



# Manuale d'uso

## MegaReverb per PowerCore

## TC SUPPORT INTERACTIVE

Il sito TC Support Interactive ([www.tcsupport.tc](http://www.tcsupport.tc)) è un vero e proprio centro di informazioni e supporto on-line, dove potrai trovare le risposte a problemi specifici relativi al tuo prodotto TC, software o hardware. Ogni risposta viene salvata in un database consultabile per prodotto, categoria, parole chiave o frasi.

Nella sezione “My Stuff” è possibile effettuare il Login per conoscere lo status della tua richiesta, per effettuare il download di file e tanto altro. Inoltre, potrai scaricare i manuali d’uso TC, gli aggiornamenti software e nuovi Preset.

Questo sito è stato creato appositamente per soddisfare le esigenze degli utenti TC Electronic; il database è in continuo aggiornamento rappresentando un’enorme fonte di informazioni, mentre la sezione Q&A consente di scoprire nuovi aspetti dei diversi modelli TC. Se non riesci a trovare la risposta ai tuoi quesiti, potrai sottoporli al nostro staff tecnico che ti risponderà via email.

Il Team TC Support è sempre pronto ad aiutarti in ogni modo possibile.



### Contatti:

In alternativa al sito TC Support Interactive, contatta il distributore TC che si occupa della tua area, oppure scrivi a:

**TC ELECTRONIC A/S**  
**Customer Support**  
**Sindalsvej 34**  
**Risskov DK-8240**  
**Denmark**

**USA:**  
**TC Electronic, Inc.**  
**5706 Corsa Avenue, Suite 107**  
**Westlake Village, CA 91362**

[www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com)

© BY TC ELECTRONIC A/S 2007. TUTTI I NOMI DEI PRODOTTI E DELLE COMPAGNIE CITATE SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI. VST È UN MARCHIO STEINBERG A.G., AUDIO UNITS È UN MARCHIO APPLE COMPUTER, INC.

TUTTE LE SPECIFICHE POSSONO ESSERE SOGGETTE A VARIAZIONI SENZA ALCUN PREAVVISO. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI.

TC Electronic è una compagnia del Gruppo TC.

SUPPORTO / CONTATTI	.2
SOMMARIO	.3
INTRODUZIONE	.4
INFORMAZIONI GENERALI	.5
UTILIZZARE I PRESET	.6
CONTROLLI GENERALI	.7
MEGAREVERB	.8
GESTIONE DEI PRESET	.10

MegaReverb mette a disposizione gli esclusivi algoritmi TC Electronic, basati su anni di continua ricerca e sviluppo e che costituiscono il cuore tecnologico dell'unità da studio M5000, il mitico e rinomato processore Hi-end di casa TC Electronic.

Con una caratteristica di diffusione ulteriormente migliorata, code dei riverberi più dense e ambienti che restituiscono un'impressione sonora con un realismo senza precedenti, MegaReverb rappresenta la soluzione 'Plug-in Reverb' definitiva per PowerCore.

**Prima di entrare nei dettagli, forniamo di seguito alcune metodologie di base per operare con MegaReverb.**

## Funzione Group/Ungroup

Per raggruppare i controlli (ad esempio, il Decay Time del riverbero) premi il tasto [Shift] e muovi su/giù il mouse.

## Reset

Per resettare un controllo al proprio valore predefinito, premi il tasto [Option] e clicca sul controllo.

## Fine Trim (regolazione fine)

Per usare la modalità Fine Trim, muovi il mouse tenendo premuto il tasto [Command].

## Display attivi

Tutti i display sono attivi. Ciò significa che potrai cliccare sul display e trascinare col mouse a sinistra/destra o su/giù per modificare un parametro.

## Digitazione numerica

Clicca due volte su un controllo per digitare il relativo valore numerico; conferma l'immissione premendo il tasto [Invio].

## CONTROLLI DI LIVELLO

### Meter

Clicca sui meter PPM per accedere alle opzioni Peak Hold.



