

HESTIA

母带性格处理器

用户手册

SevenTeamMusic

KEEP THE FIRE

界面一眼看懂

界面总览



1 输入电平与增益

2 Bad Idea 性格量

3 Let Go 释放压缩

4 Tape 磁带段

5 三段增益衰减

6 输出电平与增益

7 Tonal Balance 频谱

8 外观、TIPS 与总旁路

安装、格式与基本操作

开始之前

macOS

正式安装包可包含 AU、VST3、AAX。实际格式看安装包名称。

Windows

正式安装包包含 64 位 VST3 与 AAX。

通道与 MIDI

主输入和输出必须是 Stereo。EXT 侧链也是 Stereo。不收发 MIDI。

安装后让宿主找到 Hestia

1. 退出正在运行的 DAW，打开对应系统的安装程序。
2. 安装完成后重新打开 DAW。第一次扫描可能需要一点时间。
3. 如果列表里没有 Hestia，在插件管理器里执行重新扫描。
4. 不同宿主使用对应的 AU、VST3 或 AAX 格式。

界面操作

旋钮

拖动调节。按住 Shift 拖动进入精细模式。双击回到默认值。

开关与选择器

点击切换。Oversampling 选择器有 1x、2x、4x、8x。

窗口缩放

保持 16:9。最小 960×540，最大 2560×1440。只改界面大小。

顶部工具

UNDO / REDO 只记录旋钮、开关和选择器等控制参数修改；UI: IVORY 轮流切换三套外观；TIPS 默认开启，关闭后会立即隐藏当前悬停说明。主题、TIPS 和窗口尺寸不进入这套撤销栈。

