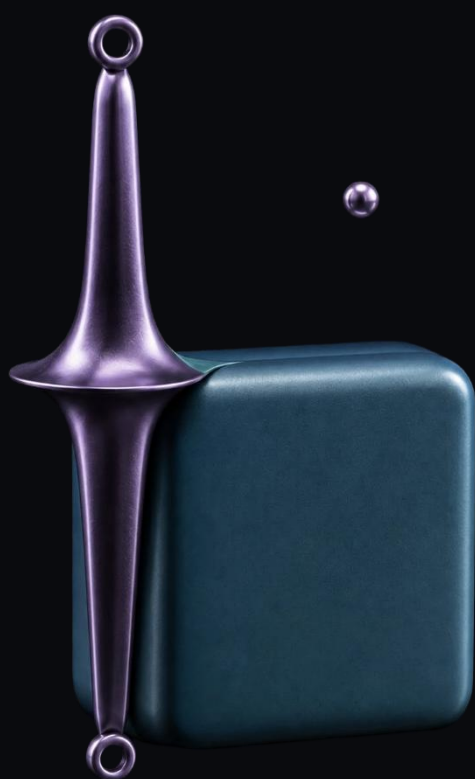


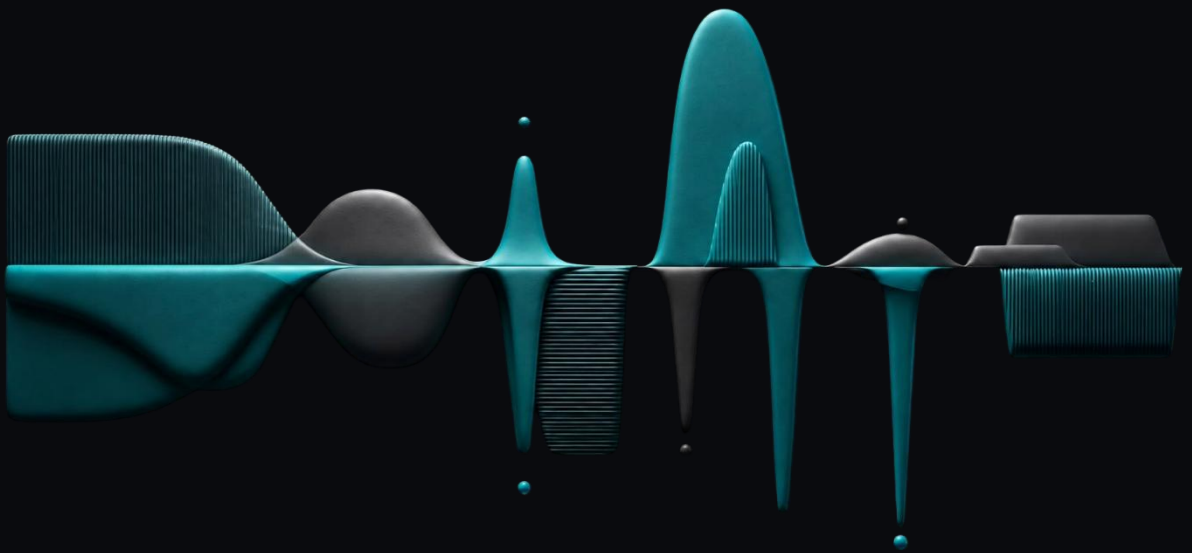




Re late

by Salvatore Versace | VST3 / AU

Guida utente



INDICE

- 00. Primo utilizzo
- 01. Introduzione
- 02. Requisiti di sistema
- 03. Installazione
- 04. Attivazione online
- 05. Attivazione offline
- 06. Gestione licenza
- 07. Modalità di prova
- 08. Aggiornamenti
- 09. Disinstallazione
- 10. INPUT
 - a. INPUT 1
 - Sorgente d'ingresso
 - Link e REE
 - b. INPUT 2
 - Nomi | Gain
- 11. Interfaccia
 - a. Band_Eq
 - Domini, scala %
 - Frequenza
 - Filtri di vista
 - FFT

b. FFTview

- Toggle + ● ~ Δ
- Filtri HP/LP
- PRE POST

c. Opzioni | info e controlli

- Footer e SYNC ‡
- Fader
- Relazione, THRU, MUTE
- Sidechain fisica
- Fader XCLUD | Fader MINUS
- Toggle \ info — Link fader
- Nomenclatura,
- Opzioni FFT

d. LOGO

- Presets
- FFT Size | Render HQ
- DC offset
- Phase
- XN
- Obj|Symbols

12. Oggetti: CURVE | QUAD

- Geometria CURVE | Campanatura
- Geometria QUAD
- Risoluzione processi
- Creazione e modifica
- Footer lo—hi
- Vincoli
- Multi-selezione

13. Funzioni - Menù oggetto

- LOCK
- QUAD/CURVE
- INERTIA
- Q
- VOLUME
- ENFASI
- CROSSOVER
- SØLO
- DELTA
- CROSS/DOM
- DELETE

14. La relazione

- Oggetti ghost
- REMOTE
- LINK (Globale | Oggetto)
- XCLUD
- MINUS

15. Monitoraggio (SØLO / DELTA)

16. Dominio e Routing

17. Interface - skin e colori

18. Shortcut

19. Troubleshooting

20. About

00. Primo utilizzo

Inserisci **Relate** su due tracce che si contendono lo stesso spazio, ad esempio **kick** e **basso** o **chitarra** e **voce**.

All'apertura ogni **Relate** prende un numero e un colore:
1 · **kick**, 2 · **bass**.

Sul **Relate** del **basso**, click destro sul cerchio **INPUT 2** e scegli 1 · **kick** dalla lista **LINK**.

Da questo momento le due istanze si leggono a vicenda.

Nel **Band_Eq** compare anche lo spettro del **kick**.

Doppio click nel **Band_Eq** attorno agli 80 Hz: nasce una **CURVE**.
È inerte, la relazione parte da 0 allarga gli estremi trascinandoli con il mouse.

Sposta il fader **M** verso l'input 2 (**kick**): così nel mid nelle zone di conflitto il **kick** vince e il **basso** cede lo spazio.

Premi **D** per l'ascolto **DELTA** e senti solo ciò che l'oggetto sta togliendo.

Questo è **Relate**: nessun bus, nessun routing sidechain, rispetto totale del tuo suono. Solo la relazione del conflitto fra elementi, decisa da te.

01. Introduzione

Relate introduce il **REE (Relational Equalization Ecosystem)**, un'architettura di comunicazione inter-istanza che connette in tempo reale tutti i plugin Relate attivi nella sessione. Il sistema rileva e gestisce i conflitti tra gli elementi senza richiedere bus dedicati o routing sidechain.

- **Interconnessione Automatica:** Ogni nuova istanza entra all'istante nel circuito REE, ottenendo un ID numerico e un codice colore univoci. il plugin trasmette il segnale nel REE e legge simultaneamente quello delle altre istanze attive.

- **Sistema Relazionale:** Attraverso gli oggetti **CURVE** e **QUAD**, ogni istanza analizza la risposta in frequenza degli altri tracciati inter oggetto per ridefinire in % i punti di sovrapposizione e mascheramento.



Architettura REE con un massimo di 256 Relate simultanei a 16 bande M/S o L/R relazionabili singolarmente con un qualsiasi altro Relate attivo nella sessione, per un massimo di 32 link differenti di relazione per istanza.

02. Requisiti di sistema

> Windows 10 o 11, 64 bit. DAW con supporto VST3.

> macOS 10.13 o successivo, Intel o Apple Silicon.
DAW con supporto VST3 o Audio Unit.

03. Installazione

Windows

1. Avvia `Relate-Setup.exe` e segui i passaggi, lasciando il percorso predefinito.
2. Il plugin viene installato in
`C:\Program Files\Common Files\VST3\Relate.vst3`.
3. Apri la DAW: se non esegue la scansione automatica, avvia un rescan dei plugin VST3.

Relate crea una cartella dati nei tuoi Documenti:
`Documenti\REE\Relate`. I preset utente vivono in
`Documenti\REE\Relate\Preset`s; questa guida (PDF) vive nella
stessa cartella e si apre col tasto `GUIDE` nel pannello `About`.

macOS

1. Estrai `Relate-Setup-Mac.zip` e avvia `Relate-Setup.pkg`, seguendo i passaggi.
2. Vengono installati entrambi i formati:
VST3 in `/Library/Audio/Plug-Ins/VST3`
AU in `/Library/Audio/Plug-Ins/Components`.
3. Apri la DAW e fai un rescan se necessario. In Logic Pro usa la versione AU: la scansione avviene all'avvio dell'applicazione.

Relate crea una cartella dati nei tuoi Documenti:
`Documents/REE/Relate`. I preset utente vivono in
`Documents/REE/Relate/Preset`s; questa guida (PDF) vive nella
stessa cartella e si apre col tasto `GUIDE` nel pannello `About`.

04. Attivazione online

Dopo l'acquisto ricevi per email il tuo codice licenza, nel formato RLT-XXXXX-XXXXX-XXXXX. Ogni licenza copre 2 computer.

1. Apri **Relate**: senza licenza compare il pannello di sblocco (in seguito lo ritrovi dal menu del logo, voce **License**).
2. Inserisci l'email d'acquisto e il codice licenza.
3. Premi **ACTIVATE**. Alla conferma ("unlocked") il plugin è attivo su questa macchina.

L'attivazione è l'unico momento in cui serve la rete.

Relate non richiede una connessione permanente: se il computer è offline il plugin continua a funzionare senza limitazioni.

05. Attivazione offline

Se il computer audio non ha accesso a internet:

1. Nel pannello di sblocco premi **OFFLINE**.
Compare il machine id di questa macchina: copialo con **COPY**.
2. Da un qualsiasi dispositivo connesso vai su salvatoreversace.com/offline e inserisci email d'acquisto, codice licenza e machine id.

