



用户手册

SevenTeamMusic

TEND THE EARTH



1 SUMMING AMPS

2 L.L.H.

3 SOUL & TAPE

4 HPF / TREMOR

顶部工具栏

预设栏有 Default、17 MixBus、Yu MixBus、Kinghand 艺术家预设和用户预设；点名字可保存或另存为。UNDO / REDO 记录界面编辑；TIPS 控制悬停说明；UI: IVORY 切换到 Instrument；MODE A / B 切换内部运动；右侧可选 75%、100%、125%、150%。这些按钮只改变工作方式或界面，不是额外音色模块。

安装、格式与基本操作

开始之前

macOS

macOS 11 或更高；Apple Silicon / Intel。正式包可包含 AU、VST3、AAX。

Windows

64 位 Windows。正式包可包含 VST3 与 AAX。

通道与 MIDI

支持 Mono / Stereo。输入输出布局必须一致；不接收也不输出 MIDI。

安装并让宿主找到 Gaea

1

退出正在运行的 DAW，打开与你系统对应的安装程序并完成安装。

2

重新打开 DAW。如果列表里没有 Gaea，在插件管理器里重新扫描。

3

Pro Tools 使用 AAX，Logic Pro 通常使用 AU，其他常见宿主通常使用 VST3。

4

第一次打开可以先选 Default；想直接听到完整的总线起点，可试 17 MixBus 或 Yu MixBus。

界面操作

旋钮

拖动调节；Shift 精细；双击回默认值。

开关与选择器

点击切换；左半边后退一档，右半边前进一档。

窗口缩放

75% / 100% / 125% / 150%，只改窗口大小。

顶部状态

UI: IVORY / UI: INSTRUMENT 只切换外观；Quick Tips 默认开启，关闭后会隐藏悬停说明；UNDO / REDO 只记录参数和模式编辑。