第一次打开，先这样用

快速上手

一次只动一个区域。先把核心声音听明白，再决定 Tape 和高倍过采样需不需要。

1 Input / Output 都放 0 dB

先留出公平的 AB 起点。

2 Bad Idea 放 100%

这是 Hestia 的中心位置。

3 Let Go 放 0%

三段压缩在这里完整工作。

4 Tape 先关

先认识 Character，再加入磁带。

5 Sidechain 选 INT

让主信号自己驱动压缩。

6 Tape OS 与 Character OS 选 1x

先省下 CPU，最后再比较更高档。

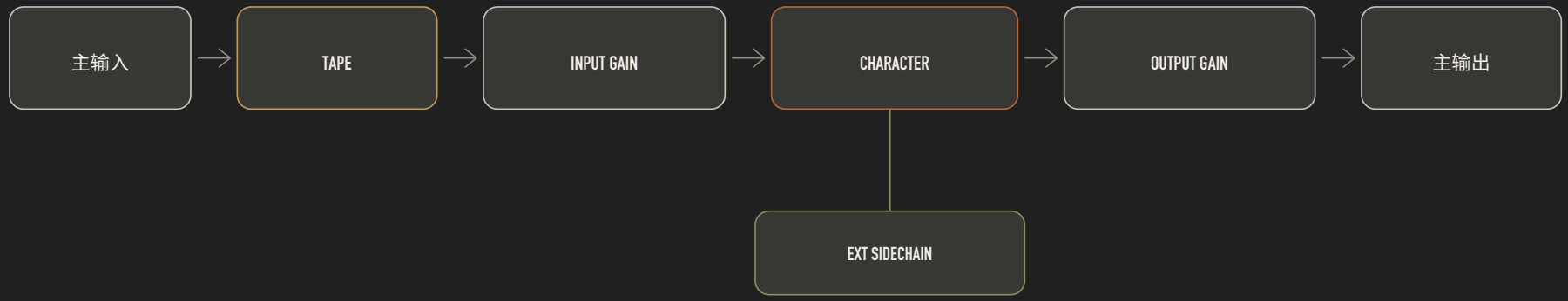
先把响度对齐

Input、Drive、Hard Clip 都可能让声音显得更有冲击。每次大改以后，用 Output 把处理前后音量拉近，再判断音色有没有真的变好。

声音经过插件的顺序

真实信号流

界面把 Input 放在最左边，声音内部的真实顺序如下。



Tape 先处理

Tape 有自己的 Tape In 与 Drive。界面上的 Input Gain 不负责推动 Tape。

Input Gain 推动 Character

它同时改变 Character 的输入电平和 INT 检测器反应。

EXT 只换检测源

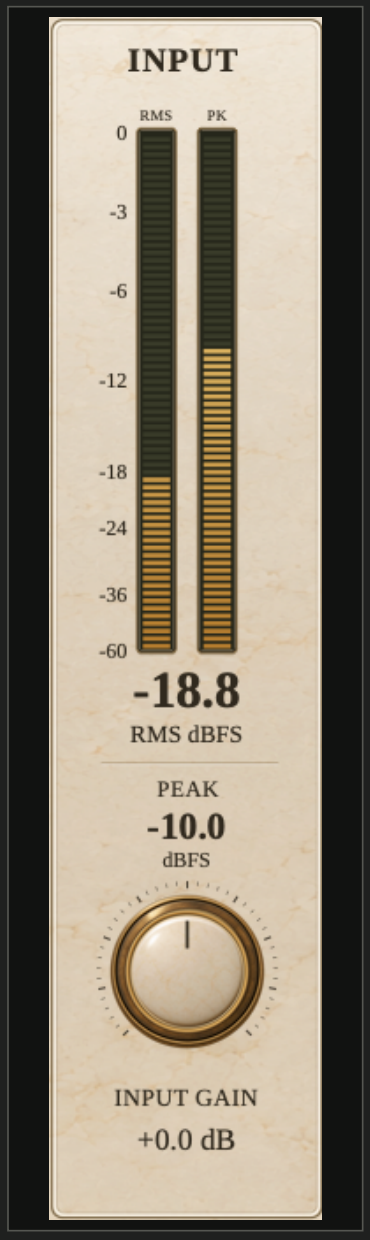
主信号仍经过 Character。外部信号只负责驱动三段动态。

Bypass 的边界

Bypass 会绕过 Tape、Character、Input Gain 和 Output Gain，并保留宿主时间线。旁路信号保持原始输入电平。

输入、输出与电平

先把电平站稳



Input Gain 输入增益

范围 -12 dB 到 +12 dB，默认 0 dB。它进入 Character，也进入 INT 检测器。往右会让 Character 更早、更深地动作。

Output Gain 输出增益

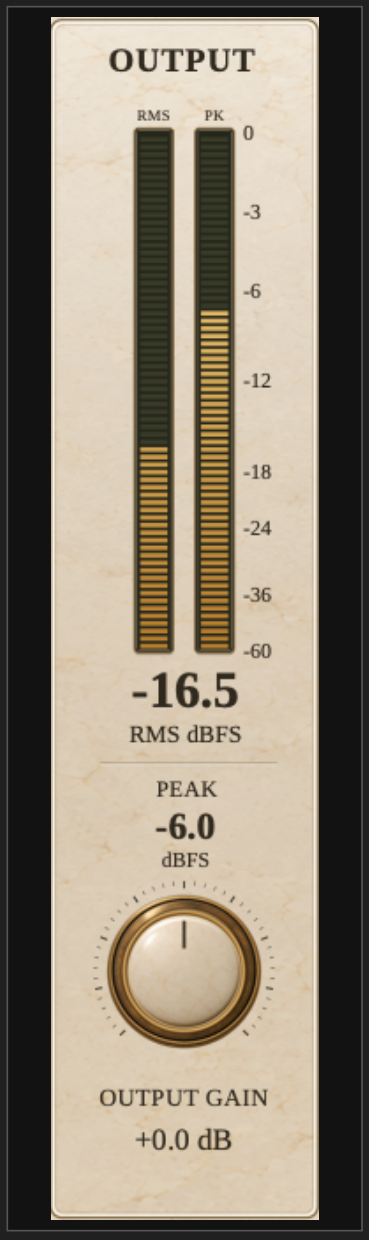
范围 -12 dB 到 +12 dB，默认 0 dB。它位于 Character 后面，用来补偿响度，不增加 Tape 的内部推动。

