

UNICORN SOUNDENGINE — UWdeVST SUITE

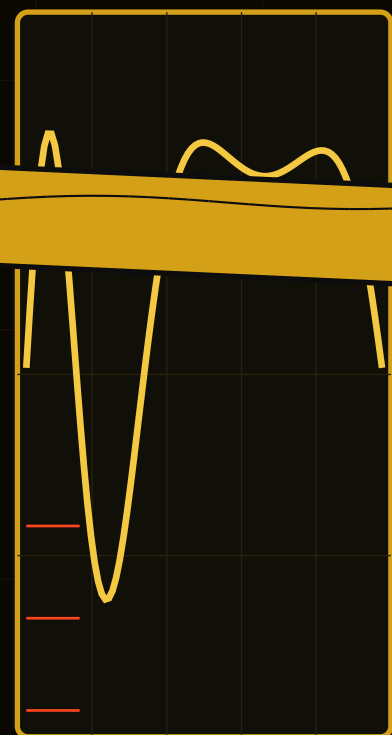
VERSION 1.0 · VST3

UWdeVST

BASS

808

Acoustique · 808 · Synthé · 9 basses · 25 presets



01

DÉCOUVERTE

02

COMPOSITEUR

03

PROFESSIONNEL

SUB

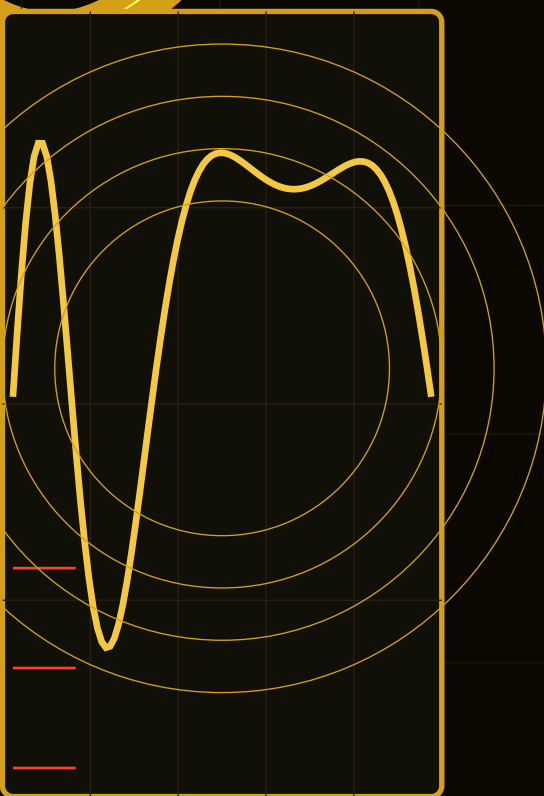
INTRODUCTION & VUE D'ENSEMBLE

9 basses · Acoustique · 808 · Synthé

CHAPITRE

808

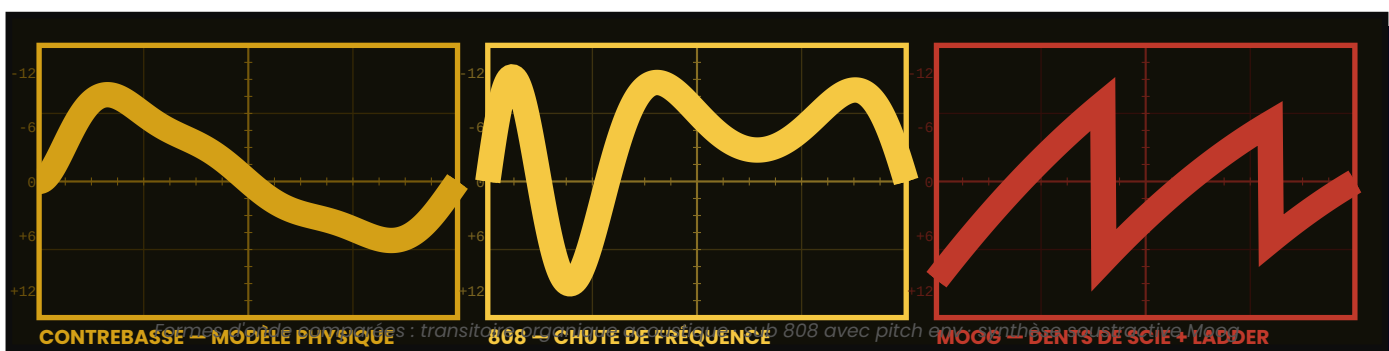
Sub grave, contrebasse acoustique, Moog ladder — tout dans un seul instrument.



Qu'est-ce que UWdeVST Bass ?

UWdeVST Bass modélise neuf basses en synthèse entièrement algorithmique : contrebasse acoustique par modèle physique, 808 sub avec chute de fréquence, et basses de synthétiseur classiques (Moog, Reese, Acid 303). Chaque basse a ses propres oscillateurs et caractéristiques de synthèse.

Le paramètre Pitch Env est exclusif aux basses 808 : il contrôle l'intensité de la chute de fréquence caractéristique du Roland TR-808. Le paramètre Sub ajoute un sous-harmonique à l'octave inférieure – essentiel pour les productions modernes de trap et hip-hop.



Les 3 familles

ACO	808	SYN
ACOUSTIQUE Contrebasse · Basse Fingered · Basse Slap Modèle physique : résonance de caisse, transitoire de pincement.	808 Sub 808 · Boom 808 · Distorted 808 Sinus avec chute de fréquence. Pitch Env = chute 808 typique.	SYNTHÉ Moog Bass · Reese Bass · Acid Bass Oscillateurs + filtres analogiques simulés.