第一次打开，先这样用

快速上手

一次只动一个区域。默认已经能听，先认识主路径，再按需要加入额外模块。

1 留在 Mode A

A 更稳；B 的运动更连续、更明显。先从 A 认识插件；也可以先试一个工厂预设。

2 Soul 放 0.65

这是当前参考位置。

3 IMPACT 先留 0

它是独立旋钮，不跟 Soul 绑定。

4 Tape / HPF / TREMOR 先关

需要时再单独加入。

5 先动 SUMMING AMPS 与 FINISH

一个管整体结构，一个管最后质感。

6 大动作后补 Output

先等响，再判断音色是否真的更好。

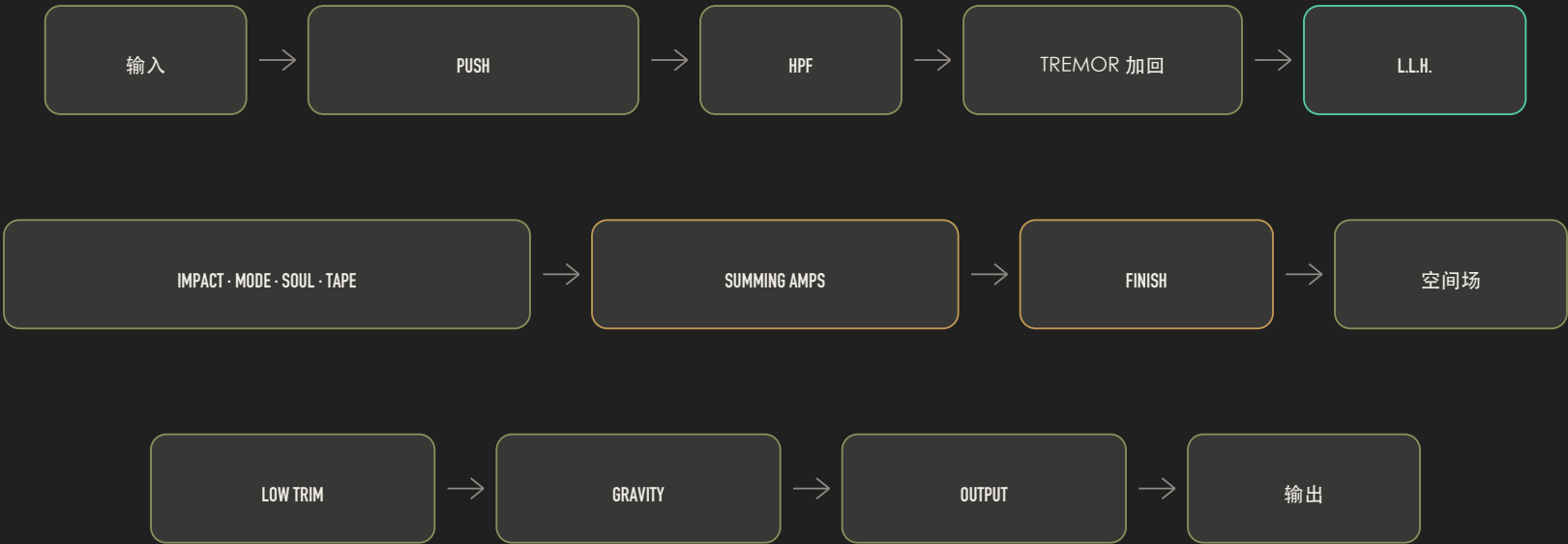
先把响度对齐

Push、SUMMING AMPS、Soul、Tape 与 IMPACT 都可能让声音显得更有冲击。每次大改以后，用 Output 把旁路前后的听感音量拉近。

声音经过插件的顺序

真实信号流

界面按模块组织；声音内部的真实先后顺序如下。



两个容易混淆的边界

TREMOR 从 HPF 前的低频提取支撑，再在 HPF 后加回中央。Low Trim 位于空间场之后，不改变 Tape 的工作点。



Heat 总线热度

范围 0.00 到 1.00，默认 0.00。往右增加总线饱和与黏合，峰值更圆；过大时会变挤。

Headroom 内部余量

范围 0.00 到 1.00，默认 0.47。方向容易弄反：往右更干净、更松；想更热要往左减。

Crosstalk 左右渗透

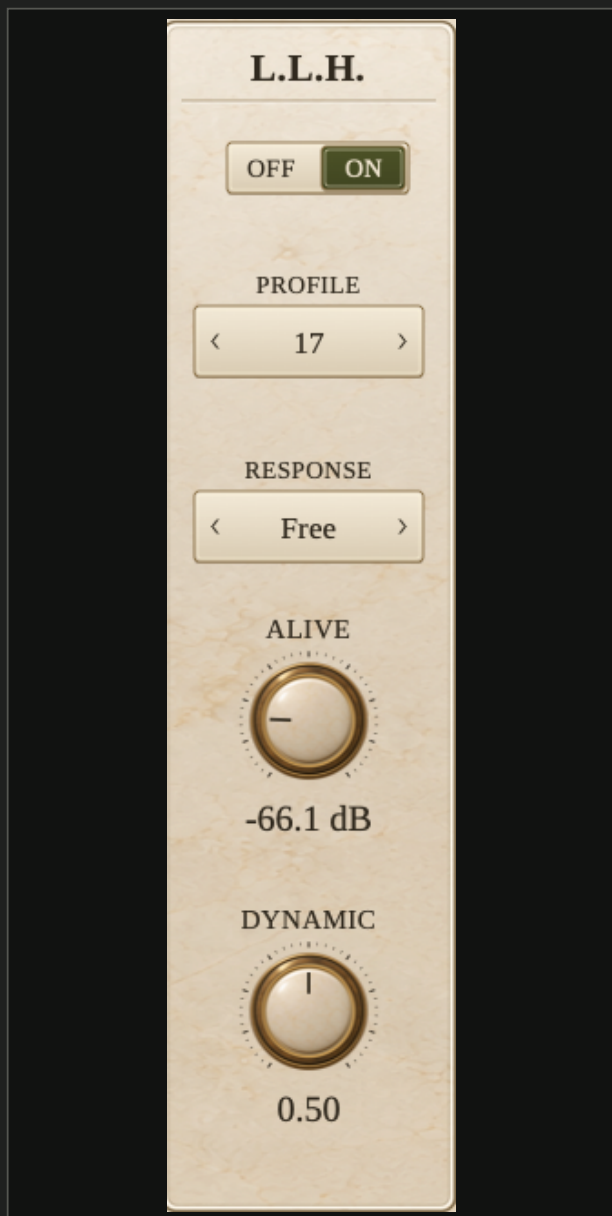
范围 0.00 到 1.00，默认 1.00。往右更像一个整体，左右分离度会减少。

