain
3. ลด Sustain Sensitivity ลงจนกว่าลำตัวหรือส่วนท้ายจะตอบสนอง จากนั้นตั้งค่า Sustain Gain

4 ปรับตัวควบคุม Release ทั้งสองตัว

5 สลับไปที EQ Mode เฉพาะเมือปฏิกิริยาต้องเลือกความถีเท่านั้น

6 ใช้โหมด Monitor เพือตรวจสอบว่ากำลังจับส่วนเสียงทีต้องการ

7 เพิมขันตอนสุดท้ายและการจับคู่ระดับ Input/Output

อินเทอร์เฟซและส่วนสำคัญ

นี่คือการบันทึกโดยตรงของอินเทอร์เฟซปลั๊กอินปัจจุบัน ใช้ป้ายกำกับทีมองเห็นได้เพื่อค้นหาพื้นที่และการควบคุมที่อธิบายไว้ด้านล่าง

Attack และ Sustain

Attack Gain เปลี่ยนพลังงานที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว Sustain Gain เปลี่ยนแปลงพลังงานที่เสถียรหรือเสื่อมสลาย การควบคุมความไวและ Release ที่เป็นอิสระจะกำหนดคุณสมบัติและการกู้คืน

Simple Mode

ค่าความไวแนวนอนค่าหนึ่งใช้กับสเปกตรัมทั้งหมดสำหรับ Attack และอีกค่าหนึ่งสำหรับ Sustain เป็นวิธีที่เร็วที่สุดในการพิจารณาว่ากระบวนการนั้นเหมาะสมกับแหล่งที่มาหรือไม่

EQ Mode

โหนดความถี่ Low, Mid และ High, Q และความไวอิสระจะสร้างเส้นโค้งตัวตรวจจับที่ขึ้นกับความถี่สำหรับ Attack และ Sustain

โหมด Monitor

Normal, Normal Delta, Attack, Attack Delta, Sustain และ Sustain Delta
เปิดเผยผลลัพธ์ทั้งหมดหรือเนื้อหาที่ระบุ/เปลี่ยนแปลงโดยตัวตรวจจับเฉพาะ

Saturation

เปิดใช้งาน Saturation เลือก Soft, Punch, Warm, Digital, Fold หรือ Hard ตั้งค่า Drive และเลือกที่จะเชื่อมโยงลักษณะการทำงานของ Shaper ผ่าน Saturation Shaper Link

Clipper และ Limiter

Clipper ใช้เกณฑ์ของตัวเองสำหรับการสร้างจุดสูงสุดแบบฮาร์ด Limiter ใช้ Limiter Threshold และตัวควบคุม Lookahead เป็นขั้นตอนความปลอดภัย/ตัวละครขั้นสุดท้ายที่แยกจากกัน

Oversampling

x1, x2, x4 หรือ x8 ส่งผลต่อขั้นตอนการตกแต่งแบบไม่เชิงเส้นและการแลกเปลี่ยน CPU/เวลาแฝง เลือกปัจจัยที่สูงขึ้นเมื่อคุณภาพความผิดเพี้ยนมีความสำคัญ

คุณสมบัติที่ควบคุมได้

คู่มือนี้ใช้ชื่อที่แสดงบนแผงปลั๊กอิน คำอธิบายแต่ละข้อจะอธิบายผลลัพธ์ที่ได้ยิน
วิธีที่เป็นประโยชน์ในการเข้าถึงส่วนควบคุม และการโต้ตอบที่สำคัญในการฟัง