Ottieni un testo di attivazione, che ricevi anche via email.
3. Porta il testo sul computer audio, incollalo nel campo "activation text" e premi **APPLY**.

Il testo di attivazione è legato al machine id: vale solo per la macchina per cui è stato generato. Se lo richiedi di nuovo per la stessa macchina ottieni un testo valido senza consumare un posto aggiuntivo.

Ogni nuova richiesta di attivazione offline dopo una disattivazione richiede un codice differente.

06. Gestione licenza

La licenza copre 2 computer. Per spostarla su una macchina nuova, prima libera il posto su quella vecchia:

1. Apri Relate sulla macchina da liberare: Menù LOGO, About, MOVE LICENSE.
2. Nel pannello inserisci il tuo codice licenza e premi MOVE LICENSE.
3. Il posto è libero: attiva normalmente sul nuovo computer (online oppure offline).

Senza rete: premendo MOVE LICENSE il plugin si disattiva comunque su questa macchina e salva una ricevuta sul Desktop (`Relate-deactivation-<id>.txt`). Carica quel file su salvatoreversace.com/offline, nella sezione dedicata alla disattivazione: il posto viene liberato.

Per riattivare in seguito la stessa macchina serve un nuovo testo di attivazione generato da /offline.

Se entrambi i posti risultano occupati e la vecchia macchina non è più disponibile (guasto, formattazione), scrivi a support@salvatoreversace.com dall'email d'acquisto.

07. Modalità di prova

Senza licenza Relate funziona in modalità di prova, con tutte le funzioni attive e due limiti: massimo 3 istanze per sessione; 20 minuti di utilizzo per sessione, poi l'audio si silenzia.

Riavviando la DAW inizia una nuova sessione di prova. Inserendo la licenza i limiti spariscono, senza reinstallare nulla.

Durante la prova, in fondo al Menù LOGO trovi la voce `License`, che riapre in qualsiasi momento il pannello di sblocco. Una volta attivata la licenza la voce scompare: l'unica operazione rimasta (liberare la macchina) vive nel pannello `About`, col tasto `MOVE LICENSE`.

08. Aggiornamenti

Relate controlla al massimo una volta al giorno se esiste una versione nuova, leggendo un file pubblico di versione: nessun dato personale viene inviato. Quando c'è un aggiornamento compare un avviso nel plugin, che porta alla pagina di download.

Per aggiornare basta installare la nuova versione sopra quella esistente (Windows: esegui il nuovo Relate-Setup.exe; macOS: esegui il nuovo Relate-Setup.pkg).

Licenza, impostazioni e preset restano al loro posto.

09. Disinstallazione

Se stai dismettendo il computer, prima di disinstallare libera il posto con MOVE LICENSE (vedi sezione 6).

Windows: Impostazioni, App, Relate, Disinstalla. La cartella Documenti\REE\Relate (guida e preset) non viene toccata: se non ti serve più, eliminala a mano.

macOS: elimina Relate.vst3 da /Library/Audio/Plug-Ins/VST3 e Relate.component da /Library/Audio/Plug-Ins/Components.

10. INPUT : istanze, numeri, nomi

All'apertura ogni Relate si registra in REE in maniera progressiva con un numero e colore identificativi.



a. **INPUT 1** — la traccia su cui è inserito il plug-in.



L'input viene rinominato in automatico se la DAW espone i nomi delle tracce.

Si numera automaticamente e colora in maniera progressiva all'apertura di un nuovo Relate.

Sorgente d'ingresso (Stereo / L / R / Mid / Side)

Ogni ingresso di Relate ha un selettore di sorgente che stabilisce quale componente del segnale entra nel plugin. La selezione avviene in INPUT, quindi definisce ciò che viene processato dal motore, ciò che senti in uscita è ciò che l'istanza pubblica nel REE per le altre istanze collegate.

Tutto quello che non selezioni non passa attraverso il plugin e viene scartato.

Nel dettaglio:

- **Stereo** — comportamento normale: entrano entrambi i canali, esce il segnale intero.

- **L** — entra solo il canale sinistro; suona solo a sinistra, il lato destro esce muto.

- **R** — entra solo il canale destro; suona solo a destra, il lato sinistro esce muto.

- **Mid** — entra solo la componente mid (la somma mono): in uscita hai il mid su entrambi i canali. Il side viene scartato.

- **Side** — entra solo la componente side (la differenza): in uscita hai +side a sinistra e -side a destra. Il mid viene scartato.

La selezione vale anche in bypass e in delta: bypassare il plugin non ripristina le componenti scartate.

Se selezioni M, in bypass senti comunque solo il mid.

Link e REE

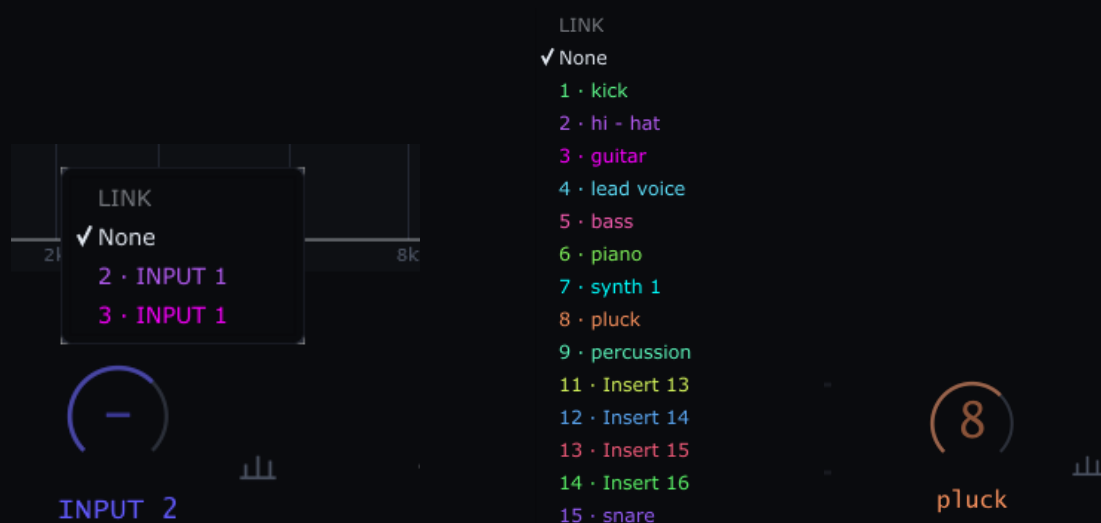
Lo spettro pubblicato nel registro (PRE e POST) riflette la sorgente selezionata, sempre a livello pieno:

un'altra istanza che fa link legge esattamente quella componente - solo il mid con M, solo il side con S, solo il canale scelto con L o R.

Per valutare le componenti senza toccare il routing usa il SOLO del monitor (M/S/L/R in uscita): è un ascolto di controllo non distruttivo, che non modifica né il segnale processato né ciò che viene pubblicato nel registro — le istanze collegate continuano a leggere il segnale processato, qualunque cosa tu stia ascoltando in solo.

Usi tipici: La sorgente dedicata serve quando vuoi lavorare davvero su una sola componente - ad esempio un'istanza che tratta solo il mid in una catena M/S costruita in DAW - oppure per un'istanza "sonda" messa su una traccia solo per pubblicare quella componente nel registro, dove l'uscita audio non conta.

b. INPUT 2 - un'altra istanza di Relate (link REE) oppure una sidechain fisica se la tua DAW la mette a disposizione.



Click destro sul numero di destra per aprire la lista LINK e scegliere il Relate partner. Le istanze sono elencate come numero e nome (se la DAW espone le nomenclature).

la visione del numero INPUT 2 è legata alla relazione che può essere quella generale dell'istanza oppure quella specifica di un oggetto.

Varierà nel momento in cui verrà selezionato un oggetto linkato ad un'istanza differente da quella dell' INPUT 2 generale, indicando il LINK del Relate collegato in quell'oggetto.

Se non è attivo alcun link, INPUT 2 mostra "-". Con un link attivo mostra numero e colore relativi al Relate collegato.

I nomi vengono ripresi automaticamente dal nome traccia della DAW (Cubase, REAPER, Live, FL studio e gli altri host che lo espongono).

Puoi anche rinominare un ingresso manualmente: doppio click sul nome della source.



Il nome manuale prevale su quello automatico ed è condiviso in tutto l'ecosistema.

Rinominare "snare" in un Relate qualsiasi lo rinomina in ogni parte della sessione.



I semicerchi indicano il Gain in dB della sorgente in entrata nel Relate o nella relazione per oggetto.

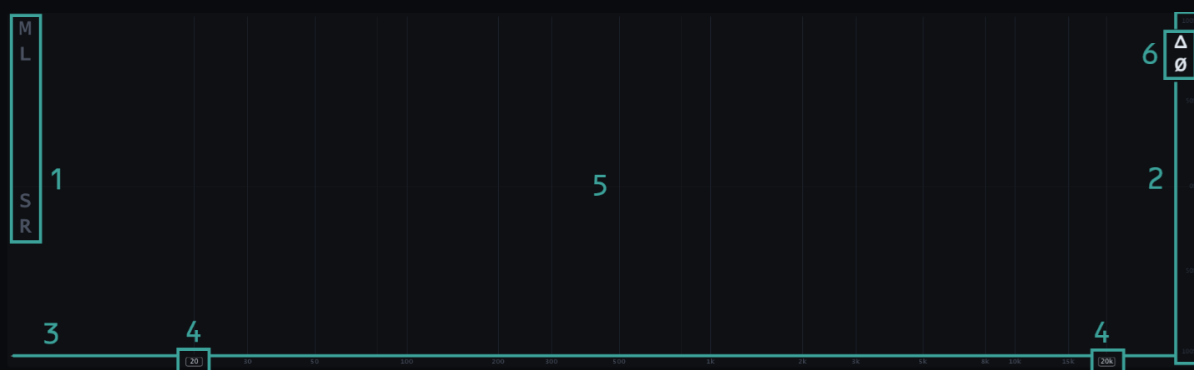
11. Interfaccia



l'interfaccia si suddivide in 4 sezioni:

- Band_Eq
- FFTview
- opzioni | info e controlli
- LOGO

a. Band_Eq



L'area Band_Eq costituisce l'interfaccia visiva e di controllo principale per l'analisi e la gestione degli oggetti relazionali.

