



GUIDE UTILISATEUR PRO - V1.0.1

UWdeVST Drum

Drum machine de production pour beatmaking, design de kit et sketch rapide.

VST3 / STANDALONE X64

12 PADS

3 FAMILLES



12

PADS

3

FAMILLES

18

KITS FACTORY

96

PRESETS CURATED

DRUM MACHINE & KIT SYNTHESIZER

ARCHITECTURE - PRESETS - MODULATION - ROUTING

Sommaire

Un parcours de prise en main au sound design

Chaque section part du geste musical, puis descend vers les paramètres utiles en session.

15

PAGES A4

01

Débutant

- Vue d'ensemble des 12 pads
- Kit Browser et mapping MIDI
- 18 kits d'usine
- Premiers pas
- Pièges à éviter

02

Intermédiaire

- Architecture 3 panels
- Source / Enveloppe par pad
- Tone shaping
- 8 FX globaux
- Workflow beatmaking

03

Avancé

- APVTS pad__
- Mod Matrix par pad
- Routing 13 bus
- MIDI Learn
- Kits utilisateur

01**Choisir****02****Écouter****03****Sculpter****04****Contrôler****05****Router****06****Sauver**

Lecture recommandée. Démarrez avec un preset Reference, adaptez l'enveloppe et le timbre, puis ajoutez les effets seulement quand la partie fonctionne déjà.

Positionnement Produit

UWdeVST Drum Une boîte à rythmes de production, pensée pour programmer vite des grooves, construire des kits et router les pads proprement.

Le but est de produire vite une partie utilisable, avec assez de contrôle pour l'intégrer proprement dans une DAW.

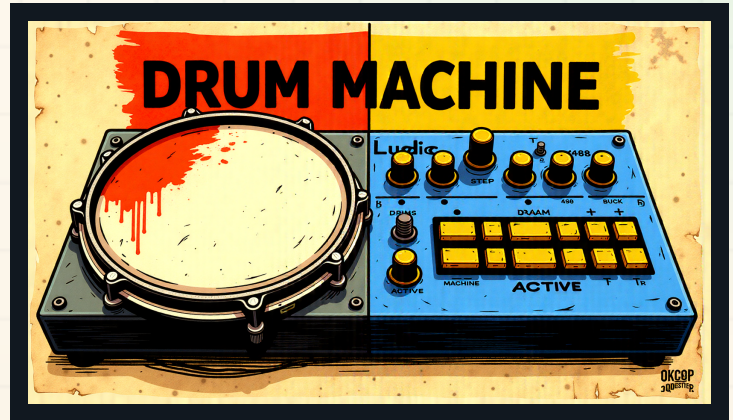
SKETCH

PRODUCTION

LAYERING

AUTOMATION

STEMS



Ce que c'est

Une boîte à rythmes de production, pensée pour programmer vite des grooves, construire des kits et router les pads proprement.

Ce que ce n'est pas

Une bibliothèque multi-échantillonnée massive type batterie réaliste premium.

Quand l'utiliser

Beatmaking, trap, house, rock, jazz brushes, texture lo-fi et stems par pad.

Vue d'ensemble

ACOUSTIC	ELECTRONIC	HYBRID FX
Kick A0 ACOUSTIC Kick tonal, pitch drop, punch profond	Kick B1 ACOUSTIC Variante plus courte et serrée	Snare2 ACOUSTIC Tonal + noise, attaque claquante
Clap3 ELECTRONIC Noise burst, spread et density	Hat Closed4 ELECTRONIC Métallique, serré et rapide	Hat Open5 ELECTRONIC Open amount variable
Perc 16 HYBRID FX Percussion modale et texture	Perc 27 HYBRID FX Accent, layer et variation	Tom Low8 ACOUSTIC Corps grave et réaliste
Tom High9 ACOUSTIC Fill et accent mélodique	Crash10 ELECTRONIC Brillant, long, énergique	FX11 HYBRID FX Transition et design rythmique
Acoustic Kick A/B, Snare, Tom Low/High Rock, pop, jazz, funk et fondation organique.	Electronic Hat Closed/Open, Clap, Crash House, techno, EDM, trap et patterns rapides.	Hybrid FX Perc 1/2, FX Impacts, textures, fills et sound design rythmique.

Navigation & Presets

- Sélecteur
- Preset
- Shape
- FX
- Save

Sélecteur

Changez de famille ou d'instrument sans perdre le contexte de travail.

