HATOFF

VAZAMENTO FORA.
A PEÇA INTEIRA.

Quatro peças, cada uma com o seu modelo.
Um guia prático para decidir pelo som.



VST3 / AU / AAX

MACOS + WINDOWS

Guia

SEU CAMINHO ATÉ O SOM.

Comece pela instalação. Depois escolha a peça, encontre o limiar olhando o osciloscópio e só então gire o De-Bleed. Os ajustes de caráter vêm por último.

COMECE POR AQUI

Instalação e formatos 3
Licença e ativação 4

CONHEÇA A INTERFACE

A tela em cinco partes 5
As quatro peças 6

ENCONTRE A PEÇA

Threshold e o osciloscópio 7
De-Bleed 8

AJUSTE O CARÁTER

Reduction 9
Sustain e Punch 10

MODOS E ESCUTA

LIVE e latência 11
Listen, Ghost e Sidechain 12

MANTENHA O CONTROLE

Presets, A/B e automação 13

EXPERIMENTE

Receitas por peça 14
Receitas de situação 15

ANTES DE SAIR

Referência rápida 16
Dúvidas e diagnóstico 17
Checklist final 18

01

INSTALE O QUE SUA DAW USA.

HatOff é um plugin de efeito para macOS e Windows. Na instalação, você escolhe os formatos que deseja usar.

FORMATO	MACOS	WINDOWS	USO
VST3	Sim	Sim	DAWs compatíveis com VST3
AU	Sim	Não	DAWs compatíveis com Audio Units
AAX	Sim	Sim	Pro Tools compatível com AAX

01

FECHE A DAW

Salve o trabalho e feche a DAW antes de instalar ou atualizar o plugin.

02

EXECUTE O INSTALADOR

Use o instalador do seu sistema. No Mac, selecione VST3, AU e/ou AAX. No Windows, selecione VST3 e/ou AAX.

03

ESCOLHA OS FORMATOS

Marque os formatos aceitos pelas suas DAWs. Você pode instalar mais de um no mesmo computador.

04

ABRA A DAW E LOCALIZE O PLUGIN

Conclua a instalação, reabra a DAW e aguarde a leitura dos plugins. Procure HatOff na lista de efeitos e insira em uma pista de peça de bateria.

> SE ELE NÃO APARECER
>
> Confirme o formato escolhido e solicite uma nova varredura de plugins na DAW. Se a versão antiga ainda estiver carregada, feche e reabra a DAW após a atualização.

02

UMA LICENÇA. ATÉ 3 COMPUTADORES.

Sua licença é vitalícia para o HatOff e permite instalar e ativar o produto em até três computadores diferentes.

VITALÍCIA	3	ONLINE
LICENÇA DO PRODUTO	COMPUTADORES	PARA ATIVAR

01 **TENHA O NÚMERO EM MÃOS**
Você recebe o número da licença após adquirir o produto. Guarde essa informação para ativar suas instalações.

02 **MANTENHA A CONEXÃO ATIVA**
A ativação requer conexão com a internet. Confira a conexão antes de iniciar o registro.

03 **ABRA O HATOFF**
Ao abrir o plugin na DAW, utilize o campo de ativação que aparece na interface.

04 **DIGITE SUA LICENÇA E CONCLUA**
Informe o número recebido, confira o conteúdo e conclua a ativação seguindo as indicações exibidas no plugin.

05 **REPITA NAS OUTRAS MÁQUINAS**
Use sua licença para ativar as demais instalações, respeitando o limite de três computadores diferentes.

AJUDA COM O REGISTRO

Tenha o número da licença e os dados da compra disponíveis. Use o canal de atendimento da SomBinário informado na sua compra para orientações sobre ativação ou limite de computadores.

03

CINCO PARTES.
UMA DECISÃO POR VEZ.

A tela é lida de cima para baixo, e é nessa ordem que o ajuste acontece.



FIG 01 / A interface completa. Os valores mostrados são ilustrativos; não representam os padrões de fábrica.