Démarrage en 5 étapes

- 01 CHARGER**
VST3 dans votre DAW. Polyphonie 2-4 voix.
- 02 CHOISIR**
Famille + basse. Moteur de synthèse dédié change complètement.

03**JOUER**

Note MIDI basse active. Pitch Bend ± 2 st = portamento.

04**SCULPTER**

4 macros : Fatness / Brillance / Punch / Profondeur.

05**808**

Pitch Env 0,8 + Decay 1,0 s + Macro Fatness 0,75 = trap 808 classique.

PARTIE 1

DÉCOUVERTE

Histoire · 9 basses · Caractères sonores
Pour tous les musiciens et producteurs

1



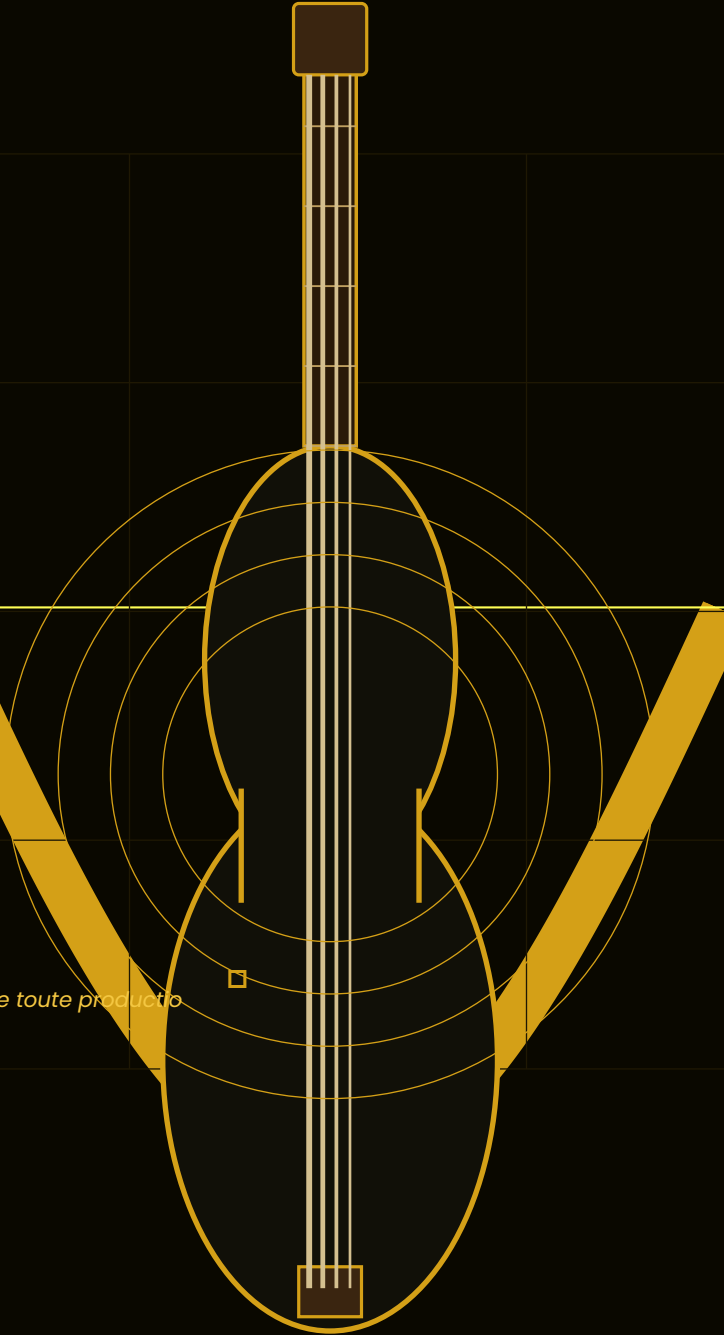
HISTOIRE & FAMILLES DE BASSES

De la contrebasse au sub synthétique

CHAPITRE

01

La basse définit la fondamentale harmonique et le groove rythmique de toute production



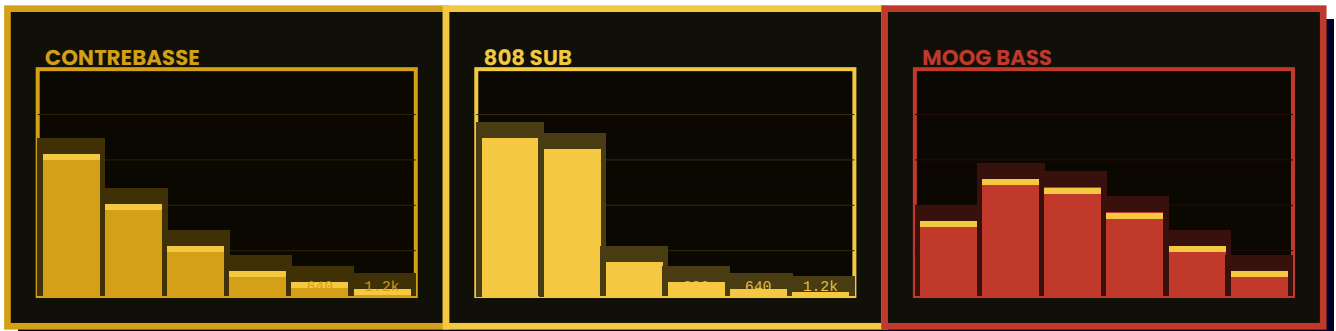
La basse — du XIXe siècle au sub 808

La contrebasse acoustique naît au XVIe siècle. La basse électrique de Leo Fender (1951, Precision Bass) révolutionne la musique en permettant la diffusion amplifiée et le jeu debout. En 1980, le Roland TR-808 introduit le sub bass synthétique avec sa chute de fréquence unique — qui devient le fondement du hip-hop, de la trap et de l'EDM.