Preset Browser

Commencez par un preset Reference pour entendre le noyau sonore.

Save / Load

Sauvegardez vos réglages utilisateur avec un nom clair et un rôle musical.

PRESET / INSTRUMENT	REFERENCE / STYLE	SIGNATURE / CARACTÈRE
808 Classic	Hip-hop / Trap	Kick long, snare sec, hats rapides
909 House	House / Techno	Kick punchy, open hat brillant
Acoustic Rock	Rock / Pop	Toms chauds, crash naturel
Trap Modern	Trap / Drill	808 bass + hi-hats 32èmes
Jazz Brushes	Jazz / Soul	Kit doux et organique

Reference ou Signature ?

Reference sert de point neutre. **Signature** ajoute couleur, mouvement ou espace pour accélérer le mix.

Premiers Pas

01 Kit

1

Kit

Chargez 808 Classic ou Acoustic Rock selon le style.

02 Mapping

2

Mapping

Utilisez C1-D#2: un pad, une note, un son.

03 Groove

3

Groove

Ajustez Swing autour de 20-30% et Humanize avec retenue.

04 Sorties

4

Sorties

Routez kick, snare et hats séparément si le mix le demande.

Pièges courants

- Drive excessif sur le kick: préférez la compression pour la glue.
- Hat Open et Hat Closed sans choke: activez le choke group.
- Humanize à 100%: le groove devient instable.
- Reverb longue sur tous les pads: gardez-la pour Snare et Crash.
- Kick sans pitch drop: le transitoire manque de punch.

Avant de mixer

- Le niveau de sortie reste contrôlé.
- Le rôle musical de la partie est clair.
- Les effets renforcent le son sans masquer l'articulation.
- Le routing est préparé si plusieurs couches sont utilisées.

Architecture

02

Objectif

Comprendre le trajet du signal: source, enveloppe, timbre, macros, effets, puis sortie.

3 panels

DU GESTE MUSICAL AU
STEM FINAL

01

Source

02

Envelope

03

Tone

04

Macros

05

FX

06

Output

PANEL 1

Source / Envelope

Paramètres de base, articulation, niveau et réponse au jeu.

PANEL 2

Tone Shaping

Filtre, drive, largeur, placement et gain final.

PANEL 3

Macros & FX

Contrôles rapides et effets globaux adaptés aux familles.

Panel 1 - Source / Envelope

PARAMÈTRE	RÔLE	CONSEIL
Level	Volume du pad	Réglez avant le bus master
Tune	Hauteur fondamentale	+/- 24 demi-tons
Attack	Temps d'attaque	Court = punch, long = fade-in
Decay	Longueur du pad	Court pour serré, long pour 808 boom
Pitch Drop	Chute de hauteur initiale	Punch du kick
Pitch Decay	Durée du pitch drop	Court pour impact net
Noise	Couche bruitée	Snare, clap et FX
Click	Transitoire rapide	Kick lisible sur petits systèmes
Vel to Click	Réponse vélocité	Jeu plus expressif

Panel 2 - Tone Shaping

PARAMÈTRE	RÔLE	CONSEIL
Drive	Saturation pré-filtre	Kick et snare pour le grit
Cutoff	Fréquence du filtre	Bas pour fondu, haut pour air
Pan	Position stéréo	Kick centré, hats légèrement ouverts
Body Tone	Corps médium/grave	Réduit pour dégager le mix
Metallic Density	Densité métal	Hats et crash
Open Amount	Ouverture du hat	Choke et longueur
Clap Spread	Largeur du clap	Plus large pour les refrains
FM Index	Grain synthétique	Perc et FX

Macros & FX

Punch

Transitoire

Faire percuter kick et snare

Weight

Masse

Renforcer kick et fondation

Air

Ouverture

Clarté des hats et cymbales

Dirt

Grain

Texture lo-fi ou électronique

FX	DESCRIPTION	ACOUSTIC	ELECTRONIC	HYBRID
Saturation	Harmoniques et grit	Oui	Oui	Oui
Transient	Attaque ou sustain	Oui	Oui	Oui
Compresseur	Glue du kit	Oui	Oui	Oui
EQ	Sculptage spectral	Oui	Oui	Oui
Chorus	Mouvement	Oui	Oui	Oui
Delay	Écho syncopé	Oui	Oui	Oui
Reverb	Profondeur	Oui	Oui	Oui
Limiter	Protection de crête	Oui	Oui	Oui

Lecture rapide

Activez les effets comme une décision de mix, pas comme une correction automatique.