1. Selettori di Dominio M L | S R :

Posizionati sul margine sinistro, indicano il canale di elaborazione corrente (Mid, Left, Side, Right). Il click sul singolo pulsante agisce da switch On/Off SOLO dedicato al dominio selezionato.

2. Grado % :

Asse verticale destro con gradazione 100%-0-100%, rappresentante l'ampiezza e l'incisività dell'elaborazione applicata.

3. Frequenza in ascisse (5 Hz – 40.000 Hz) :

Il limite superiore di scala si adatta automaticamente alla frequenza di Nyquist imposta dal sample rate della sessione:

- 44.1 kHz / 48 kHz : Nyquist 22 kHz / 24 kHz
- ≥ 96 kHz : Nyquist 40 kHz

4. Filtri di Vista [20 Hz] [20 kHz] :

Toggle indipendenti sull'ascissa per il riquadro grafico. Consentono di escludere dalla visualizzazione le regioni sub-soniche (< 20 Hz) ed ultrasoniche (> 20 kHz) per ottimizzare la risoluzione operativa.

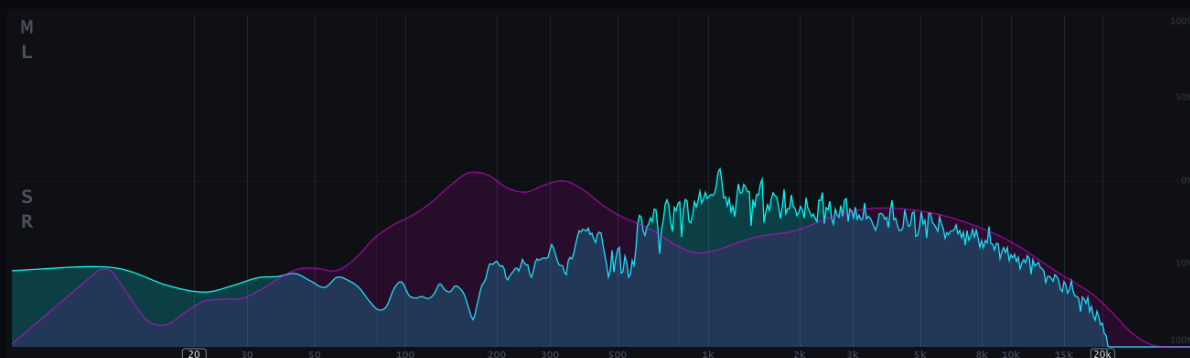
5. Interattiva:

Spazio di visualizzazione per spettri di frequenza e modifica oggetti (*Sezione 12*). Supporta l'inserimento rapido di nuovi elementi tramite doppio click o tasto destro.

6. Controlli di Stato Dinamici (Δ Delta / Ø Solo):

Posizionati in alto a destra, compaiono unicamente al momento dell'attivazione della rispettiva funzione. Agiscono come interruttori diretti per disattivare rapidamente l'ascolto in modalità Delta o Solo.

All'interno del Band Eq vengono visualizzate le varie FFT dei Relate collegati. Quella dell'istanza INPUT 1 viene visualizzata in bianco di default, il colore può essere collegato al colore INPUT tramite il Menu LOGO, Interface, attivando "N"view con N che espone il numero del Relate corrente.



oltre alle FFT dei segnali generali di INPUT 1 e 2, vengono espone singolarmente in sovrapposizione alle 2 già presenti le FFT degli oggetti relazionati tramite LINK.



(Sezione 14 LINK)

Le modifiche apportate dagli oggetti sul segnale vengono pubblicate visivamente tramite la visione FFT in tempo reale.

b. FFTview



appena sotto il Band_Eq abbiamo dei toggle :



aggiungi una nuova banda oggetti nel Band_Eq



cambia la visione del Band_Eq in FFTview



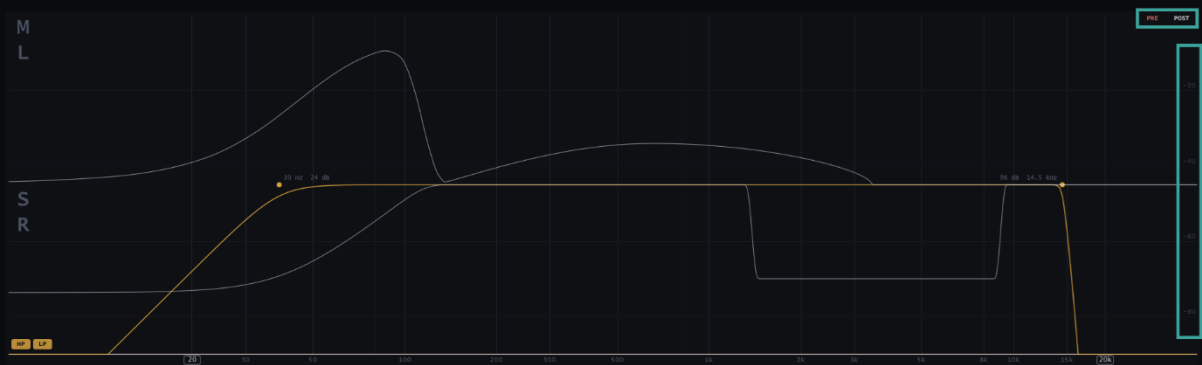
attiva la visione delle modifiche create nei domini dagli oggetti (curve in bianco immagine sottostante)



attiva l'ascolto delta generale dell'istanza



- FFTview



In basso a SX abbiamo i toggle HP LP che attivano i filtri finali sulla catena di processing sono trascinabili dai • e modificabili da - off / 6dB to 96dB tramite mouse scrolling.

se clicchi sopra la linea o sui toggle disattivi il filtro.

- lateralmente nella FFTview ci sono i dB ed in alto i toggle PRE POST che funzionano da visualizzatore attivo e legenda del visualizer.

PRE POST

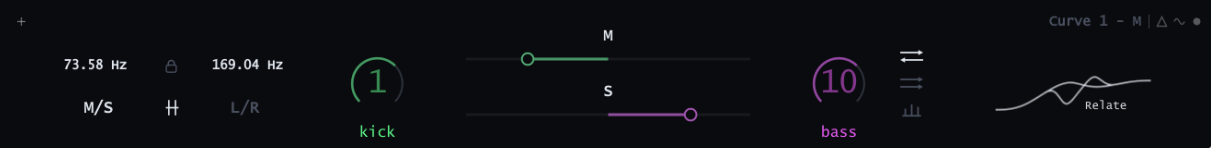


qui abbiamo il **PRE** colorato a cui sono stati applicati 4 oggetti 2 nel mid, 2 nel side ed i filtri HP ed LP.

La visione POST è quella in uscita.

Condivisa nel REE.

c. Opzioni | info e controlli



la sezione presenta i seguenti info controlli:

- Footer
- Fader
- Toggle \ info
- LOGO

- Footer :



Qui vengono espresse le posizioni in Hz della base dell'oggetto selezionato.

Possono essere bloccate tramite il toggle lucchetto, al centro o modificate numericamente tramite doppio click.

M/S L/R rappresentano il dominio in cui lavorano gli oggetti dell'istanza Relate.

#attivo, indica la sincronizzazione del footer degli oggetti di una stessa banda, su entrambi i domini : L/R o M/ S

Se in sync gli oggetti si muovono contemporaneamente, altrimenti restano indipendenti.

SYNC

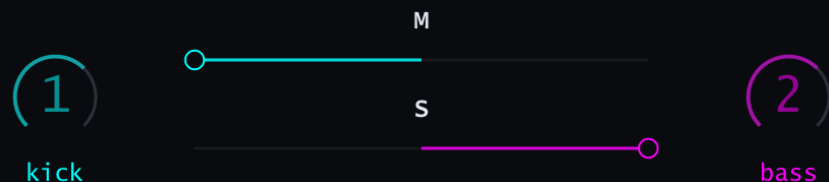
Con un oggetto selezionato accoppia le due componenti di quella banda, che si muovono insieme (l'oggetto deve avere una relazione). Con esattamente due oggetti selezionati (Shift+Click) nel dominio opposto, accoppia creando una nuova banda; usalo di nuovo sulla coppia per scollegarli. L'oggetto selezionato viene reindirizzato al footer dell'altro oggetto relazionato appartenente alla banda.

- Fader

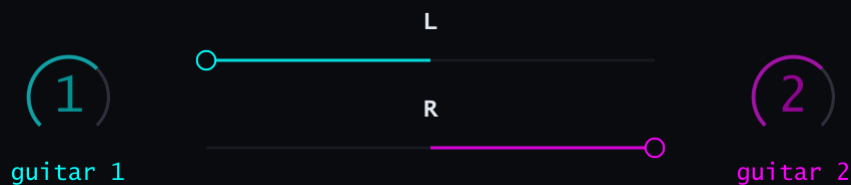
I Fader indicano il posizionamento % della relazione all'interno dell'oggetto selezionato.

Dove il centro è 0 ed i lati sono 100% riferiti all'input.

Spostando il Fader verso un input quell'input sarà il vincitore nelle zone di conflitto all'interno del dominio.



es1. Ho un kick ed un basso ed ho 2 oggetti full band uno M ed un altro S. Nel mid avrò come vincitore il kick spostando il fader verso l'input kick, mentre nel side avrò come vincitore il basso spostando il fader S verso l'input bass.



es2. Ho 2 chitarre una la farò vincere nelle zone di conflitto su L e l'altra nelle zone di conflitto su R.