LE SAVIEZ-VOUS ?

La TR-808 était considérée comme un flop commercial lors de sa sortie en 1980 — elle sonnait "faux" par rapport aux vrais instruments. Son sub grave a été découvert par les producteurs hip-hop qui jouaient les notes très basses sur leurs boîtes à rythmes, créant le son distinctif.

Spectre de fréquences — comparer les familles



Contrebasse : énergie max 40–80 Hz · 808 : sub pur presque exclusivement sub-80 Hz · Moog : spectre harmonique large 80–1200 Hz grâce aux dents de scie.

Les 9 basses en détail

CTRBS	FINGR	SLAP
<p>Contrebasse</p> <p>Synthèse additive 8 partiels, résonance de caisse. Chute d'attaque lente et naturelle. Son boisé et profond.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Basse Fingered</p> <p>Jouée aux doigts. Attaque douce, sustain médium, warmth. Idéal funk, jazz, pop, R&B.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Basse Slap</p> <p>Claquement fort percussif, bright et punchy. Character = intensité du clic de pouce.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>

SUB	BOOM	DIST
<p>Sub 808</p> <p>Sinus sub avec chute de fréquence longue. Pitch Env 0,5-1,0 = chute 808 classique.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Boom 808</p> <p>Plus de corps et résonance que le Sub pur. Chute intermédiaire, légère saturation.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Distorted 808</p> <p>808 saturé. Drive élevé, timbre harmonique agressif. Signature trap moderne et dark.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>
MOOG	REESE	ACID
<p>Moog Bass</p> <p>Dents de scie + filtre ladder Moog. Character = résonance du filtre. Warm et gras.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Reese Bass</p> <p>Deux oscillateurs désaccordés. Sub bruité et épais. Jungle / D&B emblématique.</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>	<p>Acid Bass</p> <p>TB-303 : carré/triangle + filtre résonnant + envelope filter. Automatisez le cutoff !</p> <p>SUB DRIVE PUNCH BODY</p>