01 **BARRA DE TOPO**
Bypass, comparação A/B, Copy, presets e Undo/Redo.

02 **AS QUATRO PEÇAS**
Kick, Snare, Snare Btm e Toms. Escolher a aba troca o modelo e todo o perfil interno.

03 **OSCILOSCÓPIO**
Mostra o que fica e o que sai, e carrega a linha de Threshold.

04 **DE-BLEED**
O controle principal: quanto do vazamento é removido.

05 **CARÁTER E ESCUTA**
Reduction, Sustain e Punch à esquerda. LIVE, Listen Removed, Ghost Notes e Sidechain à direita, com o medidor de saída.

A LINHA DE ESTADO

No alto, à direita, o plugin informa em que modo está trabalhando e quanta latência está pedindo ao host. Em cor de destaque, o modelo da peça está carregado; em laranja-ferrugem, a aba está funcionando sem modelo.

04

QUATRO PEÇAS. QUATRO TRABALHOS.

Não é o mesmo processamento com um ajuste diferente. Cada aba carrega um modelo treinado para aquela peça e um perfil próprio de faixas, gate e proteção de transiente.



FIG 02 / Escolha a aba antes de qualquer ajuste. Ela redefine tudo o que vem depois.

POR QUE SEPARAR

O modelo da caixa aprendeu **manter caixa, remover o resto**. Num canal de bumbo, ele trataria o bumbo como vazamento. São trabalhos diferentes, e é por isso que a escolha da aba vem antes de tudo.

ABA	USE EM	O QUE COSTUMA VAZAR
KICK	Microfone de bumbo, dentro ou fora	Caixa e chimbal
SNARE	Microfone de cima da caixa	Chimbal, pratos e tons
SNARE BTM	Microfone de esteira	Chimbal e pratos
TOMS	Microfones de tom e surdo	Pratos, caixa e bumbo

UMA INSTÂNCIA POR PISTA

Cada pista de peça recebe a sua própria instância, com a aba correspondente. Trocar a aba no meio do trabalho reinicia o processamento daquela instância, o que é inaudível entre batidas mas pode ser percebido se feito em cima de uma nota.

> ESCOLHA PELO MICROFONE, NÃO PELO NOME DA PISTA
>
> O que decide a aba é o que o microfone captou. Um microfone de bumbo posicionado fora, que pega muita caixa, continua sendo um caso para a aba KICK.

05

VEJA ONDE A PEÇA TERMINA.

O osciloscópio não é enfeite: é onde você encontra o limiar sem adivinhar.

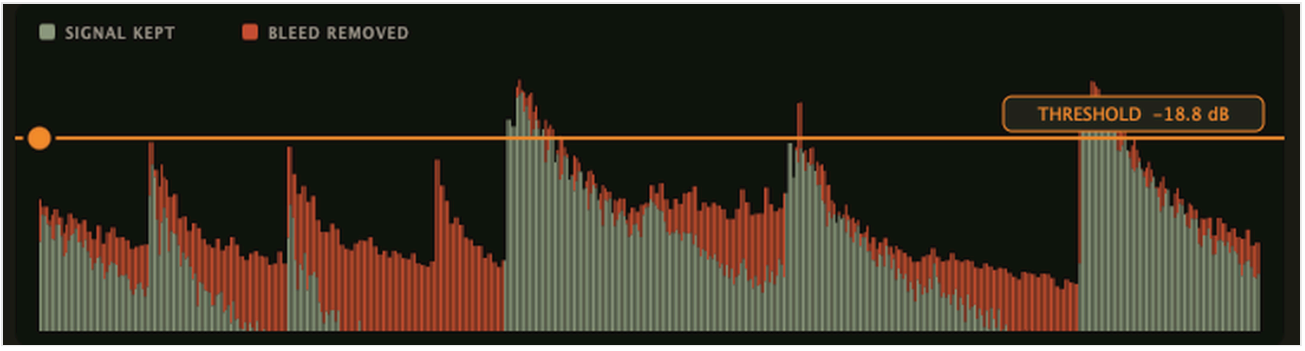


FIG 03 / Em verde-oliva, o sinal que fica. Em vermelho, o vazamento retirado. A linha horizontal é o Threshold, e pode ser arrastada.