Il testo "CLIP" diventa di colore rosso nel caso in cui si verificano degli overload DSP interni

Clicca sull'indicazione del clip per accedere alle opzioni "Hold"

## PER COMINCIARE

### Supporto Scroll Wheel del mouse

Se l'applicazione host utilizzata supporta questa caratteristica, tutti i parametri potranno essere regolati mediante lo scrolling effettuato con la rotella del mouse, sia su Windows XP che su Mac OS X. È sufficiente posizionare il cursore del mouse sul campo numerico di un parametro del plug-in e agire sulla rotellina del mouse, per aumentare o diminuire il valore del parametro associato a quel controllo.

### Comandi da tastiera

Nella maggior parte delle applicazioni host, il plug-in supporta la gestione dei comandi da tastiera dedicati ad alcune funzioni.

I seguenti comandi sono disponibili per tutti i parametri del plug-in:

#### Comandi da tastiera su Mac OS

Reset al valore default = [Alt]

#### Comandi da tastiera su Windows

Reset al valore default = [Shift] e [Control]

## CONSUMO DELLE RISORSE DSP

Per ciascuna istanza aperta di MegaReverb su un dispositivo PowerCore (X8, FireWire, Compact, Express, mkII, Unplugged), sono richieste le seguenti percentuali di risorse DSP:

### @44.1 kHz:

mono 8%  
stereo 14%

### @48 kHz:

mono 9%  
stereo 15%

### @88.2 kHz:

mono 17%  
stereo 28%

### @96 kHz:

mono 19%  
stereo 31%

## Comprendere l'algoritmo MegaReverb

L'algoritmo MegaReverb consiste principalmente nei seguenti blocchi funzionali:

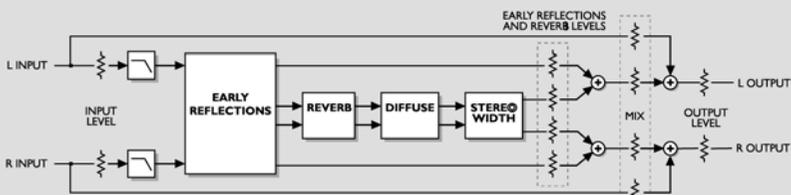


MegaReverb™ è un algoritmo di modulazione sofisticato e di elevata qualità. All'inizio potresti avere la sensazione di dover re-imparare il modo in cui si opera con il riverbero; tuttavia, non devi preoccuparti in quanto il plug-in MegaReverb risulta veramente intuitivo e rende ogni operazione molto più semplice rispetto ai normali riverberi "vecchia maniera"!

## MegaReverb - diagramma a blocchi

MEGAREVERB has a very powerful reverb algorithm core. Take a look at the block diagram to get a better idea of the signal flow:

### MEGAREVERB Block Diagram:



## CONTROLLI MIX

### Routing

Il parametro MIX determina il bilanciamento tra il segnale sorgente in ingresso e il segnale processato. Impostando 0%, sarà possibile ascoltare solo il segnale sorgente, mentre a 100% si otterrà solo il segnale processato.

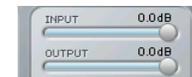


Usando MegaReverb in una configurazione Send/Return, si seleziona normalmente la modalità "MIX = 100%", escludendo il parametro Mix ed impostandolo a 100% per bypassare il segnale "dry".

Con il Crossfeed abilitato, le Early Reflections dei canali Left e Right verranno "intersecate" in modo da aumentare la densità del riverbero. Se disabilitato, i due canali verranno processati separatamente (modalità utile, ad esempio, nelle applicazioni Dolby Surround).

### Livelli

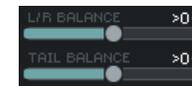
Determina i livelli In/Out del plug-in MegaReverb.



### Bilanciamento del riverbero

#### L/R Balance:

Con questo fader si imposta il bilanciamento Left/Right delle Initial Reflections (riflessioni iniziali).



#### Tail Balance:

Con questo fader si imposta il bilanciamento Left/Right della Reverb Tail (coda del riverbero).