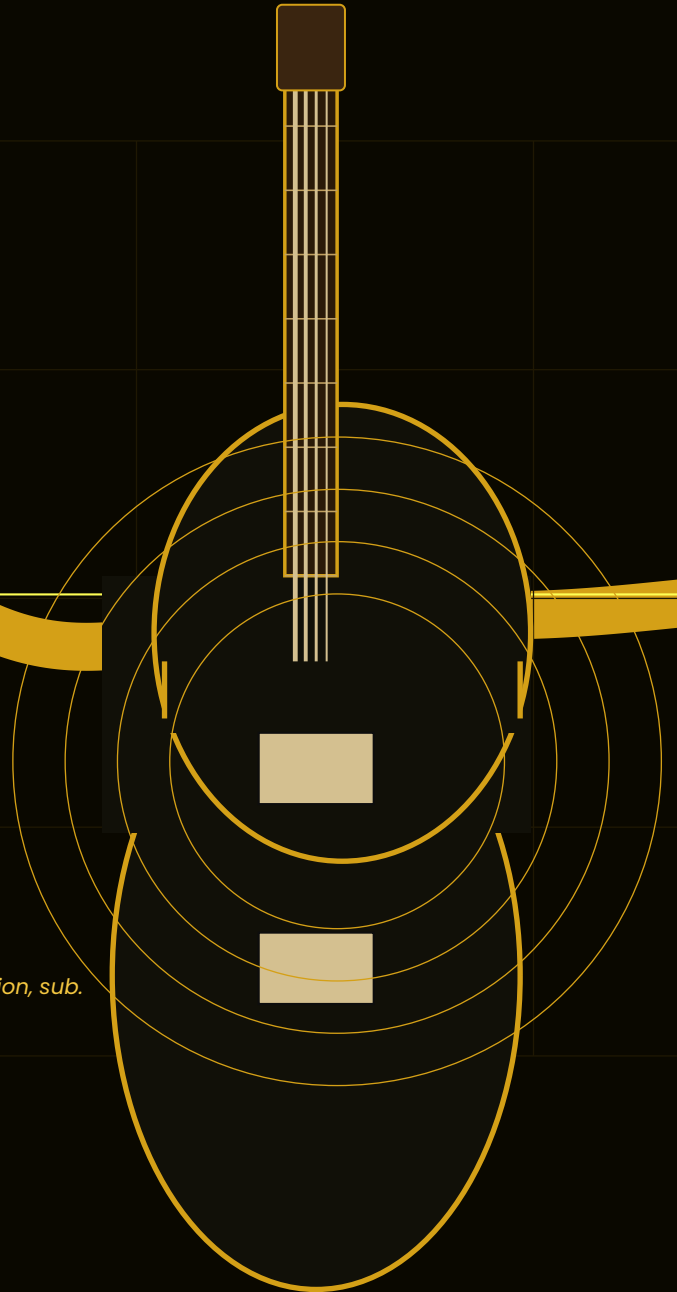
CAS D'USAGE & BONNES PRATIQUES

Trap · Funk · Jazz · Électro · Cinématique

CHAPITRE

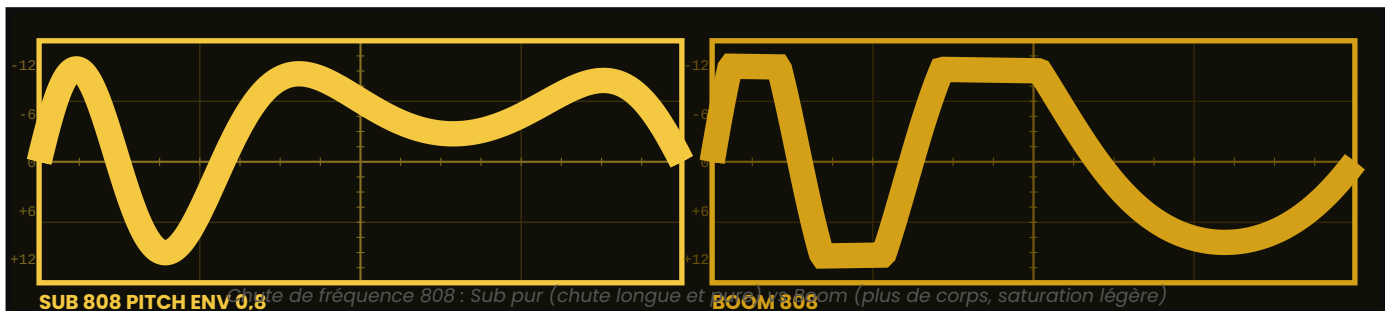
02

Chaque style de basse a ses règles — fréquences, dynamique, saturation, sub.



808 de trap — le standard moderne

La basse 808 de trap se joue en notes mélodiques, pas rythmiques. Le pitch envelope crée la descente caractéristique : la note commence haute et descend rapidement vers la fondamentale. Plus le Pitch Env est élevé, plus la chute est prononcée.



ASTUCE

Sub 808 — Pitch Env 0,85 · Decay 1,0 s · Sub 0,30 Macro Fatness 0,75 · Macro Profondeur 0,65 Compresseur : threshold -10 dB · ratio 2:1 · attack 30 ms (laisser passer la transitoire)

Ligne de basse funk

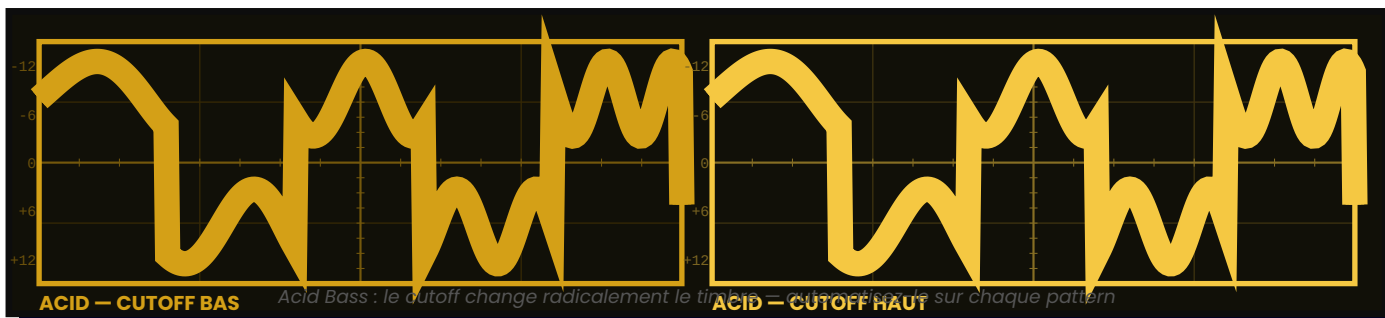
Le groove funk repose sur le dialogue rythmique entre la basse slap et la batterie. La technique slap (pouce + tiré) crée des attaques très marquées et des transitoires percussives. Le paramètre Character sur la Basse Slap contrôle l'intensité du clic de pouce.

ASTUCE

Basse Slap — Attack 0,001 s · Character 0,65 · Brightness 0,60 Macro Punch 0,65 · Macro Brilliance 0,55 Compresseur : threshold -14 dB · ratio 4:1 · attack 2 ms (très rapide pour punch)

Acid Bass — sweep de filtre

La basse Acid (TB-303) tire son caractère du filtre résonnant en mouvement. Le cutoff doit être automatisé — soit en dessinant une courbe dans votre DAW, soit via CC74 en temps réel. Le paramètre Character contrôle la résonance du filtre : plus il est élevé, plus l'accent "quack" est prononcé.