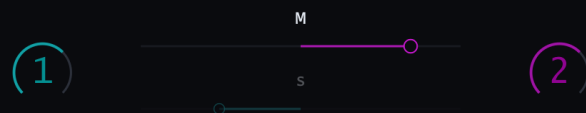
n.b. nessun tipo di segnale viene aggiunto, Relate gestisce solo i conflitti fra gli elementi condivisi nel REE e messi in relazione.



in caso di oggetto singolo senza corrispettivo nel dominio parallelo il fader sarà uno e centrale.



in caso di oggetti non sync il fader dell'oggetto selezionato nella coppia sarà in chiaro, mentre quello del partner nel dominio parallelo leggermente in secondo piano.



Cliccando tasto destro sui fader saranno disponibili le opzioni MUTE / THRU LOCK e la % inseribile numericamente tramite doppio click.



Relazione, THRU, MUTE

Ogni oggetto lavora in uno di tre modi.

Relazione (default) l'oggetto agisce sul conflitto fra INPUT 1 e INPUT 2 secondo il suo fader.

È il comportamento descritto nella sezione 14.

THRU (tasto T) - la regione diventa trasparente: dentro l'impronta dell'oggetto INPUT 1 e INPUT 2 passano entrambi a livello pieno, senza alcuna elaborazione. Serve a ritagliare una finestra protetta dentro una zona lavorata.

MUTE (tasto M) - la regione viene azzerata: dentro l'impronta dell'oggetto entrambi gli ingressi vanno a zero.

Una differenza importante: MUTE non segue la forma dell'oggetto. Mentre in Relazione il peso della campana dosa l'intervento punto per punto, MUTE è una maschera secca, 0 su tutto il valore coperto dall'impronta e 1 fuori.

La forma decide dove, non quanto.

Il bordo resta comunque smussato dal CROSSOVER.

Un oggetto in THRU o in MUTE non ha più nulla da relazionare: Q, ENFASI e VOLUME vengono disabilitati nel menu. Il blocco di questi oggetti si chiama LOCK THRU e LOCK MUTE.



- Sidechain Fisica

①

SC

INPUT 2 può essere collegato anche senza REE: tramite sidechain al plugin dall'intestazione della tua DAW (dove disponibile).

Relate rileva il bus automaticamente, con il bus attivo il cerchio di INPUT 2 mostra la dicitura SC.

Nel display input 2 avrà FFT dedicata.

La relazione funziona esattamente come un link REE: gli oggetti gestiscono il conflitto fra INPUT 1 e il segnale del bus secondo il loro fader.

Le differenze:

- Tutto avviene dentro l'istanza: l'uscita del plugin è la somma dei due ingressi instradati (il sidechain passa in uscita), e su INPUT 2 è disponibile il selettore di sorgente Stereo / L / R / Mid / Side, come su INPUT 1.

- Le funzioni che viaggiano nell'ecosistema - oggetti ghost, REMOTE, XCLUD sull'istanza source non esistono: dall'altra parte non c'è un Relate da comandare. MINUS invece guadagna un secondo fader e agisce su entrambi gli ingressi (sempre e solo dentro questa istanza).

- Il bus ha la precedenza sul link: finché la sidechain fisica è collegata, l'eventuale link di registro di INPUT 2 viene ignorato; scollegandola, il link riprende.

Ciò che l'istanza pubblica nel REE resta la sua uscita reale: il POST letto dalle altre istanze include quindi anche il segnale sidechain sommato.

Quando la sidechain è collegata, puoi rinominarla: doppio click sul nome INPUT 2.
Lascia il campo vuoto per tornare alla dicitura di default.

- Faders XCLUD

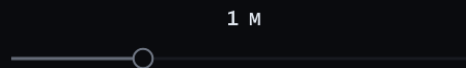


XCLUD è un'opzione oggetto.

Quando viene attivata dalle **opzioni oggetto (tasto destro)** oppure tramite lo shortcut "X" all'interno dell'oggetto il segnale viene scavato per bin sulle sorgenti separate, fino al totale azzeramento del segnale.

I faders sono % da 0 a 100% dove 100 è l'annullamento completo di quell'input all'interno dell'area frequenza selezionata. ($-\infty$ dB)

- Fader Minus



Minus è un'opzione oggetto.

Può essere attivata tramite **opzioni oggetto (tasto destro)** oppure tramite lo shortcut "-". Questa opzione riguarda esclusivamente il volume dell'INPUT 1 del Relate, funziona in % dove 100% è -30 dB del volume nell'area frequenza oggetto.

In caso di Sidechain fisica tramite collegamento diretto (NON REE) i fader Minus saranno 2 (uno per ogni input nell'istanza) ma riguarderanno sempre e solo il Relate in cui esistono.

- Toggle \ info



questo toggle linka fra loro lo spostamento dei fader, spostandone uno fa spostare anche l'altro nella direzione opposta.



questo toggle linka fra loro lo spostamento dei fader, spostandone uno fa spostare anche l'altro nella stessa direzione.

Nomenclatura

Curve 1 - M Quad 3 - S

Al di sotto del Band_Eq sulla destra vengono esposte le coordinate di oggetto/dominio.

CURVE / QUAD : tipologia di oggetto

N: 1-16 numero della Banda di appartenenza

M/S/L/R : dominio di competenza

Il Toggle  **opzioni FFT** apre una finestra sostituendola al logo dove sono disponibili le specifiche di visualizzazione degli input 1 / 2 e sorgente link oggetto relativo all'oggetto selezionato.

1	INPUT 1	ON	FRZ	OFF
2	INPUT 2	ON	FRZ	OFF
3	INPUT LINK	ON	FRZ	OFF
SLOW		x.25 LUM		x4

Le opzioni disponibili sono ON / OFF e FREEZE.
con luminosità (LUM) e reattività al suono della FFT (SLOW),
modificabili tramite scroll del mouse.

SLOW e LUM sono valide per la visualizzazione di tutto il REE
e si estendono ad ogni Relate presente in sessione.

ON/FRZ/OFF valide per istanza.

SLOW	ATK	REL
X.25	instant	~ 37 ms
X.5	~ 10 ms	~ 84 ms
DEFAULT X1	~ 33 ms	~ 177 ms
X2	~ 75 ms	~ 360 ms
X4	~ 158 ms	~ 730 ms

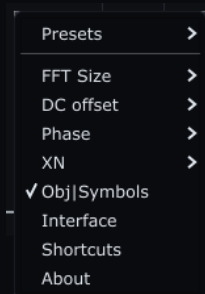
I millisecondi sono di visualizzazione non di modifica del segnale.



d. LOGO

`click SX` - Il LOGO se cliccato spegne o accende Relate, è un BYPASS.

`click DX` - Menù LOGO.



→ Presets

Save... salva lo stato corrente come preset con nome.

Default , reinizializza il plug-in.

I preset sono file in : Documenti\REE\Relate\Preset
Organizzali in sottocartelle e appariranno come sottomenu.
I preset sono condivisi da tutte le istanze di Relate.

Il caricamento di un preset è un'azione come le altre:
annullabile con Ctrl+Z.

→ FFT Size

Auto (default), 16384, 8192, 4096, 2048, 1024, 512, 256, 128, 64. Ogni voce mostra a destra la latenza reale calcolata sul sample rate corrente ($N \times 1000 / SR$).

Auto — Relate parte da 4096 e sale di una taglia finché la larghezza di bin non scende a 12 Hz o meno, con tetto 16384. Il risultato segue il sample rate della sessione:

44,1 / 48 kHz → 4096

88,2 / 96 kHz → 8192

176,4 / 192 kHz → 16384

La risoluzione in frequenza resta quindi costante al variare del sample rate, e con essa la latenza: sempre fra 85 e 93 ms.

Taglie manuali — scegliendo una taglia fissa decidi tu il compromesso fra risoluzione e latenza. Latenze a 48 kHz:

$16384 = 341,3 \text{ ms} \cdot 8192 = 170,7 \cdot 4096 = 85,3 \cdot 2048 = 42,7$

$1024 = 21,3 \cdot 512 = 10,7 \cdot 256 = 5,3 \cdot 128 = 2,7 \cdot 64 = 1,3 \text{ ms}$

La latenza è dichiarata alla DAW e compensata dal PDC: in mix non te ne accorgi, ma se registri ascoltando attraverso Relate scendi di taglia o bypassa dal LOGO.

Render HQ : in render o bounce offline Relate alza automaticamente la risoluzione FFT di due taglie ($\times 4$) rispetto a quella impostata, fino al tetto di 16384; a fine export torna al valore scelto. Massima precisione nel file finale, nessun costo in realtime.

FFT Size	Render HQ	Incremento
64 - 4096	$\times 4$	+2
8192	16384	+1 clamp 16384
16384	16384	Nessuno
Auto	(sample rate)	+2, fino a 16384

→ DC offset

il click sulla voce fa il toggle on/off; l'hover apre i due sottomenu.

- DC Cut: 2 / 5 Hz (default) / 10 / 20 Hz.
- DC Slope: 6 / 12 / 24 dB/oct (default) / 48 / 96 dB/oct.
- Filtro high-pass Butterworth in cascata di biquad (6 = 1° ordine; 24 = 2 sezioni Q 0,5412 e 1,3066; 48 = 4 sezioni; 96 = 8 sezioni). Applicato in ingresso e in uscita.

Default del plugin: OFF.

→ Phase

Min (default) / Linear. È la fase con cui vengono applicate le maschere : Min = fase minima (nessun pre-ring, coda tutta dopo); Linear = fase zero (ring simmetrico prima e dopo).

Non cambia il modulo, solo la distribuzione temporale.

→ XN

Griglia di applicazione min-phase:

2N / 4N (default) / 8N.