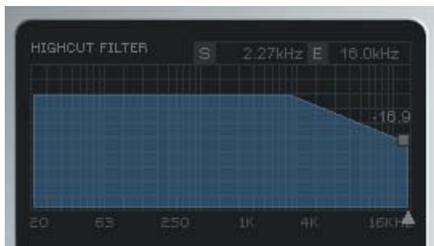
### Stereo Width

Lo Stereo Width determina quanto "ampio" dovrà risultare il riverbero: 0% equivale ad un'impostazione mono, mentre 100% equivale allo stereo. Quando la funzione Crossfeed è disabilitata, impostando lo Stereo Width a 100% si otterrà un riverbero realmente stereo



## HIGH CUT FILTER

Il segnale in ingresso all' algoritmo MegaReverb viene processato mediante un filtro passa-basso, che consente l'attenuazione delle alte frequenze nell'effetto riverbero. Normalmente, si preferisce rendere il riverbero leggermente più scuro rispetto alla sorgente del segnale, in quanto altrimenti questa assumerebbe una sonorità innaturale e in alcuni casi sgradevole.



Imposta la frequenza di taglio per i filtri d'ingresso dell'algoritmo. Usalo per limitare la banda delle caratteristiche Early Reflection e Decay proprie dell'effetto.

Sono presenti due valori di frequenza indicati nella parte superiore del display: il valore "S", che rappresenta la frequenza iniziale del filtro High-cut (e che equivale alla frequenza più bassa influenzata dal filtro), e il valore "E", che rappresenta la frequenza finale. Questa è la frequenza in cui l'attenuazione impostata viene raggiunta.

Lo slider Frequency definisce la misura in cui il segnale presente nell'ingresso del MegaReverb sarà attenuato nell'area delle alte frequenze. La scala del filtro è di 6dB/ottava.

## SPACE EDITOR

La sezione Space Editor definisce la struttura di base dell'ambiente acustico simulato (o Room). Nella riverberazione acustica naturale, le Early Reflection (o riflessioni iniziali) hanno luogo entro il primo secondo della risposta sonora. In questa fase, il suono viene riflesso distintamente dalle superfici (pareti e pavimento), permettendo di "percepire" in quale tipo di ambiente ci si trova. La seconda fase consiste nel processo di riverberazione, dove in pratica il suono originale si "perde" in milioni di riflessioni concatenate – per cui persino due ambienti molto diversi tra loro spesso suonano in modo simile. È la parte delle Early Reflection che, nel processo di riverberazione sonora, definisce effettivamente le caratteristiche dell'ambiente acustico.

## SHAPE e SIZE

Cliccando sull'etichetta "Shape" posta al di sopra del display si attiva una finestra pop-up in cui è possibile scegliere direttamente la forma (o Shape)

Clicca sulle due frecce, oppure clicca e tieni premuto il tasto del mouse e trascina a sinistra/destra, per selezionare il fattore Scaling delle dimensioni dell'ambiente (o Room Size). Il valore 1.0 rappresenta il fattore Room originale.



Lo Shape definisce il tipo di ambiente e il pattern di Early Reflection.

Il Size definisce le dimensioni dell'ambiente agendo sul pattern di Early Reflection in modo scalare.

È possibile ottenere la lettura dei parametri in piedi (feet) o metri (meter).

Sono disponibili le seguenti forme di ambiente acustico (Shape Room)



**Hall**  
Simula le riflessioni iniziali misurate all'interno della Boston Symphony Hall.



**Horseshoe**  
Ripropone l'impressione acustica del Musikvereinssaal in Austria.



**Prism**  
Offre un pattern basato su un ambiente con "golden ratio" concettuale.



**Fan**  
Basato sulla struttura di base del Teatro La Scala.



**Club**  
Basato su un normale club-room di piccole dimensioni.

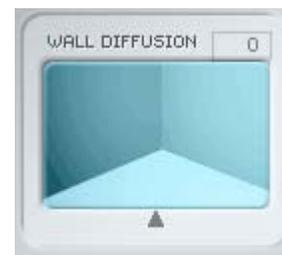


**Small**  
Simula un piccolo ambiente domestico.



Ricordati di regolare sempre il Predelay in base allo Shape Room di base selezionato. Ad esempio, gli ambienti di piccole dimensioni impostati con un Predelay molto lungo risulterebbero alquanto insoliti.