Spread 空间性格

范围 0.00 到 1.00，默认 1.00。往右加强当前 Bus Mode 对侧声道和宽度的处理。

Bus Mode

Clean 最均衡；Forward 更紧、更集中、更靠前；Depth 更宽、更厚、更有纵深。默认 Depth。



LOW-LEVEL HARMONIC NOISE FLOOR AND ANALOG COMPONENT NON-LINEARITIES

On 与 ALIVE / Amount

On 控制整个模块。ALIVE 范围 -70 dB 到 -50 dB，默认 -66.1 dB；数值越不负，纹理越明显。

Dynamic

范围 0.00 到 1.00，默认 0.50。往右时，安静处加得更多，响亮处会自动退让。

Response

Free 让纹理持续跟随音乐电平；Transient 主要在起音时出现。默认 Free。

Profile

17 自然均衡；Yu 更轻；02 强调高频空气；Finn 强调上中频；kvyw 比 Finn 更强。默认 17。

使用边界

小量时更像参与感和空气；如果已经能明显听见持续噪声，通常应该把 ALIVE 往左，或直接关闭 L.L.H.。



Soul 整体性格

范围 0.00 到 1.00，默认 0.65。往右增加谐波密度、设备感和内部路径参与度；高位更密，顶端峰值更圆。

IMPACT 独立密度

范围 0.00 到 1.00，默认 0.00。它不再跟 Soul 走；0.50 对应档 1，1.00 对应档 2。往右增加重量、抓力、饱和与峰值约束。

Tape Amount

范围 0.00 到 1.00，默认 0.00。控制磁带动态记忆、低频隆起、谐波和瞬态圆润；0 是真正关闭。

Voice

Clean 余量更大、失真更少；Thick 更早进入颜色，谐波更厚。

Speed

Tight 低频更紧、高频更开放；Full 次低频更完整，推动后高频更柔。



Tone LO 392 Hz

范围 -3.25 dB 到 +3.25 dB，默认 0 dB。往右增加身体与胸腔厚度；往左让低中频让开。

Tone HI 2.6 kHz

范围 -6.88 dB 到 +6.88 dB，默认 0 dB。往右更靠前、更亮；往左更收敛。

Place Before / After

Before 把两个架式放在磁带前，抬升会把磁带推得更热；After 只修音色。两颗 Tone 归零时听起来一样。

Bias LO / Bias HI

两者范围都是 -1.00 到 +1.00，默认 0。它们改变偏磁工作点，不是 EQ；只有 Tape Amount 抬起后才成立。

先后关系

Tone LO / HI 放在 Before 时会改变磁带被推动的程度；放在 After 时只改变印制后的音色。Bias 的正负响应并不完全对称。



HPF

默认关闭。Frequency 为 5 Hz 到 200 Hz，默认 7.83 Hz；Resonance 为 0.400 到 2.000，默认 0.707。频率越高削得越多。