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
ATK_HIGH Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการสร้างการโจมตีในแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_HIGH Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการโจมตีของแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_HIGH Sensitivity	ตั้งค่าความง่ายในการเลือกพลังงานโจมตีในย่านนี้ ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
ATK_LOW Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการสร้างการโจมตีในแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_LOW Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการโจมตีของแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_LOW Sensitivity	ตั้งค่าความง่ายในการเลือกพลังงานโจมตีในย่านนี้ ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
ATK_MID Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการสร้างการโจมตีในแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_MID Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการโจมตีของแบนด์นี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
ATK_MID Sensitivity	ตั้งค่าความง่ายในการเลือกพลังงานโจมตีในย่านนี้ ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
Attack Gain	เพิ่มหรือลดขอบด้านหน้าของเสียง ตัดสินการควบคุมนี้ในขณะที่แหล่งที่มาเล่นซ้ำในการจัดเรียงทั้งหมด จังหวะเวลาที่เหมาะสมควรรองรับกรู๊ฟโดยไม่ทำให้เสียงหลุด
Attack Release	ตั้งค่าความเร็วในการผ่อนคลายรูปร่างการโจมตีหลังจากการโจมตีแต่ละครั้ง ตัดสินการควบคุมนี้ในขณะที่แหล่งที่มาเล่นซ้ำในการจัดเรียงทั้งหมด จังหวะเวลาที่เหมาะสมควรรองรับกรู๊ฟโดยไม่ทำให้เสียงหลุด
Attack Sensitivity	ตั้งค่าความง่ายดายในการให้ปลั๊กอินระบุพลังงานการโจมตี ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
Bypass	ปิดหรือเปิดเอฟเฟ็กต์ทั้งหมดเพื่อการเปรียบเทียบก่อนและหลังโดยตรง เปรียบเทียบกับบายพาสที่ความดังใกล้เคียงกัน หากเอฟเฟกต์สร้างส่วนท้าย ให้ปล่อยให้ส่วนท้ายนั้นอยู่ก่อนที่จะตัดสินความแตกต่าง
Clipper	เปิดการตัดจุดสูงสุดอย่างมั่นคงก่อนเอาท์พุตสุดท้าย Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียซัวคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
Clipper Threshold	ตั้งค่าระดับที่ปัตตาเลียนเริ่มตัดยอดเขา ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
Input Gain	ตั้งค่าความดังของเสียงที่เข้าสู่ปลั๊กอิน ยกขึ้นเพื่อการตอบสนองที่มากขึ้นหรือลดลงเพื่อให้มีพื้นที่ว่างมากขึ้น จับคู่ความดังสุดท้ายก่อนตัดสินใจว่าการประมวลผลฟังดูดีขึ้นหรือไม่ ระดับพิเศษสามารถทำให้ฉากเกือบทุกอย่างดูน่าประทับใจยิ่งขึ้น
Limiter	เปิดการป้องกันสูงสุดขั้นสุดท้าย Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียซัวคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
Limiter Threshold	ตั้งค่าระดับสูงสุดที่อนุญาตโดยตัวจำกัด ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
Lookahead	ช่วยให้จับยอดเขากะทันหันได้ราบรื่นยิ่งขึ้น ค่าที่สูงกว่าอาจรู้สึกน้อยลงทันที ตัดสินการควบคุมนี้ในขณะที่แหล่งที่มาเล่นซ้ำในการจัดเรียงทั้งหมด จังหวะเวลาที่เหมาะสมควรรองรับกรู๊ฟโดยไม่ทำให้เสียงหลุด
Mode	เลือกคู่ควบคุมแบบกว้างหนึ่งคู่หรือแยกการควบคุมความไวต่ำ กลาง และสูง เปรียบเทียบอักขระที่มีอยู่ในข้อความสั้นเดียวกัน เลือกตามผลลัพธ์ทางดนตรีมากกว่าตามชื่อของโหมด

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
Monitor	เลือกผลลัพธ์ทั้งหมดหรือแยกการโจมตี รักษา หรือลบความแตกต่างสำหรับการฟัง ค่อยๆ ขยับและรับฟังจุดที่ผลลัพธ์ที่ตั้งใจไว้ชัดเจนโดยไม่สร้างปัญหาใหม่ไปที่อื่น
Output Gain	ตั้งค่าระดับการฟังสุดท้ายหลังการประมวลผล จับคู่ความดังสุดท้ายก่อนตัดสินใจว่าการประมวลผลฟังดูดีขึ้นหรือไม่ ระดับพิเศษสามารถทำให้ฉากเกือบทุกอย่างดูน่าประทับใจยิ่งขึ้น
Oversampling	สร้างความผิดเพี้ยนอย่างมากหรือการจำกัดเสียงที่สะอาดขึ้นโดยเสียค่าใช้จ่ายในการใช้งาน CPU มากขึ้น ค่อยๆ ขยับและรับฟังจุดที่ผลลัพธ์ที่ตั้งใจไว้ชัดเจนโดยไม่สร้างปัญหาใหม่ไปที่อื่น
Program	โหลดจุดเริ่มต้นจากโรงงาน ปรับการควบคุมในภายหลังเพื่อให้พอดีกับเสียงปัจจุบัน ใช้ค่าที่ตั้งล่วงหน้าเป็นแนวทาง ไม่ใช่คำตอบที่เสร็จสิ้น เปลี่ยนทีละส่วนเพื่อให้ชัดเจนว่าการปรับเปลี่ยนใดช่วยปรับปรุงแหล่งที่มา
Saturation	กำหนดระดับความเข้มงวดของส่วนนี้ในการควบคุมระดับหลังขีดจำกัด Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียชั่วคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
Saturation Drive	กำหนดระดับความเข้มงวดของส่วนนี้ในการควบคุมระดับหลังขีดจำกัด Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียชั่วคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
Saturation Mode	เลือกอักขระฮาร์โมนิคที่เพิ่มให้กับเสียงที่มีรูปทรง Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียชั่วคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
Saturation Shaper Link	ทำให้ความอิ่มตัวตามการโจมตีปัจจุบันและคงรูปร่างไว้ Level-จับคู่ผลลัพธ์และรับฟังการสูญเสียชั่วคราวหรือการสะสมที่รุนแรง สีที่มากขึ้นจะมีประโยชน์เฉพาะในขณะที่แหล่งที่มายังคงมีบทบาทในการมิกซ์
SUS_HIGH Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการจัดรูปทรงอย่างต่อเนื่องในแถบนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_HIGH Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการรักษาของกลุ่มนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_HIGH Sensitivity	ตั้งค่าว่าจะเลือกการรักษาพลังงานอย่างง่ายดายในย่านความถี่นี้ได้อย่างไร ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ

การควบคุม	มันทำอะไรและเมื่อไหร่ที่จะใช้มัน
SUS_LOW Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการจัดรูปทรงอย่างต่อเนื่องในแถบนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_LOW Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการรักษาของกลุ่มนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_LOW Sensitivity	ตั้งค่าว่าจะเลือกการรักษาพลังงานอย่างง่ายดายในย่านความถี่นี้ได้อย่างไร ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
SUS_MID Frequency	เลือกพื้นที่โทนเสียงที่ใช้สำหรับการจัดรูปทรงอย่างต่อเนื่องในแถบนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_MID Q	ตั้งค่าความกว้างหรือแคบของโฟกัสการรักษาของกลุ่มนี้ กวาดนิ้วให้กว้างเพื่อค้นหาบริเวณโทนเสียงที่มีประโยชน์ จากนั้นทำให้โฟกัสแคบลงและการเปลี่ยนแปลงน้อยลงขณะฟังมิกซ์แบบเต็ม
SUS_MID Sensitivity	ตั้งค่าว่าจะเลือกการรักษาพลังงานอย่างง่ายดายในย่านความถี่นี้ได้อย่างไร ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ
Sustain Gain	ยกหรือลดลำตัวและหางของเสียง เพิ่มมันลงไปจนเห็นส่วนร่วมที่ชัดเจน จากนั้นลดมันลงเล็กน้อยแล้วตรวจดูเสียงอีกครั้งในการมิกซ์ทั้งหมด
Sustain Release	ตั้งค่าความเร็วของการรักษารูปร่างที่กลับมาหลังจากเสียงเปลี่ยนไป จัดให้สัมพันธ์กับจังหวะและช่องว่างระหว่างเหตุการณ์ ฟังเสียงปั๊ม ช่องว่าง หรือหางที่ปิดเสียงถัดไป
Sustain Sensitivity	ตั้งค่าความง่ายดายในการให้ปลั๊กอินระบุพลังงานอย่างยั่งยืน ย้ายจนกว่าส่วนนั้นจะตอบสนองบ่อยเกินไป จากนั้นถอยออกไปจนกว่าจะติดตามเฉพาะเหตุการณ์ที่คุณต้องการควบคุมจริงๆ

การใช้งานจริง

ห้องกลองทีเข้มงวดมากขึ้น

- ลด Sustain Gain
- ตั้งค่า Sustain Sensitivity ให้ตรวจจับหางเสียงของห้องได้พอดี
- ใช้ EQ Mode เพื่อให้การคงอยู่ต่ำเหมือนเดิม หากจำเป็น
- Monitor Sustain Delta เพื่อยืนยันสิ่งที่ถูกลบออก

ผลที่คาดหวัง: Room การสลายตัวจะสั้นลงในขณะที่การโจมตีโดยตรงยังคงเน้นอยู่

เตะต่อยมากขึ้น

- เพิ่ม Attack Gain
- ใน EQ Mode โฟกัส Attack Low/Mid ความไวรอบการเตะ
- ใช้ค่า Attack Release แบบสั้นถึงปานกลาง
- เปิดลิมิตเตอร์เฉพาะเมื่อจำเป็นต้องควบคุมพีกเท่านั้น

ผลที่คาดหวัง: แรงกระแทกเพิ่มขึ้นในวงดนตรีที่ต้องการโดยไม่ต้องยกฉาบเท่ากัน

ข้อผิดพลาดทั่วไป

การประมวลผลความถี่ที่เน้นจะเพิ่มเวลาแฝงและสามารถทำให้รายละเอียดที่คมชัดลดลงในการตั้งค่าที่รุนแรง ใช้การตั้งค่าคุณภาพที่เบากว่าในขณะบันทึกและสงวนตัวเลือกที่หนักกว่าสำหรับการเล่นหรือส่งออก เปลี่ยนโหมดที่เกี่ยวข้องกับเวลาแฝงในขณะที่หยุดการเล่น

โหมด Monitor เป็นโหมดการวินิจฉัย และต้องส่งคืนไปยัง Normal เลื่อนตัวควบคุมให้ช้าลงหรือทำการเปลี่ยนแปลงระหว่างวลี การเปลี่ยนแปลงเวลา ระดับเสียง โหมด หรือเส้นทางอย่างกะทันหันอาจกลายเป็นเอฟเฟกต์เสียงได้เอง

Clipper และ Limiter สามารถปกปิดการได้รับชัวคราวที่มากเกินไป ตั้ง Shaper ก่อน เปิดใช้งานเฉพาะส่วนการซ่อมแซมที่ตรงกับปัญหาและใช้ปริมาณน้อยที่สุดที่ทำให้เสียงรบกวนน้อยลงโดยไม่ต้องลบรายละเอียดที่เป็นประโยชน์