## WALL DIFFUSION



Il Wall Diffusion determina la quantità di "colorazione" che le pareti aggiungono al suono. Questo parametro è utile per aumentare la densità del decadimento del riverbero. Un Wall Diffusion impostato a 0% determina un valore relativo alla caratteristica sonora originale del Room selezionato (incluso il decadimento). È possibile variare il parametro Diffusion con un offset di +/-50%.

## Introduzione

Ti consigliamo di fare uso del sistema dedicato alla gestione dei preset di PowerCore, il quale oltre a fornire le funzioni di richiamo, salvataggio e comparazione dei preset, consente lo scambio di intere cartelle di preset con altri utenti, tra piattaforme diverse Windows/Mac e anche tra diverse applicazioni host.



## File

Clicca su "File" per aprire il menu File.



**Load Preset:** Seleziona Load Preset per caricare i preset dalla locazione predefinita.

**Save Preset:** Seleziona Save Preset per salvare il preset nella cartella "My Presets".

**My Presets:** Mediante "My Presets" potrai caricare i tuoi preset.



Se decidi di salvare i preset in una locazione diversa dalla cartella "My Preset", questi non appariranno nel menu a tendina "My Preset". Ad ogni modo, potrai comunque raggiungerli e caricarli usando la funzione Load Preset.

## Nome del preset

In questo campo è visualizzato il nome del preset in uso.

## Up/down

Le frecce-cursore [UP]/[DOWN] sono utili per scorrere i diversi preset.

## A/B

Con la funzione di comparazione A/B potrai facilmente comparare diverse impostazioni dei parametri durante la fase di regolazione del plug-in.

Al principio, quando si comincia a lavorare con un preset, il tasto A/B risulta non evidenziato (in grigio). Questo stato indica che le impostazioni presenti in entrambe le locazioni di memoria A e B sono identiche - quindi, non c'è nulla da comparare.

Non appena si effettua una variazione del valore di un parametro, la locazione di memoria "A" si attiverà e il relativo tasto si illuminerà. D'ora in poi, tutte le modifiche effettuate sui parametri saranno applicate alla locazione di memoria "A".

Selezionando la locazione "B", è possibile ristabilire le impostazioni al loro punto di partenza; rimanendo in questa locazione, tutte le modifiche successive saranno applicate alla locazione di memoria "B".

Ogni volta che si premono i tasti di memoria A/B, è possibile passare da una locazione all'altra ed effettuare la comparazione.



*Le locazioni di memoria A/B possono contenere le regolazioni solo in modo temporaneo! Il salvataggio di un preset memorizzerà unicamente le impostazioni in uso della locazione di memoria A o B selezionata. Le impostazioni dell'altra locazione di memoria non saranno salvate!*

## Reset

Clicca sul tasto "Reset" per cancellare le locazioni di memoria A/B e ristabilire il preset originale.

## LOCAZIONI PREDEFINITE DEI PRESET

Di seguito indichiamo le locazioni dove i preset vengono memorizzati (ogni plug-in dispone di una propria cartella):

### Percorso dei preset in Mac OS X:

#### Preset Factory:

<Macintosh HD>/Library/Application Support/TC Electronic/<nome del plug-in>/Presets/

#### Preset User:

/Users/<user name>/Library/Application Support/TC Electronic/<nome del plug-in>/Presets/

### Percorso dei preset in Windows:

#### Preset Factory:

C:\Program Files\TC Electronic\<nome del plug-in>\Presets

#### Preset User:

C:\Documents and Settings\<your user name>\Documents\TC Electronic\<nome del plug-in>\Presets

- Per eliminare un file Preset, dovrai semplicemente spostarlo nel "Cestino".
- Per creare una nuova sotto-cartella da far apparire nel menu del plug-in, è sufficiente crearla all'interno della cartella plug-in, che risiede a sua volta nella cartella PRESETS inclusa nella locazione predefinita dei preset del plug-in.



*Nessuna cartella apparirà nel menu Preset File se non contiene almeno un preset al suo interno!*