COMO LER

As barras claras são a peça que o plugin está preservando. As barras vermelhas são o que está sendo removido. Quando as duas se confundem, o limiar está no lugar errado.

COMO AJUSTAR

Arraste a linha até que ela passe **acima** dos picos de vazamento e **abaixo** das batidas da peça. O valor aparece na etiqueta à direita da linha. Se não existir posição que separe as duas coisas, é sinal de que a peça e o vazamento estão no mesmo nível: nesse caso, o trabalho pertence ao De-Bleed, não ao limiar.

–80 a 0	–30 dB	Arraste
FAIXA EM DB	VALOR DE FÁBRICA	DIRETO NO GRÁFICO

PEÇA FRACA, VAZAMENTO FORTE

Em microfones de tom e de esteira é comum os picos de vazamento alcançarem as batidas mais fracas da peça. Não force o limiar para cima tentando resolver: você perde as batidas fracas junto. Deixe o limiar onde ele protege a peça e resolva o resto com o De-Bleed.

06

O CONTROLE PRINCIPAL.

O knob grande do centro é o único controle que mexe na profundidade da remoção. Todo o resto do painel existe para ajudar você a encontrar a posição dele.

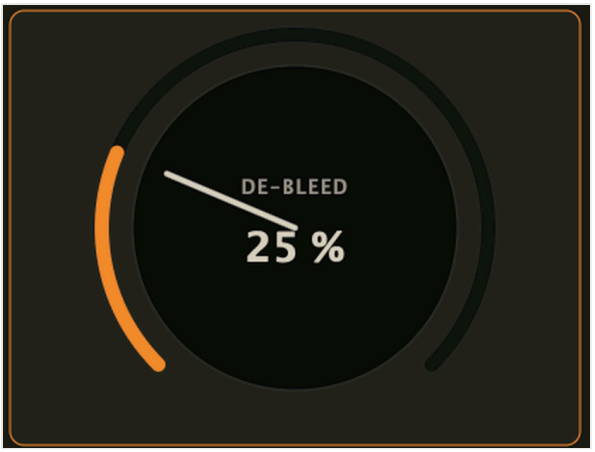


FIG 04 / De-Bleed decide a profundidade da remoção, não a mistura.

PROFUNDIDADE, NÃO MISTURA

De-Bleed não é um controle de mix. Como mistura, uma posição de 80% deixaria 20% do vazamento passar por baixo, e a remoção teria um teto fixo por construção.

Aqui o processamento age sempre inteiro e o knob decide **até onde ele pode descer**. Em qualquer posição o vazamento é atacado; o knob limita a profundidade.

COMO ENCONTRAR A POSIÇÃO

Suba até ouvir a peça começar a mudar de timbre e então recue. O ponto útil costuma estar logo abaixo do primeiro lugar em que você percebe o processamento. Compare sempre com **Bypass**, e confira com **Listen Removed** para ouvir se há peça dentro do que está saindo.

0 a 100%	50%	Duplo clique
FAIXA	VALOR DE FÁBRICA	VOLTA AO PADRÃO

MAIS NÃO É MELHOR

Vinte e cinco dB de redução de vazamento somem numa mistura. O que não some é peça comida. Quando estiver em dúvida entre duas posições, escolha a menor e escute a faixa dentro do arranjo, não em solo.

07

QUANTO O GATE FECHA.

Reduction define a profundidade do gate entre as batidas. É o controle que decide o compromisso entre limpeza e cauda.

POSIÇÃO	O QUE ACONTECE
0 dB	O gate não faz nada. Transparente de verdade.
-18 dB	O padrão de fábrica. Limpa sem encurtar a peça.
-30 dB	Mais limpeza, cauda visivelmente mais curta.
FULL	Fecha até o silêncio nos intervalos longos.