CONSEIL PRO

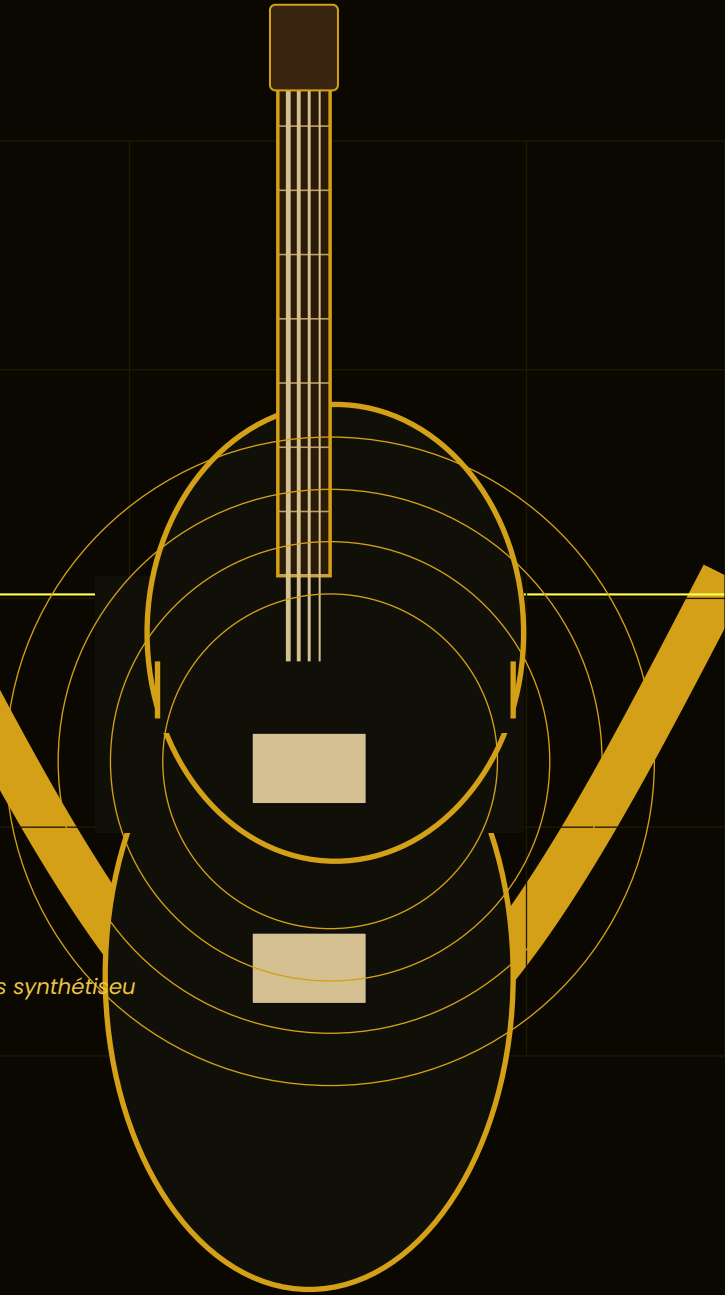
LFO Saw 0,25 Hz + Depth 0,60 Cutoff = sweep de filtre automatique évolutif sur 4 secondes. Idéal pour les breaks acid progressifs.

PARAMÈTRES EXCLUSIFS BASS

Pitch Env · Sub · Body · Character

03
CHAPITRE

Pitch Env et Sub sont les deux paramètres qui n'existent pas sur d'autres synthétiseur



Ce qui rend UWdeVST Bass unique

Deux paramètres sont propres à UWdeVST Bass et inexistant sur la plupart des synthétiseurs génériques : Pitch Env (enveloppe de hauteur – chute 808) et Sub (sous-harmonique ajouté). Associés aux paramètres standard, ils définissent le son de chaque basse.

PITCH ENV

ID : `pitch_env`

Pitch Env

L'enveloppe de hauteur contrôle la chute de fréquence caractéristique du TR-808. À 0 : la hauteur est fixe (basses acoustiques, Moog). À 0,5 : chute prononcée sur 0,5 secondes. À 1,0 : chute maximale sur toute la durée du Decay. Le Decay détermine la durée de la chute – Decay long + Pitch Env élevé = sub grave qui descend lentement.

Typique : 0 acoustique/synthé · 0,5–0,8 808 classique · 0,9–1,0 trap extrême

SUB

ID : `sub`

Sub

Ajoute un sous-harmonique à l'octave inférieure (fréquence/2) avec son propre oscillateur sinus pur. Complètement indépendant du son principal – il renforce la fondamentale sub-grave. Attention : fréquences très basses (< 40 Hz) difficiles à entendre sur petits haut-parleurs. Vérifiez toujours sur un système avec caisson de basse ou casque fermé.

Typique : 0,20–0,35 acoustique et Moog · 0,40–0,60 808 · 0,65–0,90 Reese et sub trap

CHARACTER

ID : `character`

Character

Paramètre de timbre propre à chaque basse. Effect différent selon l'instrument : Basse Slap = intensité du clic de pouce · Moog = résonance du filtre ladder · Reese = épaisseur des oscillateurs désaccordés · Acid = accentuation de la résonance 303 · Contrebasse = brillance des partiels additifs.

Typique : Variable selon l'instrument – à explorer par l'oreille

BODY

ID : `body`

Body

Résonance interne du corps. Sur les acoustiques : comb filter simulant la caisse de résonance. Sur les électriques synthétiques : chambre de corps électronique. Trop haut sur la 808 = résonance parasite indésirable. Sur la contrebasse : body 0,65–0,80 = chaleur de la caisse résonante naturelle.