RMS 与 PEAK

RMS 反映一段时间内的平均电平，输出 PEAK 显示真峰值。RMS 数字会保持约 750 ms，方便观察。

怎么用

先看 Input 的 RMS 与 PEAK，再用 Output 做等响比较。只要听起来明显更响，判断就很容易偏向处理后。



Bad Idea 与 Let Go



Bad Idea 性格量

范围 0% 到 200%，默认 100%。0% 会关闭 Character。100% 是中心位置。继续往右会加重宽频响应、颜色和动态反应。

Let Go 释放三段压缩

范围 0% 到 100%，默认 0%。方向很容易弄反。0% 保留完整三段增益衰减，100% 把三段动态释放掉，同时保留静态 Character 颜色。

Sidechain INT / EXT

INT 用处理后的主信号驱动检测器。EXT 改用宿主提供的立体声侧链。选择 EXT 但没有连接侧链时，检测器收到静音，不会自动退回 INT。

Character OS 1x / 2x / 4x / 8x

控制 Character 的抗混叠质量。档位越高，CPU 占用通常越高。这个选择不接受宿主自动化。切换档位时，Hestia 会保持同一条宿主时间线。

Tape

磁带密度与音色



SHEEN

高频架式，位于饱和之后。-6 dB 到 +6 dB。往右更亮、更有边缘。

HEARTH

150 Hz 低频架式，位于饱和之后。-6 dB 到 +6 dB。往右增加底部重量。

DRIVE

磁带推动与饱和深度。-7 dB 到 +14 dB。往右更密、更早饱和。

TAPE OUT

磁带后的输出增益。-12 dB 到 +12 dB。Hard Clip 在它后面。

下方三个选择

15 IPS 更早进入饱和，30 IPS 余量更大。Hard Clip 在 Tape Out 后做固定限幅。Tape OS 只管 Tape 的抗混叠质量，和 Character OS 互相独立。

Tonal Balance 与动态表

只监看，不自动修音



1 Output 曲线

实线显示当前输出频谱。显示做过平滑，适合看整体方向。

2 Target 包络

虚线和半透明范围来自当前目标。它提供参照，不会自动处理声音。

3 Target 选择

Universal 加 15 个音乐、播客与语音参考。切换目标只改变显示。

LOW / MID / HIGH

Tape 面板下方三条小表显示 Character 的三段增益衰减。Let Go 往右时，这三条通常会减少。

看趋势就够了

持续偏亮、偏暗或低频堆积值得注意。单个小波纹常常来自编曲和乐器，不用为了贴住目标而反复修正。

外观与旋钮手感

界面不改声音







IVORY

默认神话界面。暖色石材、黄铜和 Hestia 浮雕。

OXBLOOD

深色漆面界面。控制、参数和监看内容保持一致。

PORCELAIN

明亮瓷面界面。音频行为保持一致。

Shift 精细调节

按住 Shift 后，旋钮增量变成普通拖动的四分之一。

双击复位

增益与 Tape 音色回 0 dB，Bad Idea 回 100%，Let Go 回 0%。

切换主题与提示

点击 UI: IVORY，顺序为 Ivory、Oxblood、Porcelain。TIPS 默认开启，关闭后会立即隐藏当前说明。UNDO / REDO 只处理控制参数，不处理主题、TIPS 或窗口尺寸。主题、提示和窗口大小都只属于界面，不改音频；工程状态可以带上主题与窗口尺寸。

预设

保存、召回与共享

预设条怎么用

预设条两侧区域切换上一个或下一个预设；点击中间的名称打开预设浏览器。当前文件被修改后，名称后面会出现 *。

保存与另存为

Save / 保存覆盖当前已加载的用户文件。Save As... / 另存为... 创建新文件，并把新文件作为之后的当前预设。没有当前文件时，Save 也会进入保存对话框。

用户预设

文件扩展名是 .hestia。默认目录为 ~/Documents/SevenTeamMusic/Presets/Hestia/。目录下的子文件夹会在浏览器里变成分类。

Open Other Preset... / 打开外部预设可以加载目录以外的文件；Open Preset Folder / 打开预设文件夹会直接打开默认目录。

内置预设

Default、17 MixBus、Yu MixBus，以及 Kinghand 下的 Vintage Relax、Modern Tight、Modern Relax 都是内置只读预设。它们不能保存回用户目录。