$N2 = X \cdot N$, il budget di risposta impulsiva disponibile è $(X-1) \cdot N$, ed è quello che l'etichetta stampa in ms.

48 kHz con $N = 4096$: $2N \rightarrow 85$ ms

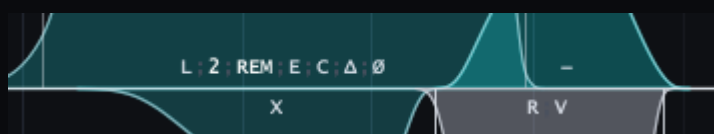
$4N \rightarrow 256$ ms

$8N \rightarrow 597$ ms

Scendere dimezza il costo CPU del min-phase ma accorcia la coda IR; salire raddoppia. La latenza non cambia (resta N).

→ Obj|Symbols

Visibilità dei glifi alla base degli oggetti nel Band_Eq.



12. Oggetti CURVE | QUAD

Relate modella il segnale tramite oggetti, fino a 32 per istanza.

Ogni banda occupa una regione di frequenza e contiene due oggetti indipendenti:

A (corsia superiore: M/L) e B (corsia inferiore: S/R).

A e B possono avere forma, ampiezza e relazione diverse pur vivendo nella stessa banda.

Ne esistono di due tipi:

CURVE

Campana con un APEX (la sua frequenza centrale apicale) e due fianchi trascinabili in modo indipendente.

QUAD

Regione piatta, senza apice interno: tutta la banda agisce alla stessa quantità.



Si passa da una forma all'altra dal menu tasto destro dell'oggetto (CURVE / QUAD): la regione resta, cambia solo la composizione.

CURVE / Geometria

Una CURVE è definita da tre gruppi di valori, tutti indipendenti:

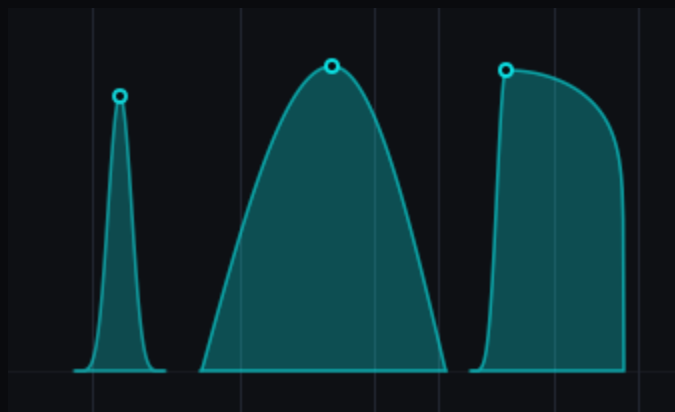
APEX - (apexA / apexB) - da 5 Hz fino a min (Nyquist, 40kHz)

Estensione - (extL / extR) - da 0.03 a 12 ottave, default 0.6 / semi-larghezza del fianco sinistro e destro.

Curvatura - (curveL / curveR) , da -1 a +1, Default 0 (neutra) concavità o convessità del fianco.

Le estensioni sono espresse in ottave, non in Hz: una campana mantiene la stessa forma percepita a qualsiasi frequenza.

I due fianchi sono liberi, quindi una CURVE può essere perfettamente asimmetrica.



Campanatura

Ai piedi della campana il peso relazionale è esattamente 0. Fuori dall'estensione l'oggetto non tocca nulla.

Con curvatura 0 (neutra) il peso è 100% sull'APEX, 92.4% a un quarto dell'estensione, 70.7% a metà, 0% alla base.

Con curvatura +1 (convessa, spalle larghe) il peso a metà estensione sale a 95.8% e a un quarto a 99.0%: quasi un plateau, che poi crolla al piede.

Con curvatura -1 (concava, punta stretta) il peso a metà estensione scende a 63% e a un quarto a 53.1%: l'azione si concentra tutta attorno all'apice.

La curvatura quindi non sposta né i piedi né l'apice: ridistribuisce l'energia dentro la regione già definita dalle estensioni, rendendo tutto il più musicale possibile.

QUAD / Geometria

Un QUAD è una regione piatta delimitata da due muri (lo / hi) e applica su tutta la zona la stessa relazione %.

I bordi non sono verticali: c'è una rampa a coseno rialzato di 1/8 di ottava per lato (0.125 ott), ridotta automaticamente a un quarto della campata se il QUAD è più stretto di mezza ottava.

La larghezza minima editabile è 0.06 ottave.



Un QUAD è l'oggetto giusto quando serve un intervento uniforme su una fascia (un intero registro, una zona di crossover); una CURVE quando serve un intervento centrato con degradazione ai bordi.

Risoluzione processi

La composizione disegnata è la curva d'azione reale

Le forme che il motore applica sul segnale sono quelle visualizzate nel `Band_Eq`.

1. Clamp di larghezza minima. Nessun componente può agire su meno di 1.5 bin di analisi FFT per lato.

Una CURVE più stretta del limite viene allargata al minimo utile, e il disegno mostra questa larghezza reale, non quella impostata.

I QUAD non ricevono questo allargamento (*vedi punto 4*).

2. Campionamento sui bin. Il peso non è continuo: viene letto al centro di ogni bin dell'analisi.

Alle basse frequenze i bin sono radi rispetto alla scala logaritmica, quindi un oggetto stretto in basso è rappresentato da pochissimi punti, e il disegno lo dichiara.

3. Gonna di crossover. Il piano attraversa due passate di smussatura tra bin adiacenti (0.25 / 0.5 / 0.25). È il motivo per cui i bordi di un QUAD non sono mai verticali e per cui una campana molto stretta appare leggermente più larga e più bassa di quanto scritto nei parametri: quella è la sua vera impronta.

4. Il vuoto è un'informazione. Un QUAD più stretto di un singolo bin non intercetta alcun centro di bin: non raccoglie nulla e non agisce. In quel caso il disegno resta vuoto. Non è un errore grafico, è esattamente ciò che il motore sta facendo.

Fra un bin e l'altro il profilo è ricostruito con un'interpolazione monotona, che non introduce sovraelongazioni: la curva mostrata non inventa picchi o avvallamenti che il piano non contiene. Il tratto che vedi include quindi larghezza minima, risoluzione dei bin e gonna di crossover. In pratica l'oggetto agisce come lo vedi.

Creazione e modifica

Doppio click (sinistro) su un'area vuota crea una CURVE a quella frequenza.



Click destro su un'area vuota del Band_Eq apre il menù di creazione:

CURVE / QUAD, FULL o per singolo dominio MID SIDE LEFT RIGHT.



(Delta nel menù è relativo a tutta l'istanza)

Alla creazione l'oggetto è centrato sulla frequenza "c" del punto cliccato:

Apice A e $B = c$

Limite estensione $lo = c / 1.5$ e $hi = c * 1.5$

Estensioni 0.6 ottave su tutti e quattro i lati

Curvature 0 (neutre)

Relazione 0 l'oggetto è inerte finché non muovi la relazione.

Dominio della banda uguale a quello dell'istanza (M/S di default)

Un oggetto creato come FULL nasce con sync attivo.

Modifiche sull'oggetto

Trascina l'apice: sposta la frequenza (orizzontale) e imposta la relazione % (verticale).

L'altezza nella corsia è la profondità dell'azione.

Doppio click sull'apice: digita la frequenza esatta in Hz.



Trascina una maniglia laterale: cambia l'estensione di quel lato (CURVE) o sposta il muro (QUAD).

Rotella sul fianco di una CURVE: regola la curvatura di quel lato, passo 0.08 per scatto.



Rotella su un QUAD: regola la relazione, passo 0.05 per scatto.

Trascina il corpo: trasla l'oggetto in frequenza mantenendo forma e relazione.

Ctrl + trascina: isola l'oggetto e lo sposta.

Click destro sull'oggetto: apre il menu dell'oggetto.

Footer lo - hi

Sotto il display i due valori numerici mostrano i piedi reali del componente selezionato.

Sono editabili:

Trascina in verticale sul valore sinistro o destro: sposta quel piede.

Rotella sul valore: la stessa cosa a passi fini, 1.4% per scatto.

Doppio click sul valore: digita la frequenza esatta (accetta anche la forma 1.2k).

Click sul lucchetto al centro: blocca o sblocca l'oggetto.

Il footer è l'unico punto in cui si scende sotto il fondo scala visivo: il mouse sul display si ferma a 5 Hz, mentre dal footer si arriva fino a 0.10 Hz. Sotto i 5 Hz l'oggetto non ha più asse su cui essere disegnato e si appoggia al bordo sinistro del display, ma il piede è reale e il motore lo applica. È il modo per costruire code che partono da sotto l'udibile senza che il fianco sinistro venga tagliato.

Vincoli

Frequenza minima del modello: 0.10 Hz, raggiungibile solo dal footer (digitando, trascinando o con la rotella).

Frequenza minima raggiungibile col mouse sul display: 5 Hz, il fondo scala visivo.

Frequenza massima editabile: $\min(\text{Nyquist}, 40 \text{ kHz})$.

A 44.1 e 48 kHz il muro è il Nyquist, non 40 kHz.

Estensione per lato: da 0.03 a 12 ottave.

Larghezza minima di un QUAD: 0.06 ottave.

Larghezza minima efficace di qualsiasi componente:

1.5 bin di analisi per lato.

Due vincoli stanno sopra il limite di 0.10 Hz e nella pratica lo governano quasi sempre.

