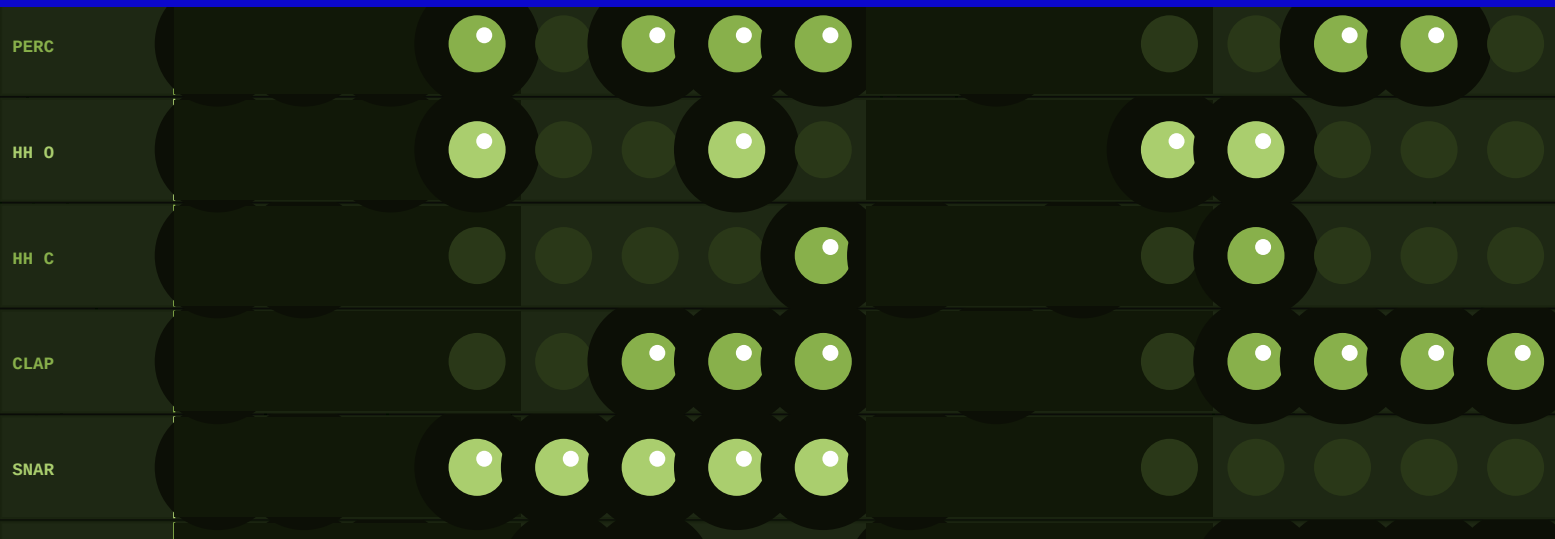
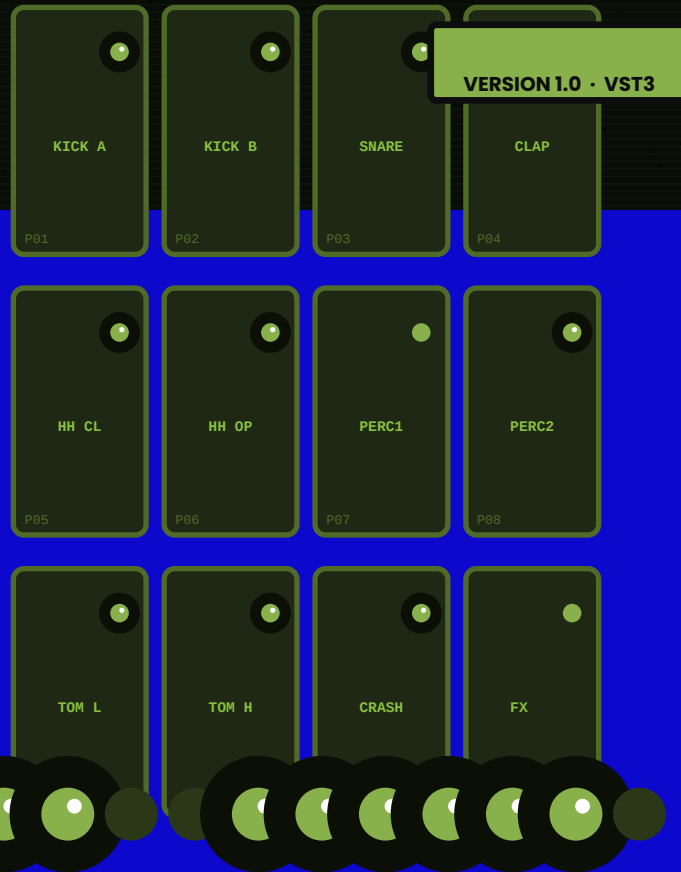