A TROCA É HONESTA ATÉ UM PONTO

Até cerca de −30 dB, cada decibel de limpeza custa mais ou menos um decibel de cauda, e o ouvido aceita bem. Depois disso a conta piora: no FULL você perde muita cauda para ganhar vazamento que já estava inaudível. O FULL existe porque há pistas em que a cauda não importa, não porque ele seja melhor.

SUSTAIN DECIDE O TEMPO, REDUCTION DECIDE O FUNDO

Os dois controles são independentes. A parte audível da cauda leva sempre o tempo do Sustain, qualquer que seja o Reduction; o Reduction decide apenas onde ela termina de morrer. Abaixo de −30 dB o gate acelera, porque ali ninguém está mais ouvindo formato, só quer o que sobrou fora do caminho.

> A ESCALA DO KNOB É TORTA DE PROPÓSITO
>
> A região entre 0 e −30 dB é onde moram as decisões musicais, e por isso ela ocupa metade do giro. De −40 para baixo a diferença já é inaudível numa mistura e não merece metade do controle só porque merece número.

08

A CAUDA E O IMPACTO.

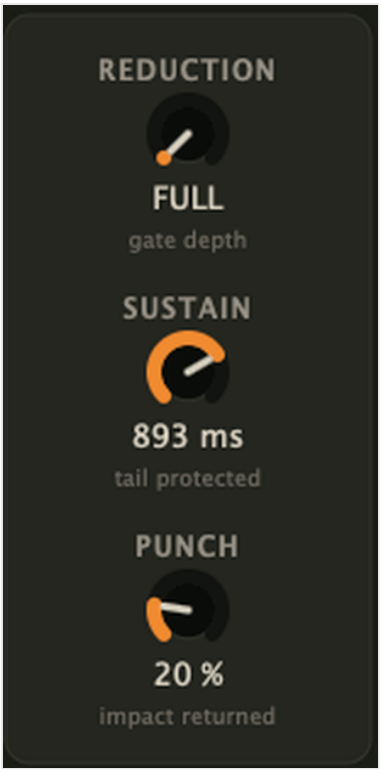


FIG 05 / A coluna de caráter.

SUSTAIN

Define por quanto tempo a cauda da peça é protegida antes de o gate começar a fechar. Valores curtos secam a peça; valores longos deixam mais vazamento passar entre as batidas.

Comece pelo padrão e ajuste ouvindo a **última** batida de cada frase, que é onde a cauda fica exposta.

PUNCH

Devolve o impacto que a remoção leva junto. A remoção retira uma fração do transiente da peça — pouco, mas o ouvido lê como ataque mais mole. Punch recompõe só essa parte, depois do processamento.

20–2000 ms

SUSTAIN / PADRÃO 800 MS

0–100%

PUNCH / PADRÃO 20%

COMO O PUNCH TRABALHA

São dois seguidores de envelope sobre o mesmo sinal, um rápido e um lento. Quando o rápido sobe acima do lento, há um transiente, e só nesse instante o ganho passa de 1. Em regime permanente os dois se igualam e o ganho volta a ser exatamente 1 — por isso a cauda e a sustentação não mudam quando você gira o Punch.

SE O ATAQUE SOAR DURO

Punch alto em peça que já tinha ataque forte endurece o som. Antes de subir o Punch, confira se o que falta é mesmo ataque: uma cauda encurtada demais também soa como ataque perdido, e nesse caso quem resolve é o Sustain ou o Reduction.

09

ZERO LATÊNCIA, QUANDO PRECISAR.

LIVE desliga a parte espectral e deixa o plugin trabalhando só no domínio do tempo. O resultado é latência zero.

MODO	LATÊNCIA	O QUE RODA	QUANDO USAR
LIVE desligado	21 ms	Modelo + gate + de-bleed	Mixagem e edição
LIVE ligado	0 ms	Gate + de-bleed	Monitoração, ensaio e palco

A TROCA

No modo normal, o plugin pede 21 ms ao host, que os compensa automaticamente — você não ouve atraso nenhum na reprodução. Em LIVE não há nada a compensar, e em troca o modelo fica de fora: a limpeza passa a depender do gate e do de-bleed, que trabalham bem nos intervalos e pouco dentro da batida.