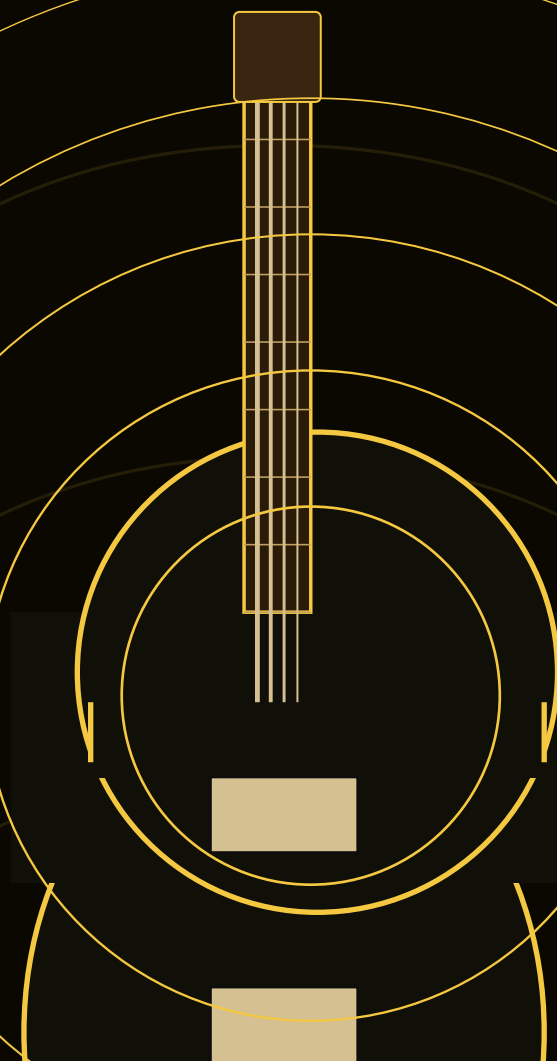
Typique : 0,60–0,80 contrebasse · 0,10–0,30 808 · 0,40–0,55 Moog/Reese

PARTIE 2

COMPOSITEUR

LFO · Macros · FX · Mix
Pour musiciens et producteurs MAO

2



LFO • MACROS • SECTION FX

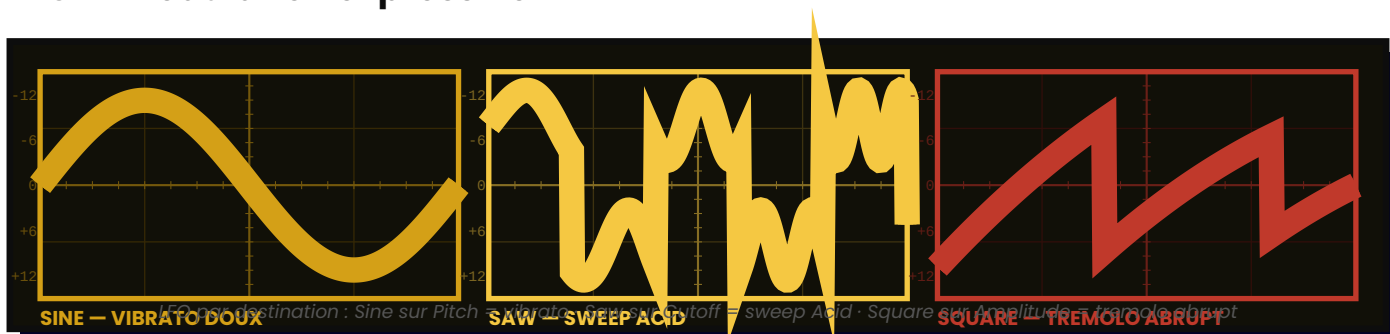
Modulation • Saturation • Compression

CHAPITRE

04

LFO Saw sur Cutoff = sweep acid • LFO Square sur Amplitude = tremolo • Cutoff = wah bas

LFO — modulation expressive



Sweep Acid

Saw · 0,25 Hz · Depth 0,60 → Cutoff

Sweep de filtre automatique sur 4 secondes. Signature de l'Acid House. Fonctionne aussi sur Moog Bass pour un filtre en mouvement plus organique.

Vibrato basse

Sine · 3,5 Hz · Depth 0,08 → Pitch

Vibrato subtil de contrebasse ou basse électrique. 3,5 Hz = vibrato naturel de joueur de basse. Depth > 0,15 : vibrato trop prononcé pour une basse.

Tremolo

Square · 2,0 Hz · Depth 0,55 → Amplitude

Coupe rythmique du volume. Syncopation électronique. Très efficace sur Moog Bass ou Reese pour des patterns d'écriture moderne.

Animation sub

Sine · 0,12 Hz · Depth 0,15 → Sub

Légère animation du niveau sub sur 8 secondes. Presqu'imperceptible — rend le sub vivant plutôt que statique.

Les 4 macros Bass

FATNESS → macro_fatness

Épaissit le bas du spectre. Augmente sub et body. 0,75 = sub trap lourd · 0,50 = basse funk équilibrée · 0,30 = basse électrique propre.

BRILLANCE → macro_brillance

Ouvre le filtre et accentue les harmoniques hautes. Agit sur brightness et cutoff. 0,65 = slap mordant · 0,35 = son dark et sombre.

PUNCH → `macro_punch`

Renforce l'attaque. Augmente character et accentue la transitoire. 0,70 = slap funk mordant · 0,45 = basse équilibrée · 0,80 = attaque agressive.

PROFONDEUR → `macro_depth`

Enrichit le sub-grave. Booste sub et allonge pitch_env. 0,70 = sub trap · 0,40 = contrebasse naturelle · 0,85 = sub extrême.

MIX & INTÉGRATION DAW

Compression · Saturation · Routing · MIDI

05

CHAPITRE

La basse sub occupe 30–50% de l'énergie d'un mix moderne — son traitement est fondame

Compresser la basse correctement

La compression de basse a deux objectifs distincts selon le type : homogénéiser les vélocités pour les basses jouées (fingered, slap) et sculpter l'enveloppe pour les 808. Ces deux usages requièrent des paramètres opposés.