TREMOR On 与 Tune

默认关闭。Tune 提供 7.83 / 14.3 / 20.8 / 27.3 / 33.8 Hz；档位越高，共振位置越高，也更容易听见。

Intensity 与 Resonance

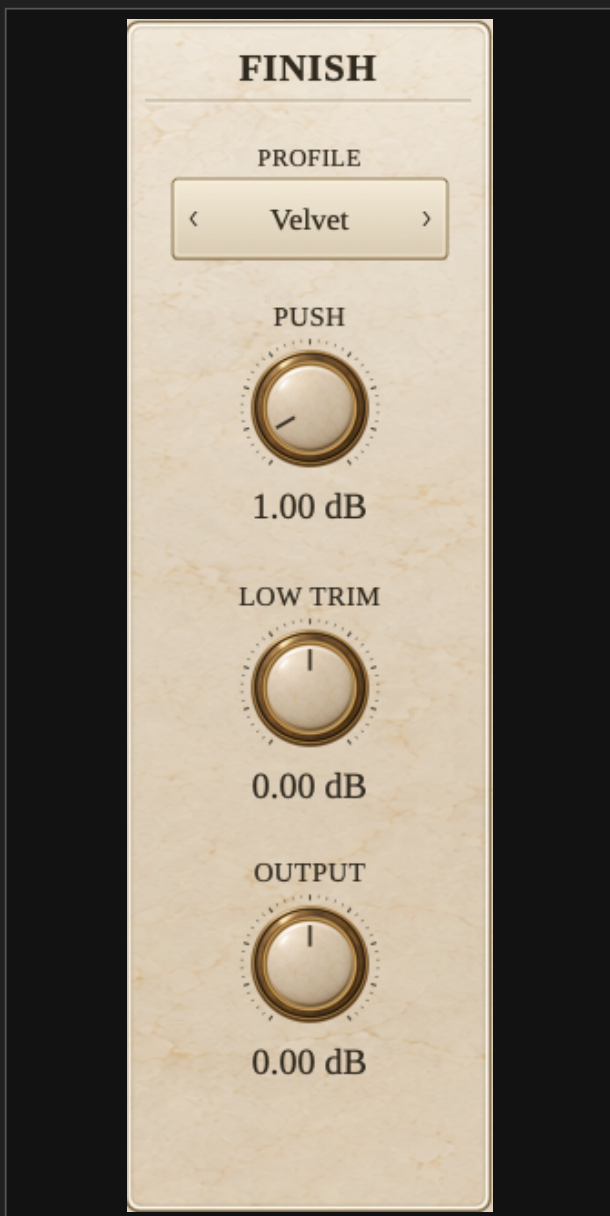
Intensity 0.00 到 1.00，默认 0.50，决定加回多少支撑。Resonance 1.00 到 30.00，默认 8.00，决定共振集中程度。

Drive

范围 0.00 dB 到 6.00 dB，默认 2.00 dB。往右让低频支撑更有纹理，也更容易变脏。

关键边界

TREMOR 使用 HPF 之前的低频内容建立有音高的中央支撑，再在 HPF 后加回；它不是普通低架 EQ。



Profile / Mode

Neutral 染色最少；Forward 更清晰靠前；Depth 更圆更厚；Grip 低频抓力更强；Velvet 更柔滑、空气更开。默认 Velvet。

Push

范围 0.00 dB 到 12.00 dB，默认 1.00 dB。它把信号更用力推进内部非线性，同时在湿声上做反向音量补偿。

Low Trim

45 Hz 低架，范围 -6.00 dB 到 +6.00 dB，默认 0 dB。它位于空间处理之后，不改变 Tape 的工作点。

Output 与监看

Output 范围 -12 dB 到 +12 dB，默认 0 dB。电平、Earth Cycle、相关度与 Side / Mid 仅供监看。

不要混为一谈

Bus Mode 管整体结构，FINISH 管模拟路径末端质感；两者串联，不是二选一。

两张脸、Gravity 与监看

界面不替你做决定



UI: IVORY 默认暖色面板



UI: INSTRUMENT 橄榄色面板

UI: IVORY / INSTRUMENT

只切换外观；两张脸都保留同一组五个公开处理模块。

MODE A / MODE B

A 更稳；B 更连续。只切换内部运动。

Quick Tips

默认开启。悬停控件显示说明，关闭后界面更安静。

Gravity

0 是原声，1 是全处理；默认 1.00。它决定整合插件的处理声比例。

Earth Cycle

显示输出调制的运动趋势，只负责监看，不处理声音。

Output Field

相关度与 Side / Mid 显示立体声关系；同样只监看，不自动修正。

顶部工作方式

预设栏提供 Default、17 MixBus、Yu MixBus、Kinghand 艺术家预设，以及 Save / Save As 的用户预设。UNDO / REDO 记录参数和模式编辑；窗口可选 75%、100%、125%、150%。九个保留的宿主参数仍用于兼容旧工程，但不在当前两张脸上显示。