O GATE MUDA DE COMPORTAMENTO EM LIVE

Sem a latência, o gate perde o lookahead que usava para abrir antes do transiente chegar. Para compensar, as peças de ataque rápido ganham um caminho de abertura instantânea. O bumbo não recebe esse caminho de propósito: ele sobe devagar, e abrir instantaneamente num bumbo produz o degrau que se ouve como clique em plugins de latência zero.

> LIVE NÃO É AUTOMATIZÁVEL
>
> O botão muda a latência do plugin, e latência mudando no meio da reprodução é justamente o que faz o host se perder. Decida o modo antes de rodar, não durante.

10

OUÇA O QUE SAI. DECIDA DEPOIS.

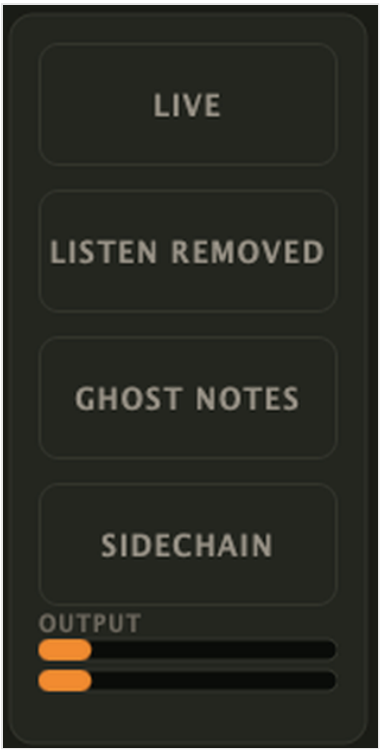


FIG 06 / A coluna de escuta e o medidor de saída.

LISTEN REMOVED

Entrega na saída exatamente o que está sendo retirado. É o teste mais honesto do plugin: se houver peça dentro desse sinal, o ajuste está removendo o que não devia.

Ouça procurando o corpo e o ataque da peça. Chimbal, prato e caixa alheia podem estar ali à vontade — é para isso que servem.

GHOST NOTES

Protege as batidas mais fracas da peça, que ficam perto do nível do vazamento e correm o risco de serem tratadas como ruído. Ligue quando a execução tiver muitas notas fantasma e você perceber que elas somem com o processamento.

SIDECHAIN

Faz o gate abrir pelo que chega no pino lateral, e não pelo que está na própria pista. Serve quando a peça está tão enterrada no vazamento que nenhum limiar distingue as duas, e quando você quer casar o gate de várias pistas a partir do mesmo disparo. Encaminhe a fonte de disparo para a entrada lateral na DAW e ligue o botão: a linha de estado avisa se o sidechain está ligado sem receber sinal.

> BYPASS COMPARA NO TEMPO CERTO
>
> O bypass do plugin e o do host atrasam o sinal seco para casar com a latência do modo normal. Você compara processado e original no mesmo instante, sem a faixa escorregar contra os overheads.

11

COMPARE. GUARDE. VOLTE QUANDO PRECISAR.

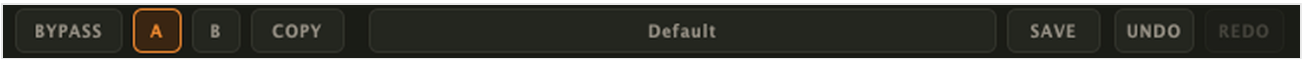


FIG 07 / Bypass, A/B, Copy, campo de preset, Save, Undo e Redo.

A/B E COPY

A e B permitem comparar duas configurações durante o trabalho. Ajuste uma versão, alterne para a outra e compare. COPY copia a configuração atual para o outro slot, que é a forma de começar uma variação a partir do que já está bom.