预设文件只保存可重现声音的参数，不保存主题、TIPS、窗口尺寸或授权状态。

加载失败时会怎样

加载前会检查文件格式、插件身份、参数范围和离散选项。文件不合格时不会替换当前声音；旧文件缺少新参数时，缺少的参数使用当前默认值。

核心参数速查

范围、默认与方向

Input Gain
旋钮

进入 Character 与 INT 检测器的增益。

范围 / 默认 -12 到 +12 dB · 0 dB

往右会让 Character 更容易动作。

Bad Idea
旋钮

Character 的整体性格量。

范围 / 默认 0% 到 200% · 100%

0% 关闭 Character。

Let Go
旋钮

释放三段压缩。

范围 / 默认 0% 到 100% · 0%

往右会减少动态衰减。

EXT Sidechain
开关

选择 Character 检测源。

范围 / 默认 INT / EXT · INT

EXT 未连接时，检测器收到静音。

Output Gain
旋钮

Character 后的干净增益。

范围 / 默认 -12 到 +12 dB · 0 dB

用它做等响比较。

Bypass
开关

绕过全部声音处理与增益，保留延迟。

范围 / 默认 关 / 开 · 关

旁路保持原始输入电平。

Tonal Target
选择器

只改变频谱参照。

范围 / 默认 16 个目标 · Universal

不处理声音。

Character OS
选择器

Character 抗混叠质量。

范围 / 默认 1x / 2x / 4x / 8x · 1x

档位越高通常越吃 CPU。

Tape 参数速查

范围、默认与方向

Tape
开关

打开或关闭整段 Tape。

范围 / 默认 关 / 开 · 关

关闭时仍保留宿主时间线。

Tape In Gain
宿主参数

为旧工程与预设保留的前级增益。界面不显示。

范围 / 默认 -12 到 +12 dB · 0 dB

它与 Drive 相加后推动饱和。

Tape Drive
旋钮

磁带推动与饱和深度。

范围 / 默认 -7 到 +14 dB · 0 dB

往右更密、更早饱和。

Sheen
旋钮

饱和之后的高频架式。

范围 / 默认 -6 到 +6 dB · 0 dB

往右更亮，往左更收。

Hearth
旋钮

饱和之后的 150 Hz 低频架式。

范围 / 默认 -6 到 +6 dB · 0 dB

往右更厚，往左让开底部。

Tape Out
旋钮

Tape 后、Hard Clip 前的增益。

范围 / 默认 -12 到 +12 dB · 0 dB

用来补偿 Drive 带来的响度。

Tape Speed
选择器

选择磁带速度性格。

范围 / 默认 15 IPS / 30 IPS · 15 IPS

15 更早染色，30 余量更大。

Hard Clip
开关

在 Tape Out 后做固定限幅。

范围 / 默认 关 / 开 · 关

打开前先检查输出峰值。

Tape OS
选择器

Tape 抗混叠质量。

范围 / 默认 1x / 2x / 4x / 8x · 1x

不接受宿主自动化。

几个容易听懂的起点

先从少量开始

先认识 Hestia

Tape 关
Bad Idea 100%
Let Go 0%

这是中心起点。用 Output 把音量拉齐。

更开放的母带

Tape 关
Bad Idea 80% 到 110%
Let Go 30% 到 70%

保留 Character 颜色，同时减轻三段动作。

更密的总线

15 IPS
Drive +2 到 +5 dB
Let Go 0% 到 35%

先用 Tape Out 补回音量，再决定要不要 Hard Clip。

更干净的磁带

30 IPS
Drive 小量
Sheen / Hearth 小量

30 IPS 留出更多余量。音色架式最后再动。

只留静态颜色

Bad Idea 100%
Let Go 100%
Tape 按需要

三段动态被释放，Character 的静态颜色仍然保留。

外部节奏驱动

Sidechain EXT
Bad Idea 70% 到 130%
Let Go 按需要

在宿主里接上立体声侧链。没有接线时不会产生压缩动作。

起点只是方向

素材的电平、频谱和瞬态会改变结果。任何配方都要在等响条件下听。

声音不对时，先动这里

快速排查

太挤、太重

先减 Bad Idea 或 Tape Drive。Let Go 往右可以释放三段压缩。需要更大余量时切到 30 IPS。

只是变响，听不出音色

用 Output 把处理前后音量拉近，再做一次 Bypass 比较。

低频太多

先把 Hearth 往左或回 0 dB。Tape 改 30 IPS。仍然太厚时再减 Drive。

高频太亮、边缘太硬

把 Sheen 往左。Hard Clip 如果开着，先关掉再听。

没有压缩动作

检查 Bad Idea 有没有在 0%，以及 Let Go 是否已经到 100%。EXT 模式下还要确认宿主已经接上立体声侧链。

CPU 太高

先把 Tape OS 与 Character OS 降到 1x 或 2x。高倍档留到最终检查。

旁路后音量还变了

Bypass 保持原始输入电平；比较处理前后时，用 Output 调整处理状态的响度。

切换 Tape 或 OS 时担心错位

Hestia 会保留同一条宿主时间线。切换过程内部会过渡，不会突然改变轨道延迟。

技术说明与卸载

最后查这里

I/O

Stereo 主输入、可选 Stereo EXT 侧链、Stereo 输出。Mono 布局不会通过。

采样率

跟随宿主采样率。当前文档里的校准与对比基准是 48 kHz。

延迟

48 kHz 下当前构建报告 289 samples。Bypass 与过采样档位共用稳定时间线。

尾音

插件向宿主报告的最长尾音为 8.1 秒。

状态

17 个参数进入插件状态。主题与窗口尺寸属于界面状态。

自动化

Tape OS 与 Character OS 不接受自动化。其他公开音频控制由宿主参数管理。

卸载位置

macOS

AU 位于 /Library/Audio/Plug-Ins/Components/Hestia.component。VST3 位于 /Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Hestia.vst3。AAX 位于系统 AAX 插件目录中的 Hestia.aaxplugin。

Windows

VST3 位于 C:\Program Files\Common Files\VST3\Hestia.vst3。AAX 位于系统 AAX 插件目录中的 Hestia.aaxplugin。删除对应文件夹后重新扫描插件。