UWdeVST

DRUM



01

DÉCOUVERTE

02

COMPOSITEUR

03

PROFESSIONNEL



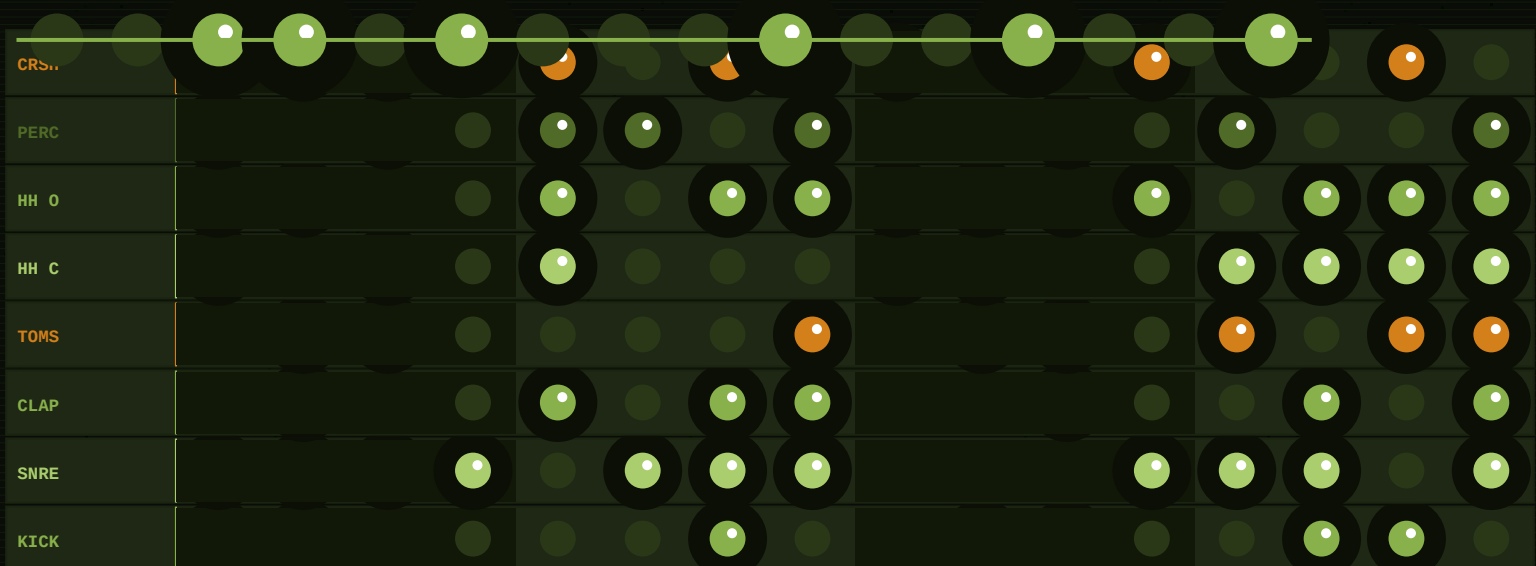
CH

> INTRODUCTION & VUE D'ENSEMBLE

12 pads · Synthèse analogique · Sans échantillons

PADS : 12 SYNTH: ANALOG
MODE : DRUM SEQ VER : 1.0
MACROS: PUNCH / WEIGHT / AIR / DIRT
PRESETS: 25 FX : 3 TABS

Aucun échantillon. Chaque son est généré en temps réel par des oscillateurs, du bruit filtré et des transitoires — comme une TR-808.



Synthèse percussive pure

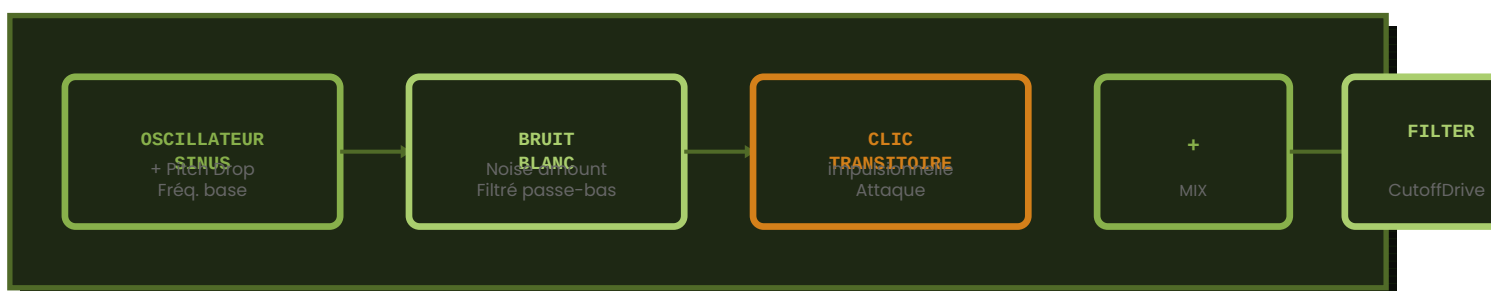
UWdeVST Drum génère chaque son de batterie en temps réel à partir d'oscillateurs sinusoïdaux, de bruit blanc filtré et de transitoires de clic. Aucun fichier audio n'est chargé. Ce principe — identique aux grandes boîtes à rythmes TR-808 et TR-909 — garantit une souplesse totale : chaque paramètre peut être modifié à l'extrême.