PRESETS

Clique no campo de nome para abrir as opções e usar SAVE para arquivar a configuração atual. Os presets ficam disponíveis em qualquer instância do plugin.

UNDO, REDO E VALORES PADRÃO

As setas de Undo e Redo voltam e refazem ajustes, inclusive os feitos com os knobs. Um duplo clique em qualquer knob restaura o valor de fábrica dele.

AUTOMAÇÃO

Os parâmetros de áudio podem ser automatizados pela DAW. LIVE é a exceção, pelo motivo explicado na página anterior. O tamanho da janela é lembrado por instância e na sessão salva, sem alterar o preset sonoro.

> REDIMENSIONE A JANELA
>
> Arraste o canto inferior direito para ajustar o tamanho da interface. A proporção é travada, e o tamanho escolhido volta com a sessão.

12

COMECE PELO SOM. AJUSTE PELO CONTEXTO.

São pontos de partida, não presets. O material muda tudo.

01 / CAIXA DE CIMA

CHIMBAL FORA, CAIXA INTEIRA

O caso mais comum: muito chimbal, caixa com cauda que importa.

PONTO DE PARTIDA

Aba: SNARE / **De-Bleed:** 50%
Threshold: logo abaixo das batidas mais fracas
Reduction: −18 dB / **Sustain:** 800 ms / **Punch:** 20%

Se a caixa perder brilho, recue o De-Bleed antes de mexer em qualquer outra coisa. Confira com Listen Removed se há corpo de caixa saindo junto.

02 / BUMBO

SEM A CAIXA DO VIZINHO

Microfone de bumbo com caixa entrando, principalmente o de fora.

PONTO DE PARTIDA

Aba: KICK / **De-Bleed:** 40 a 60%
Reduction: −18 dB / **Sustain:** 600 a 900 ms
Punch: 0 a 20%

O bumbo sobe devagar: antes de subir o Punch, alongue o Sustain. Bumbo com a cauda encurtada soa menor, e o ouvido atribui isso ao ataque.

03 / CAIXA DE ESTEIRA

ESTEIRA SEM O CHIMBAL

O microfone de baixo costuma receber mais vazamento do que peça.

PONTO DE PARTIDA

Aba: SNARE BTM / **De-Bleed:** 55 a 70%
Reduction: −18 a −24 dB / **Sustain:** 400 a 700 ms

Aqui o De-Bleed trabalha mais forte do que no microfone de cima: a esteira é ruído de banda larga e tolera melhor a remoção. Ouça a definição dos fios, não o corpo.

13

QUANDO O CASO NÃO É O COMUM.

04 / TONS

TONS CALADOS ENTRE AS VIRADAS

Tom passa a maior parte do tempo em silêncio, com o kit inteiro soando por cima.

PONTO DE PARTIDA

Aba: TOMS / **De-Bleed:** 50%

Threshold: ajuste olhando os intervalos, não as viradas

Reduction: −24 dB / **Sustain:** 500 a 800 ms

No tom, o limiar é a decisão mais delicada do plugin: os picos de vazamento chegam perto das batidas mais fracas. Prefira errar para o lado de deixar vazamento passar.

05 / MONITORAÇÃO

LIMPEZA AO VIVO, SEM ATRASO

Para ensaio, palco e monitoração enquanto se grava.

PONTO DE PARTIDA

LIVE: ligado / **De-Bleed:** 40 a 60%

Reduction: −24 dB / **Threshold:** um pouco acima do usado em mixagem

Em LIVE a limpeza vem do gate, então o limiar pesa mais. Suba o Reduction antes de subir o De-Bleed: é ele que trabalha nos intervalos.

06 / PISTA DIFÍCIL

A PEÇA ESTÁ ENTERRADA

Quando nenhum limiar separa a peça do vazamento.

PONTO DE PARTIDA

Sidechain: ligado, alimentado por um disparo limpo

Threshold: ajustado pelo sinal do pino lateral

Reduction: −30 dB ou FULL

Com o sidechain disparando, o limiar passa a decidir sobre um sinal limpo, e aí o Reduction pode trabalhar fundo sem comer as batidas fracas da pista.