COMPRESSION BASSE JOUÉE

Threshold *Usage: Fingered / Slap / Contrebasse* -14 dB

Ratio 4:1

Attack 2-5 ms

Release 80 ms

Mix 100%

Attack courte (2 ms) pour attraper les transitoires de slap. Release rapide pour que la ba

COMPRESSION 808

Threshold *Usage: Sub 808 / Boom / Distorted* -10 dB

Ratio 2:1

Attack 25-40 ms

Release 200 ms

Mix 80%

Attack longue (25 ms) pour laisser passer le transitoire et la chute de fréquence. Mix 80%

COMPRESSION SYNTHÉ

Threshold *Usage: Moog / Reese / Acid* -16 dB

Ratio 3:1

Attack 10 ms

Release 120 ms

Mix 100%

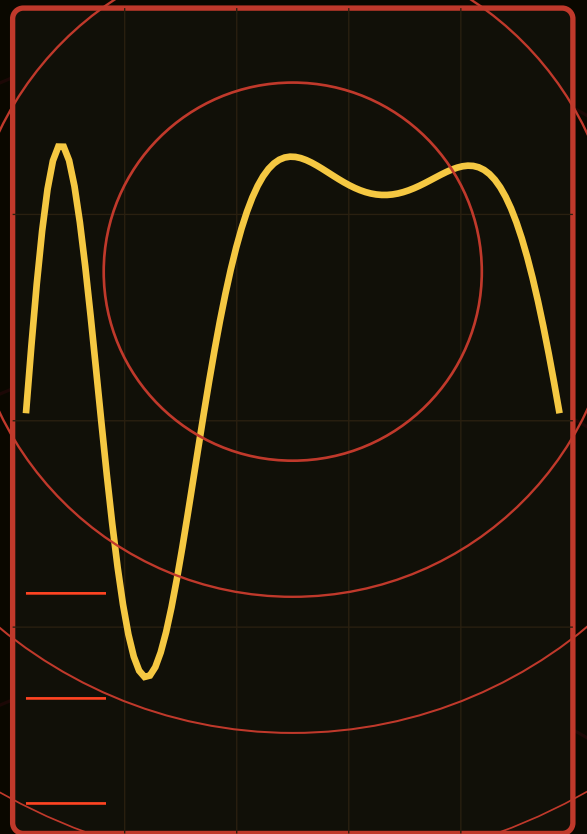
Réglages classiques pour synthé. L'Acid Bass bénéficie d'une attack légèrement plus longue

PARTIE 3

PROFESSIONNEL

808

Presets · Sound Design · Resampling
Pour compositeurs et sound designers



3

SOUND DESIGN AVANCÉ

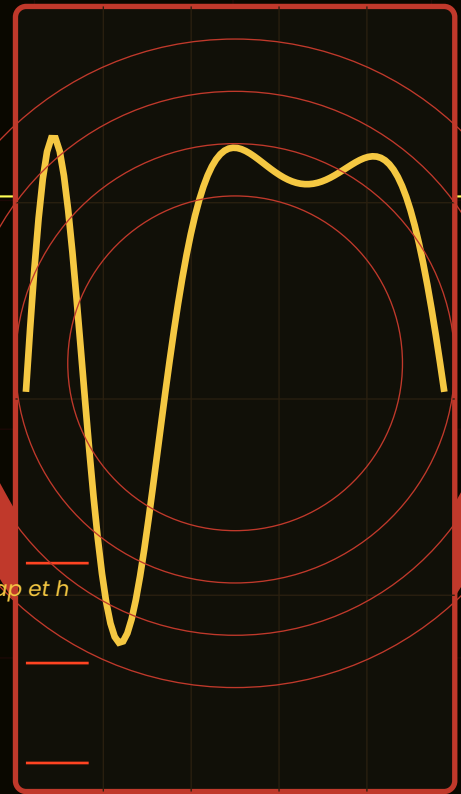
Layering · Automation 808 · Textures sub

06

CHAPITRE

808

Le layering acoustique + 808 est la technique fondamentale de la production trap et h



Layering basse — la technique essentielle

Le layering combine plusieurs basses pour créer un son complet sur tous les systèmes de reproduction. La couche 808 fournit le sub grave (< 80 Hz), la couche fingered ou Moog apporte le corps (80–500 Hz), et une troisième couche optionnelle ajoute la présence (500 Hz–2 kHz).

COUCHE SUB

Sub 808 · Pitch Env 0,80 · Sub 0,20 · Niveau 0 dB

Le fondement grave. Audible seulement sur systèmes avec grave < 60 Hz. Vérifiez avec un casque fermé.

COUCHE CORPS

Moog Bass · Body 0,55 · Drive 0,15 · Niveau -3 dB

L'intelligibilité — les harmoniques qui rendent la basse audible sur les petits haut-parleurs.

COUCHE ATTAQUE

Basse Slap ou Fingered · Punch élevé · Niveau -6 dB

Le punch initial. Donne la définition rythmique. Réduit si la basse semble trop percussive.

COUCHE PRÉSENCE

Acid Bass ou Distorted 808 · Drive 0,25 · Niveau -9 dB

Grain de saturation dans les médiums — aide la basse à percer dans un mix chargé.

Automation de la 808 — technique trap

La 808 de trap n'est pas une basse rythmique — c'est une ligne mélodique sub. Les notes doivent être dessinées avec des durées longues (1–2 mesures) à des hauteurs précises. La mélodie de la 808 définit souvent l'harmonie du beat.