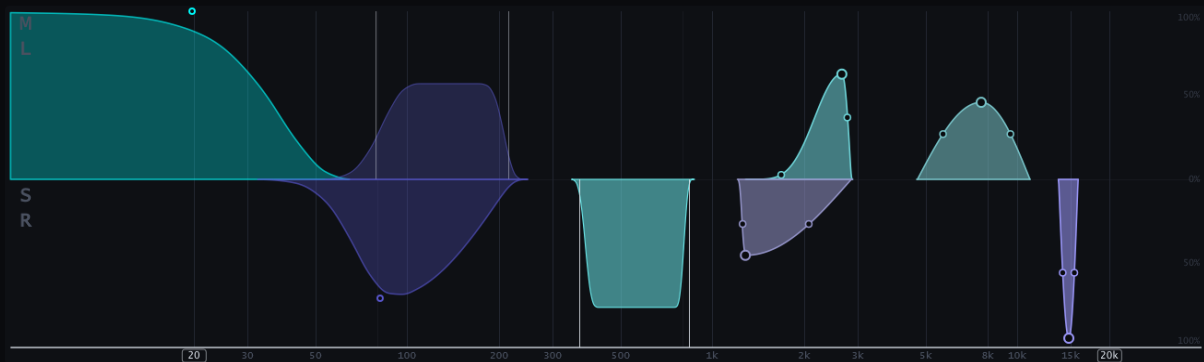
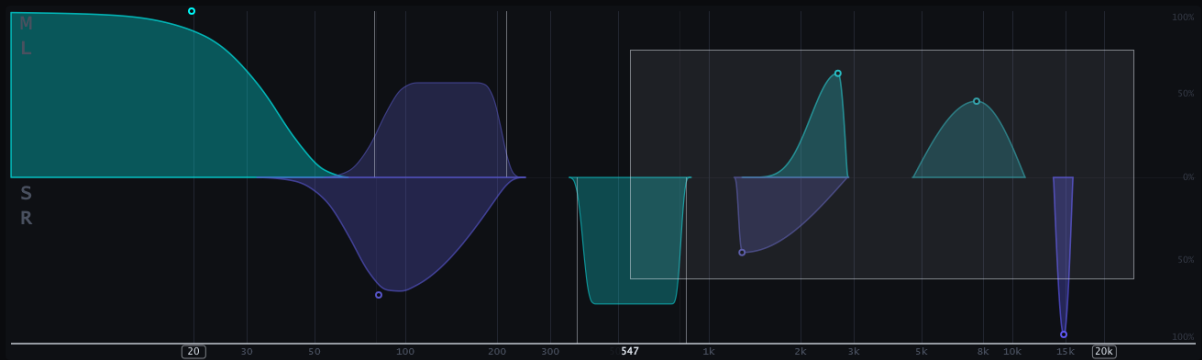
Il primo è l'estensione massima: 12 ottave per lato significa che il piede sinistro non scende mai sotto apice / 4096. Con apice a 1 kHz il minimo reale è quindi circa 0.24 Hz; per toccare davvero 0.10 Hz serve un apice sotto i 410 Hz.

Il secondo vale solo sulle CURVE: il piede sinistro resta almeno 1 Hz sotto l'apice, il piede destro almeno 1 Hz sopra.

Sotto 0.10 Hz il footer scrive 0.00 Hz.

Multi-selezione

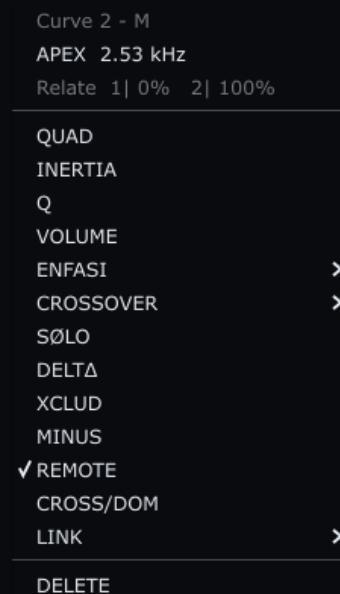
Trascina il cursore sopra più oggetti per selezionarli insieme: muovili come gruppo tenendo cliccato SHIFT, eliminali, oppure click destro sulla selezione per il monitoraggio di gruppo (DELTA / SØLO / CLEAR).



Shift + click aggiunge o toglie un singolo oggetto dalla selezione.

13. Funzioni

Menù oggetto (tasto destro)



Oltre a forma e relazione, ogni oggetto ha un gruppo di funzioni che si attivano dal suo menu tasto destro o shortcut.

Cambiando il modo in cui l'oggetto agisce.

Nella prima sezione troviamo:

-Nomenclatura dell'oggetto corrispondente a quella esposta a destra sotto il Band_Eq

- Valore APEX in Hz, che se cliccato funge da LOCK APEX in caso di CURVE, LOCK footer in caso di QUAD, MUTE o THRU.

- Valori di Relazione fra i 2 input relazionati in %.

In ordine:

QUAD / CURVE - INERTIA - Q - VOLUME - ENFASI (x3 / x5 / x10) - CROSSOVER (Soft / Medium / Hard) - SØLO - DELTA - XCLUD - MINUS - REMOTE - CROSS/DOM - LINK (source per oggetto) - DELETE.

Con XCLUD, MINUS, THRU o MUTE attivi le voci Q, ENFASI e VOLUME risultano disabilitate: non hanno azione su quei percorsi.

LOCK (tasto A)

Gli oggetti possono essere bloccati (blocco dell'apice per le CURVE e del footer per i QUAD).

Un oggetto può essere bloccato anche con il  nella sezione footprint, così da fissare tutte le coordinate.

Due oggetti di dominio opposto possono essere accoppiati in sync così da muoversi insieme o essere bloccati in un'unica banda tramite il toggle sync .

Seleziona l'oggetto e premi A, oppure usa la prima voce del suo menu tasto destro (APEX per una CURVE, LOCK QUAD per un QUAD, LOCK THRU / LOCK MUTE per le regioni di passaggio THRU e mute).

Su una CURVE il blocco dell'APEX inchioda la frequenza dell'apice: i fianchi restano modificabili, ma ogni modifica che sposterebbe l'apice viene rifiutata (APEX LOCKED). Per bloccare il footer usa .

Su un QUAD il blocco dell'impronta congela l'intera zona: i bordi non possono muoversi (QUAD LOCKED / FREQUENCY LOCKED).

Premi di nuovo A, toglie la spunta alla voce di menu o disattiva  per sbloccare.

Quando un oggetto bloccato entra in una coppia sync, comanda quello bloccato: il partner ne adotta l'impronta e lo segue.

QUAD / CURVE

Se cliccato questo comando cambia l'identità dell'oggetto da CURVE a QUAD e viceversa.

INERTIA (tasto I)

Dinamica relazionale: Attack, Release e Threshold decidono l'interazione della relazione nell'oggetto.

Impostazioni lente fanno respirare la relazione; impostazioni veloci producono un ducking.



Di default la relazione è istantanea: appena l'analisi rileva un conflitto, lo scavo c'è; appena il conflitto sparisce, lo scavo si ritira.

INERTIA dà a ogni oggetto una propria dinamica: decide quanto rapidamente l'azione insegue il conflitto, in entrambe le direzioni.

Il pannello si apre dal menu tasto destro dell'oggetto (voce INERTIA, oppure con il tasto I sull'oggetto selezionato) e contiene tre controlli:

- ATK (0-250 ms, default 0)

Attacco: quanto tempo impiega lo scavo ad approfondirsi quando il conflitto appare o cresce.

A 0 la risposta è immediata; alzandolo l'oggetto "aspetta" prima di intervenire, e i transienti brevi passano prima che lo scavo si formi.

- REL (0-250 ms, default 0)

Rilascio: quanto tempo impiega lo scavo a ritirarsi quando il conflitto diminuisce. A 0 la regione risale all'istante; alzandolo l'azione si dissolve gradualmente, senza pompaggi.

- T (-80...0 dB, default -24 dB)

Soglia, spenta di default: si accende e si spegne cliccando l'etichetta T. Con la soglia attiva l'oggetto misura il livello del proprio segnale (INPUT 1) dentro la sua impronta, nel suo dominio:

Sotto la soglia la relazione non viene attivata; sopra si attiva progressivamente (ginocchio morbido di 6 dB, innesto completo circa 9 dB oltre la soglia). Anche l'attivazione e la disattivazione della soglia seguono ATK e REL.

La T misura sempre e solo il segnale della propria istanza: se serve la threshold sul segnale relazionato, basta costruire la relazione dall'istanza parallela e usare la sua T. È la direzione della relazione a decidere chi comanda l'ingaggio.

L'inserimento numerico avviene con il doppio click sul valore.

In alto a destra i tasti **cpy / pst** copiano e incollano i tre valori su un altro pannello INERTIA: il blocco appunti è condiviso, funziona tra oggetti diversi e anche tra istanze diverse dei Relate nella stessa sessione.

Abbinato a VOLUME, INERTIA trasforma l'oggetto in un ducker di banda con attacco e rilascio editabili; abbinato a Q, la campana di conflitto appare e si ritira con la stessa dinamica.

Disponibilità. INERTIA agisce sul percorso relazionale: la voce è spenta con XCLUD e MINUS attivi sull'oggetto. Come Q ed ENFASI, è editabile anche sui ghost condivisi: l'istanza bersaglio può regolare ATK, REL e sogli di un oggetto remoto dal proprio menù.

Q (tasto Q)

Tutti gli oggetti hanno valori Q indipendenti.

Il valore Q è una % 1 a 100, di estensione del campo relazionato sul conflitto fra i 2 input.
Con un valore di smoothness applicabile SM.



Un oggetto in Relazione scava su tutta la sua area: ogni bin della regione riceve la riduzione dettata dal conflitto. L'opzione Q cambia la forma di questo scavo: invece di agire in modo uniforme, l'intervento si concentra in una campana attorno al punto di conflitto massimo.

Quando Q è attivo, dentro l'area dell'oggetto viene eletto un solo apice: il bin dove il conflitto è più forte in quel momento. La campana di riduzione parte da lì e degrada verso i bordi dell'oggetto, senza mai invadere gli oggetti adiacenti. Il risultato è una relazione che segue il punto più affollato, invece di ogni singolo bin della regione.