14

CONTROLES E FAIXAS.

CONTROLE	FAIXA / OPÇÕES	INICIAL
Peça	Kick / Snare / Snare Btm / Toms	Snare
De-Bleed	0 a 100%	50%
Threshold	−80 a 0 dB	−30 dB
Reduction	0 dB a FULL	−18 dB
Sustain	20 a 2000 ms	800 ms
Punch	0 a 100%	20%
LIVE	Off / On (não automatizável)	Off
Listen Removed	Off / On	Off
Ghost Notes	Off / On	Off
Sidechain	Off / On	Off
Bypass	Off / On	Off

LATÊNCIA

MODO	AMOSTRAS	EM 48 KHZ	COMPENSAÇÃO
Normal	1024	21 ms	Pelo host
LIVE	0	0 ms	Não se aplica

DUPLO CLIQUE

Um duplo clique em qualquer knob devolve o valor de fábrica daquele controle, sem mexer nos outros.

15

ANTES DE MUDAR A MIX INTEIRA.

O PLUGIN NÃO APARECE NA DAW.

Confira se o instalador incluiu o formato aceito pela sua DAW. Feche e reabra o programa e solicite uma nova varredura. No Windows, AU não está disponível.

A PEÇA PERDEU BRILHO OU CORPO.

Recue o De-Bleed e compare com Bypass. Confira com Listen Removed: se houver peça dentro do que está saindo, o ajuste está fundo demais para esse material.

A CAUDA ESTÁ CURTA DEMAIS.

É Reduction ou Sustain, não De-Bleed. Alongue o Sustain primeiro; se não bastar, reduza a profundidade do Reduction. Lembre que uma cauda encurtada soa como ataque perdido.

AINDA OUÇO VAZAMENTO ENTRE AS BATIDAS.

Esse trecho é serviço do gate. Confira o Threshold no osciloscópio e aumente o Reduction. Se o limiar não conseguir separar, use o Sidechain com um disparo limpo.

A FAIXA SAIU DE SINCRONIA COM OS OVERHEADS.

Confirme que a compensação de latência da DAW está ativa para a pista. Em bypass, o plugin mantém o atraso justamente para o sinal não escorregar — se a sincronia muda ao ligar o bypass, o problema está na compensação do host.

LIGUEI O SIDECHAIN E NADA MUDOU.

Confira se a DAW está mesmo encaminhando sinal para a entrada lateral da pista. A linha de estado avisa quando o botão está ligado mas não chega sinal nenhum.

A LINHA DE ESTADO ESTÁ EM LARANJA-FERRUGEM.

Aquela aba está funcionando sem o modelo carregado. Reinstale o plugin; se o problema persistir, procure o atendimento da SomBinário.

16

AGORA, ESCUTE A MÚSICA.

O melhor ajuste é o que ajuda a intenção da faixa e continua funcionando quando você tira o foco do plugin.

01 **A ABA ESTÁ CERTA?**
A peça escolhida corresponde ao que o microfone captou, não ao nome da pista.

02 **O LIMIAR SEPARA DE VERDADE?**
No osciloscópio, as batidas da peça ficam acima da linha e os picos de vazamento abaixo.

03 **O QUE SAI É SÓ VAZAMENTO?**
Em Listen Removed, não se ouve corpo nem ataque da peça.

04 **A CAUDA SOBREVIVEU?**
A última batida de cada frase termina naturalmente, sem corte.

05 **FUNCIONA DENTRO DO ARRANJO?**
Confira com a bateria inteira e com a música, não apenas em solo.

06 **A SESSÃO ESTÁ SALVA?**
Guarde seus ajustes na DAW e salve presets quando quiser reutilizar uma configuração.

HATOFF

Manual do usuário em português / Versão 1.0

SomBinário Music

As imagens mostram a interface em uso. As receitas são sugestões iniciais, não resultados garantidos para qualquer gravação. Os nomes dos controles foram mantidos como aparecem no plugin.