01 Notez les 808 en longues notes tenues (2–4 temps) — pas de rythme rapide

02 Pitch Env 0,80 + Decay 1,0 s = chute 808 sur 1 seconde exactement

03 Utilisez des slides (glide) entre les notes pour le portamento mélodique

04 Automatisez Sub de 0,20 à 0,50 au refrain pour épaissir le grave

05

Saturation douce (sat_drive 2,0 · mix 20%) = 808 audible sur petits haut-parleurs

SUB

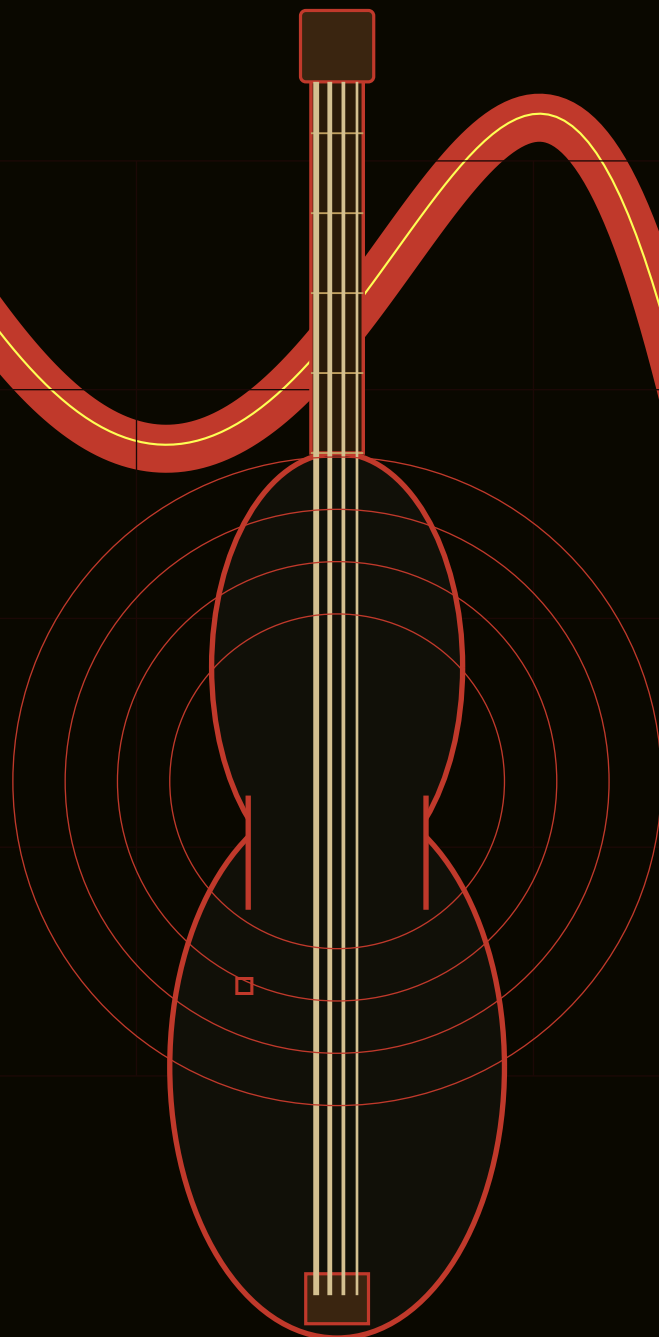
LES 25 PRESETS D'USINE

Référence complète — 5 familles stylistiques

CHAPITRE

07

25 presets · Deep · Funk · Hip-Hop · Cinématique · Expérimental



25 presets – référence complète

DEEP

01	Abysses Pitch Env 0,90 · Sub 0,40 · grave extrême	Sub 808
02	Sub Profond Corps plein · Saturation légère · chaleur sub	Boom 808
03	Nuit Grave Body 0,70 · attaque lente · ambiance sombre	Contrebasse
04	Fond Océanique Cutoff 300 Hz · très filtré · presque sinusoïdal	Moog Bass
05	Murmure Souterrain Sub maximal · quasi inaudible < 30 Hz	Sub 808 + Sub

FUNK

06	Groove Machine Équilibre parfait · Body 0,50 · Punch moyen	Basse Fingered
07	Slap City Character 0,65 · Punch 0,70 · mordant	Basse Slap
08	Funkadelic Drive 0,10 · sub 0,25 · groove profond	Basse Slap
09	Bass Face Légère saturation · attaque marquée	Basse Fingered
10	Doigts de Feu Bright · attack 0,005 s · très expressif	Basse Fingered

HIP-HOP

11	Trap House Drive 0,60 · Pitch Env 0,85 · signature trap	Distorted 808
12	808 Massacre Pitch Env 1,0 · Sub 0,50 · extrême	Sub 808
13	Drill Paris Saturation progressive · UK Drill style	Boom 808
14	Boom Bap Moderne Warmth · Body 0,65 · hip-hop classique	Contrebasse
15	Sub Warfare Layer sub + corps Moog · complet	Sub 808 + Moog

CINÉMATIQUE

16	Tension Sourde Sub 0,70 · très épais · omineux	Reese Bass
17	Horizons Sombres Cutoff 250 Hz · sombre et lent	Moog Bass
18	Vibrations Épiques Sub 0,40 · long release · orchestral	Contrebasse
19	Profondeur Ciné Pitch Env 0,60 · ambiance film	Sub 808
20	Atmosphère Grave Layer électronique · très profond	Reese + Sub

EXPÉRIMENTAL

21	Distorsion Totale Drive 0,90 · saturation extrême	Distorted 808
----	---	---------------

**MAINTENANT,
GROOVEZ.**

UWdevST Bass v1.0 — Unicorn SoundEngine
unicorsoundengine.com