ACOUSTIC

ELECTRONIC

HYBRID FX

Familles & Workflow

Acoustic

Rock, pop, jazz, funk et fondation organique.

À écouter: Kick A/B, Snare, Tom Low/High

Electronic

House, techno, EDM, trap et patterns rapides.

À écouter: Hat Closed/Open, Clap, Crash

Hybrid FX

Impacts, textures, fills et sound design rythmique.

À écouter: Perc 1/2, FX

1

Sketch

Programmez kick, snare et hat.

2

Sculpture

Decay, Pitch Drop et Click sur le kick.

3

Glue

Compresseur et Transient sur le bus.

4

Caractère

Saturation ou Dirt selon le style.

5

Espace

Reverb courte sur snare ou crash.

pad_<n>_<suffix> NOMENCLATURE STABLE POUR AUTOMATION ET PRESETS

SLOT	SOURCE	DESTINATION	USAGE TYPIQUE
1	Velocity	Filter Cutoff	Plus fort = plus ouvert
2	LFO 1	Pan	Mouvement stéréo automatique
3	Env 1	Pitch	Impact ou glissé expressif
4	Mod Wheel	Resonance	Ouverture expressive du filtre
5	Aftertouch	Brightness	Pression = plus d'aigus
6	LFO 2	Stereo Width	Pulsation spatiale subtile
7	Key Follow	Filter Cutoff	Plus aigu = plus ouvert
8	Env 2	Drive	Saturation sur l'attaque

Bonnes pratiques

- Un slot = une intention musicale claire.
- Réduisez l'amount avant d'ajouter un second modulateur.
- Préférez une modulation subtile sur les éléments graves.

SUFFIX	RÔLE	NOTE
level	Volume du pad	0.0-1.0
tune	Hauteur	+/- 24 demi-tons
attack	Attaque	0-50 ms
decay	Longueur	0.03-2.5 s
pitch_drop	Impact tonal	Kick et toms
noise	Couche noise	Snare, clap, FX
click	Transitoire	Kick lisible
fx_*	Paramètres FX	Selon famille

Routing & MIDI

Bus

BUS 0 MASTER

Bus

BUS 1-12 PAR PAD

Pre-FX

PRE-FX OU POST-FX

Sidechain

SIDECHAIN EXTERNE

MIDI Learn

Clic droit sur un paramètre, puis Learn MIDI.
Bougez le contrôleur physique: le mapping est sauvegardé avec le preset.

Routing

Utilisez les bus auxiliaires pour sidechain, stems, compression parallèle ou traitement dédié.

CC	RÔLE
CC1	Mod Wheel vers Mod Matrix
CC11	Expression / volume dynamique
CC64	Sustain pedal / Hold
CC7	Master Volume global
CC120-127	All Notes Off / Reset

Presets Utilisateur

Règles d'écriture

- Déclarer la cible musicale.
- Utiliser les IDs canoniques.
- Laisser les champs manquants hériter des defaults.
- Sauvegarder une version utilisateur claire.

IDs canoniques: les IDs doivent correspondre aux paramètres exposés pour que le preset retrouve les bons réglages.

Overrides: un preset utilisateur surcharge seulement les valeurs nécessaires.

Structure minimale

Un preset peut être très court si seules quelques valeurs changent.

```
<kit name="...">
  <pad id="0"><param id="pad_0_level"
value="0.90"/></pad>
</kit>
```

Sound Design Avancé

Layering par pad

Superposez kick + sub ou snare + clap, puis routez chaque couche.

Saturation en série

Drive léger sur le pad puis Saturation FX post-pad.

EQ Sculpting

Coupez à 30 Hz sur kick, boostez 60-80 Hz, creusez 250 Hz.

Kits signatures

Partez d'un kit factory et modifiez decay, click, swing et macros.

01

Reference

02

Timbre

03

Macro

04

FX

05

Routing

06

Save

Recette fiable. Gardez le rôle principal simple, puis placez le mouvement sur les harmoniques, l'espace ou les couches secondaires.



12 pads - 3 familles - 18 kits factory

Architecture 3 panels

4 macros

8 FX

Mod Matrix 8 slots

Multi-out 13 bus

MIDI Learn

Presets XML

Sound design avancé

REFERENCE D'ABORD

NIVEAU CONTRÔLÉ

FX DOSÉS

STEMS PROPRES

VST3 / Standalone x64

© UWDEVST - TOUS DROITS RÉSERVÉS