Il pannello si apre dal menu tasto destro dell'oggetto (voce Q, oppure con il tasto Q sull'oggetto selezionato) e contiene:

- Q (1-100) / larghezza della campana: a 1 lo scavo si stringe sul solo bin dell'apice, a 100 la campana copre l'intera area dell'oggetto (comportamento equivalente allo scavo pieno).

- SM (1-1000 ms) / finestra temporale dell'apice Q: quando il punto di conflitto massimo si sposta in frequenza, l'apice della campana lo raggiunge con questa costante di tempo.

Valori bassi lo fanno scattare sul nuovo conflitto, valori alti lo rendono morbido, evitando cambi aggressivi quando due picchi ravvicinati si contendono l'elezione.

Il toggle di accensione è l'etichetta Q in alto nel pannello; doppio click su un valore per l'inserimento numerico.

Disponibilità. Q ha senso solo per lo scavo relazionale: la voce è spenta sulle regioni THRU e MUTE, con XCLUD e MINUS, e con VOLUME attivo (il ducker volumetrico ignora la campana). Q è invece editabile anche sui ghost condivisi: l'istanza bersaglio può regolare Q e SM di un oggetto remoto direttamente dal proprio menu.

VOLUME (tasto V)

Nel comportamento normale l'oggetto scava frequenza per frequenza: dentro la sua regione ogni bin viene attenuato in base al conflitto che trova su quel bin.

VOLUME cambia la grana dell'intervento. La regione dell'oggetto riceve un solo valore di conflitto, calcolato sulle energie complessive dei due ingressi integrate su tutta la regione, e quel valore viene applicato piatto a tutti i suoi bin. La regione quindi scende e risale tutta insieme, mantenendo intatto il proprio equilibrio interno: non è più un EQ dinamico ma un ducker.

Il conflitto è auto-normalizzato, l'attenuazione arriva solo dove entrambe le sorgenti hanno energia: se una delle due tace, non succede nulla.

Restano validi il fader (la profondità) e i bordi del CROSSOVER: cambia solo il fatto che dentro la regione non c'è più selettività in frequenza.

VOLUME e Q sono mutuamente esclusivi sullo stesso oggetto, con VOLUME attivo anche l'ENFASI è spenta. Abbinato a INERTIA, VOLUME diventa un ducker con attacco e rilascio editabili.

ENFASI

(tasto destro sull'oggetto → ENFASI → x3, x5, x10)

è un moltiplicatore di severità della relazione.

Non aggiunge energia.

La relazione è una sottrazione e l'enfasi amplifica lo scavo che sta già facendo. Dove la relazione avrebbe tolto poco, con l'enfasi toglie tre, cinque o dieci volte tanto, con un pavimento fisso: la rimozione totale del contenuto.

L'enfasi lavora per bin, dentro la forma dell'oggetto: sui fianchi della campana, dove il peso scende, lo scavo enfatizzato scende con lui, la geometria non cambia, cambia solo la profondità.

L'inserimento e il cambio di fattore entrano in dissolvenza, mai a gradino. Sull'istanza source, la sagoma REMOTE segnala l'enfasi attiva con il suffisso ;E nel glifo dell'oggetto.

ENFASI esiste solo in Relazione: la voce si disattiva con XCLUD, MINUS, MUTE, THRU e con VOLUME attivo (il ducker volumetrico la ignora). Convive invece con INERTIA e con la soglia T, che continuano a governare quando la relazione si ingaggia.

CROSSOVER (Soft / Medium / Hard)

Governa la ripidità del bordo dell'oggetto.

La forma del motore viene ammorbidita da passate di media sui bin adiacenti (0.25 / 0.5 / 0.25).

CROSSOVER decide quante passate riceve la regione di quell'oggetto:

Soft (default) - 2 passate. Bordo largo, transizione dolce verso le zone non trattate, grana più corta e discreta.

Medium - 1 passata. Via di mezzo.

Hard - nessuna passata. Il bordo cade in un solo bin: massima selettività, ma coda del grano più lunga e più squillante, perché una transizione ripida in frequenza è una coda lunga nel tempo.

CROSSOVER vale in tutti i modi, non solo in Relazione: agisce anche sui bordi di MUTE e di XCLUD. È il modo per rendere netto un QUAD di esclusione, oppure per addolcire un MUTE che taglia troppo secco.

(3.Gonna di crossover sezione 12)

SØLO (tasto S)

Ascolta solo l'intervallo di frequenze dell'oggetto.

DELTA (tasto D)

Ascolta ciò che l'oggetto sta cambiando (la differenza).

CROSS/DOM (tasto C)

Sposta l'oggetto nella famiglia di dominio opposta a quella dell'istanza. Se l'istanza lavora in M/S l'oggetto passa ad L/R, e viceversa; la corsia resta la stessa (A sopra, B sotto).

Serve quando in una stessa istanza si vuole trattare un oggetto in un dominio differente da quello generale.

Due cose da sapere:

Il motore ammette un dominio per banda. Se la banda contiene un solo oggetto, o una coppia sync che vale come entità unica, il cambio riguarda la banda intera. Se invece la banda ospita due oggetti indipendenti, quello che stai spostando migra su una banda libera: consuma quindi uno dei 16 slot disponibili.

Il sync con il partner cade, perché il sync richiede lo stesso dominio.

Gli oggetti CROSS/DOM restano nel dominio opposto anche quando cambi il dominio dell'istanza con gli interruttori M/S e L/R: il flag li tiene sempre dall'altra parte.

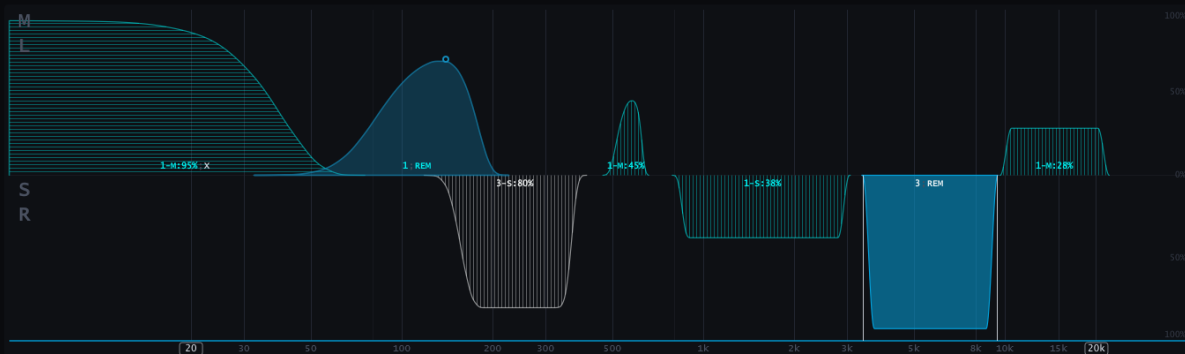
DELETE / Backspace

Elimina l'oggetto selezionato.

Con una multi-selezione elimina tutti gli oggetti selezionati (un solo passo di annulla li ripristina).

14. La relazione

Ogni oggetto non si limita alla propria istanza, applica la propria forma in relazione all'equilibrio tra INPUT 1 e INPUT 2 pubblicandola come "ghost" nell'altra istanza.



Gli oggetti "ghost" sono oggetti targati **REM** in visione remota nell'istanza correlata, editabili. Che apportano modifiche relazionate sull'istanza matrice.

Il controllo di relazione di un oggetto mostra due percentuali 1|% e 2|% che indicano verso quale segnale l'oggetto sta pendendo.

A 1| 100% l'oggetto agisce interamente per conto dell'input 1; a 2| 100% cede completamente lo spazio all'input 2.

Il glifo di un ghost riporta numero dell'istanza, dominio e percentuale di relazione. Due suffissi ti dicono la funzione attiva sull'istanza remota: X per XCLUD; E per ENFASI.

REMOTE

Con un link di registro il lato del fader verso la source spinge la relazione verso INPUT 2, l'oggetto agisce direttamente sull'istanza source, da remoto.

Su quell'istanza l'azione compare come oggetto "ghost": tratteggiato a linee verticali, nel colore dell'istanza che comanda, modificabile dal bersaglio da remoto o da matrice, ha un suo menù tasto destro con voci specifiche.

REMOTE è attivo di default; si può disattivare per singolo oggetto dal menu tasto destro → REMOTE.

Quando un oggetto sta comandando da remoto mostra il glifo REM nel colore dell'istanza su cui agisce.

LINK

Source globale e source per oggetto.

Di default ogni oggetto si relaziona al link globale di INPUT 2.

Ma ogni oggetto può scegliere la propria relazione: click destro sull'oggetto → LINK → scegli una qualsiasi istanza dalla lista.



L'oggetto mostra un badge object N con il numero della propria source (attenuato se quella source è offline).



Quando l'oggetto è selezionato, INPUT 2 mostra la sua source, e nel Band_Eq compare una terza traccia di spettro, disegnata nel colore di registro del Relate collegato.



Oggetti diversi possono essere linkati a Relate diversi.

Le sorgenti sono per componente: ogni banda ospita due oggetti che possono puntare a una sorgente diversa.

Le relazioni possono anche essere messe in catena: se l'istanza 1 si relaziona all'istanza 3 e l'istanza 3 all'istanza 7, l'istanza 1 legge l'istanza 3 dopo la sua elaborazione, quindi gli effetti si accumulano naturalmente a cascata, ogni anello aggiunge semplicemente un frame di analisi al tempo di reazione.

Evita di chiudere un anello:

(1 → 3 → 1) è gestito automaticamente.

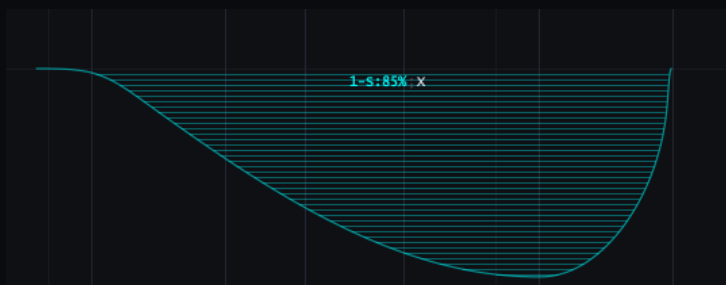
REE ospita fino a 256 istanze per sessione.