Gravity

旋钮

原声与处理声混合。

0.00 到 1.00 · 1.00

往右处理更多。

Output Gain

旋钮

最终干净输出增益。

-12 到 +12 dB · 0 dB

用于等响比较。

Bypass

开关

旁路整合插件并保持宿主时间线。

关 / 开 · 关

AB 时先对齐 Output。

Push

旋钮

推动内部非线性并补偿湿声电平。

0 到 12 dB · 1 dB

往右颜色更深。

Soul

旋钮

整体设备感与谐波密度。

0.00 到 1.00 · 0.65

往右更厚、更密。

IMPACT

旋钮

独立重量、抓力和峰值约束。

0.00 到 1.00 · 0.00

0.50 档 1；1.00 档 2。

Tape Amount

旋钮

磁带印制总量。

0.00 到 1.00 · 0.00

0 是真正关闭。

Mode A / B · OS 2×

模式 / 显示

A 更稳；B 的运动更连续、更明显。

A / B · 默认 A；OS 固定 2×

OS 不是可切换参数。

BUS Heat / Headroom

旋钮

总线热度与内部余量。

Heat 0..1 / Headroom 0..1

更热：Heat 右、Headroom 左。

BUS Crosstalk / Spread

旋钮

左右渗透与空间性格。

两者 0..1 · 默认 1

过宽时先往左。

L.L.H. ALIVE

旋钮

极低电平纹理电平。

-70 到 -50 dB · -66.1 dB

可闻噪声过多时往左。

Soul / IMPACT

旋钮

整体性格与独立冲击密度。

Soul 0..1 / IMPACT 0..1

默认 0.65 / 0.00。

Tape Circuit

旋钮 / 选择器

Tone、Place 与 Bias 工作点。

Tone / Bias 双极范围

Tape Amount 为 0 时不成立。

HPF

开关 / 旋钮

共振高通。

5..200 Hz / Q 0.4..2.0

默认关闭。

TREMOR

开关 / 旋钮

HPF 后加回有音高低频支撑。

5 档 Tune / Intensity / Q / Drive

默认关闭。

FINISH Profile

选择器

模拟路径最后质感。

5 档 · 默认 Velvet

不等于整台旁路。

太挤、太失真

减 Push、BUS Heat、Tape Amount 或 Soul。Headroom 往右加；IMPACT 先退。

太宽、中心发虚

减 Spread 和 Crosstalk。Bus Mode 改 Clean / Forward；Finish 改 Grip / Forward。

低频太多、拖尾太长

先关 TREMOR，再减 Tape Amount。Low Trim 往左，降低 HPF Resonance。

出现噪声或尾音纹理

先关 L.L.H.，或把 ALIVE 往左；再检查录音链路和宿主里的前后级增益。

处理感太重

把 Gravity 往左退，或者回到 Mode A，逐个旁路新增模块。

只是变响，不确定是否更好

用 Output 对齐旁路前后的音量，再比较。

瞬态变钝

先减 Tape Amount 与 Soul；IMPACT 往回退，再检查 FINISH 是否过重。

动作太多，不知从哪退

回到 Mode A，Tape、HPF、TREMOR 先关，再逐个模块重新加入。

I/O

Mono 或 Stereo 主输入，输出布局必须一致；不收发 MIDI。

状态与自动化

公开音频控制由宿主参数管理；旧工程参数 ID 与迁移信息保持兼容。

界面记忆

窗口大小、主题和缩放记在本机用户偏好里，不进入音频状态。

过采样

界面显示 OS 2×；这是当前固定内部状态，不是可切换参数。

参数与兼容性

当前界面展示 34 个可自动化参数；另有 9 个保留在宿主合同中但不显示，用来保持旧工程和自动化兼容。

文档范围

本手册只描述 Gaea 1.0.5 当前公开界面与行为。

卸载位置

macOS

AU: /Library/Audio/Plug-Ins/Components/Gaea.component。VST3: /Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Gaea.vst3。AAX: /Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/Gaea.aaxplugin。

Windows

VST3: C:\Program Files\Common Files\VST3\Gaea.vst3。AAX: C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins\Gaea.aaxplugin。删除对应文件夹后重新扫描。

AAX 与 Pro Tools 是 Avid Technology, Inc. 的商标。Audio Units 是 Apple Inc. 的商标。VST 是 Steinberg Media Technologies GmbH 的商标。