XCLUD (tasto X)

Trasforma l'oggetto da relazionale dinamico a sottrattivo statico della regione.

Con XCLUD attivo i due fader cambiano ruolo e mostrano la nomenclatura a numeri: il fader di sinistra porta il numero della propria istanza e decide quanto la regione viene scavata nel proprio segnale; il fader di destra porta il numero dell'INPUT 2 e decide quanto segnale sottrarre dalla sorgente.

Entrambi vanno da 0 a 100%: al massimo il contenuto della regione va a zero esatto (esclusione totale), a valori intermedi si ottiene una convivenza dosata.



In modalità registro il fader della source comanda a distanza: sull'istanza relazionata, la regione appare come sagoma REMOTE con tratteggio orizzontale e senza pallino d'apice, e da lì resta editabile, il trascinamento per spostarla, bordi per allargarla, rotella per cambiare la percentuale.

Non serve attivare REMOTE: XCLUD ha il suo canale automatico. Con la sidechain fisica il fader di destra agisce invece direttamente sull'INPUT 2 dentro l'impronta.

Vale l'esclusiva di dominio: tutti gli XCLUD (e MINUS) di un'istanza devono vivere nello stesso dominio, LR o MS. Se un XCLUD è già acceso nell'altro dominio la voce si disattiva nel menu (lo spegnimento è sempre permesso).

Con XCLUD attivo si spengono le opzioni relazionali dell'oggetto - INERTIA, Q, ENFASI, VOLUME, REMOTE - mentre SOLO, DELTA e CROSSOVER restano operativi. La variante morbida di questo meccanismo è MINUS, che viaggia sugli stessi binari ma con sottrazione cappata a -30 dB (vedi il capitolo dedicato).

MINUS (tasto -)

Variante a sottrazione volumetrica statica della regione.

Stessi fader, stessa logica di regione - ma con una differenza di fondo: il guadagno è cappato a -30 dB.

Il fader va da 0 a 100%, che in scala corrisponde a un'attenuazione da 0 a -30 dB al centro della regione.

Accanto al dominio compare il motivo - a ricordare la funzione oggetto attiva.

MINUS è solo locale.

Con sidechain fisica il secondo fader è dedicato all'INPUT SC.

Valgono le stesse regole di convivenza di XCLUD: esclusiva di dominio (tutti gli XCLUD e MINUS di un'istanza nello stesso dominio, LR o MS; la voce si disattiva se l'altro modo è già acceso sull'oggetto o se c'è un escluso nell'altro dominio, lo spegnimento è sempre permesso) e stesse opzioni sospese - INERTIA, Q, ENFASI, VOLUME, REMOTE - SOLO, DELTA e CROSSOVER restano operativi.

15. Monitoraggio (SØLO / DELTA)

SØLO - ascolta solo l'intervallo di frequenze dell'oggetto.

DELTA - ascolta ciò che l'oggetto sta cambiando (la differenza).

CLEAR - azzerà tutto il monitoraggio di regione (nel menu della multi-selezione).

M/L/S/R - monitorano un singolo dominio stereo dell'intero plug-in.

16. Dominio e Routing

Gli oggetti vivono in un dominio: FULL, MID, SIDE, LEFT o RIGHT si sceglie alla creazione (menu di creazione col tasto destro). La corsia superiore e quella inferiore del display ospitano le due componenti di ogni banda.

Routing degli ingressi: click destro su INPUT 1 per selezionare Stereo / L / R / Mid / Side per il segnale analizzato. Lo stesso menu di routing è disponibile su INPUT 2 solo quando è collegata una sidechain fisica; con un link di registro l'istanza source fornisce già il proprio segnale.

La selezione di canale di ogni ingresso è indipendente dal dominio degli oggetti, puoi ad esempio, analizzare il Side dell'input 1 contro il Left dell'input 2. Con una sidechain fisica l'uscita del plug-in è la somma dei due ingressi instradati.

17. Interface / skin / colori

La finestra di Relate è ridimensionabile: trascina l'angolo in basso a destra per adattarla alla sessione. La misura viene ricordata per ogni istanza e non viene modificata dal caricamento dei preset.

Dal Menù LOGO, la voce Interface apre il pannello dei colori e delle skin. Le modifiche sono globali: valgono per tutte le istanze di Relate e vengono ricordate tra le sessioni.

Scheda ID

I colori dei due ingressi. Clicca su una riga per aprire i tre slider RGB. Se l'istanza ha un numero di registro, il colore scelto diventa il colore condiviso di quel numero: tutte le istanze lo useranno per legenda, tracce FFT e ghost. Sotto gli ingressi trovi la spunta Nview: attivandola, la FFT del POST locale viene disegnata col colore dell'istanza invece che in bianco.

Scheda DOM

I colori dei quattro domini (L, R, M, S). Il campione è spento di default: clicca sul campione per attivare la colorazione del dominio, sul resto della riga per regolarne la tinta.

Scheda FLT

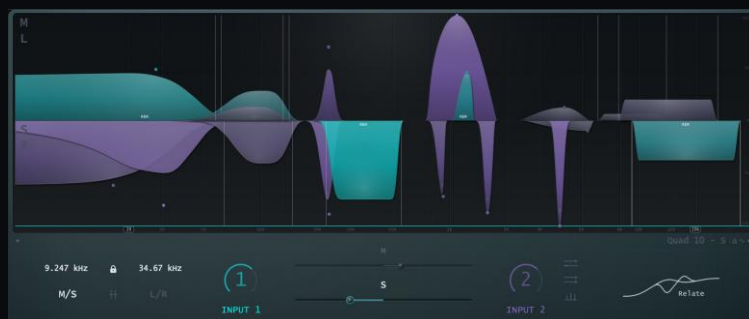
il colore dei filtri HP|LP e le tinte M/S/L/R degli oggetti.

SKIN

Apri la pagina delle skin, divise in due gruppi:

BAND (l'aspetto delle bande)

GUI (l'aspetto generale, che decide anche la palette).



DEFAULT

Riporta tutti i colori ai valori iniziali e azzeri gli override condivisi dei numeri di registro.

18. Shortcuts

Mouse	
Doppio click	Aggiungi Curva
Trascina Apex	Posizione / Relazione
Doppio click Apex	Scrivi Hz
Trascina "●" curva	Pendenza
Trascina oggetto	Muovi oggetto
Scroll	Pendenza Curvatura / Relazione QUAD
Shift + Click	Selezione Multipla
Shift + Trascina	Muovi selezione
Ctrl + Trascina	Seleziona oggetto + Muovi
Click tasto destro	Menù

Keyboard	
DEL	Delete
A	Lock / Unlock QUAD Lock/ Unlock APEX
I	Inertia
Q	Q panel
V	Volume on/off
X	XCLUD on/off
-	Minus on/off
M	Mute on/off
T	Thru on/off
S	Solo on/off
D	Delta on/off
C	Cambio Dominio Oggetto
Ctrl	Vista selezione oggetto
Ctrl + C	Copia
Ctrl + V	Incolla
Ctrl + Z	Annulla
Ctrl + Y	Ripristina

Ctrl+C / Ctrl+V copiano l'oggetto selezionato: forma, estensioni, curvatura e tipo. L'incolla crea l'oggetto nella prima banda libera, adotta il dominio dell'istanza in cui incolli e riparte con relazione a zero.

L'appunto è condiviso tra tutte le istanze di Relate aperte nella sessione: copia in un'istanza, incolla in un'altra.

19. Troubleshooting

Il plugin non appare nella DAW

Avvia un rescan dei plugin dalle impostazioni della DAW (o riavvia la DAW). Verifica che il formato VST3 sia abilitato e che venga scansionata la cartella di installazione standard. In Logic Pro il plugin è in formato AU e la scansione avviene all'avvio.

"check email and code"

L'email deve essere esattamente quella d'acquisto e il codice va inserito completo, trattini inclusi. Il modo più sicuro è copiarlo e incollarlo dall'email di conferma.

"both seats are in use, free one first"

Entrambi i posti della licenza sono occupati. Libera un posto sul vecchio computer con MOVE LICENSE (o con la ricevuta su salvatoreversace.com/offline). Se quella macchina non è più disponibile, scrivi a support@salvatoreversace.com.

"no connection"

La macchina non raggiunge il server. Puoi attivare comunque con la procedura offline (sezione 5).

"that text is not valid for this machine"

Il testo di attivazione è legato al machine id. Verifica di aver generato il testo con l'id esatto di questa macchina (usa COPY, non ricopiarlo a mano) e incollalo integralmente, senza modificarlo.

L'audio si è silenziato

In modalità di prova sono trascorsi i 20 minuti della sessione: riavvia la DAW per una nuova sessione, o attiva la licenza.

Ho perso il codice licenza

Scrivi a support@salvatoreversace.com dall'email d'acquisto.

20. About

Menù LOGO → About mostra la versione installata e i crediti.

Due comandi:

GUIDE

apre questa guida in PDF, installata in Documenti\REE\Relate. Se il PDF non si apre, verifica che la cartella non sia stata spostata o eliminata (in quel caso reinstalla Relate per ripristinarla).

MOVE LICENSE

Compare solo a licenza attiva ed è la strada per liberare questa macchina quando vuoi spostare la licenza su un altro computer: apre il pannello licenza, dove inserisci il tuo codice e confermi (procedura completa nella Sezione 06). Senza licenza il tasto non c'è: il pannello di sblocco si raggiunge dalla voce License del Menù LOGO.

| Relate © REE — Relational Equalization Ecosystem.

by Salvatore Versace