Le résultat est un son synthétique caractéristique, différent des kits de samples et parfaitement adapté à la production électronique, trap, techno et cinématique. Les 12 pads couvrent les rôles essentiels : 2 kicks, snare, clap, 2 hats, 2 percs, 2 toms, crash et FX.



Architecture des 12 pads

Chaque pad est une voix synthétique indépendante avec son propre oscillateur, son propre filtre, sa propre saturation et ses paramètres d'enveloppe. Ils sont tous déclenchés par les notes MIDI C2–B2 et peuvent être routés vers des sorties audio indépendantes dans votre DAW.



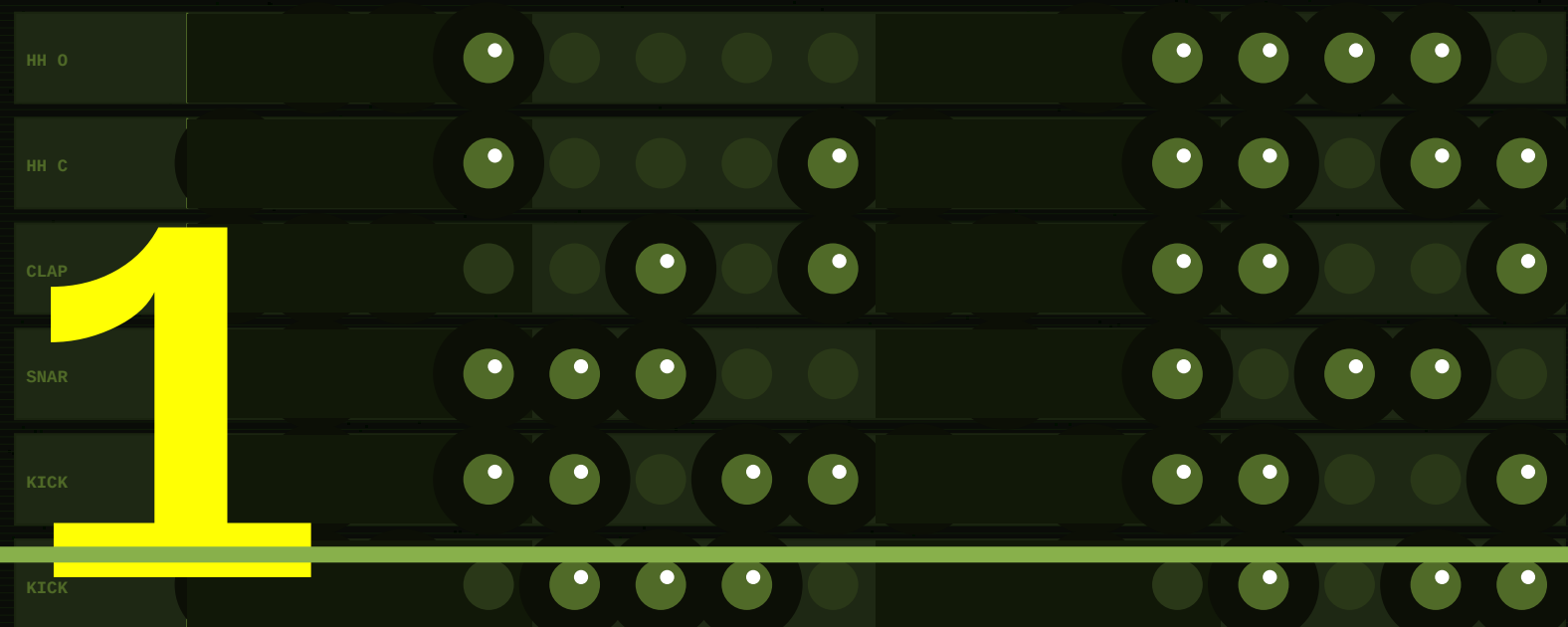
LE SAVIEZ-VOUS ?

UWdeVST Drum est 100% synthétique — zéro sample. Cela signifie que chaque réglage peut être poussé à l'extrême sans artefact de pitch-shift. Le kick peut descendre sur 4 octaves, le bruit peut être filtré à 200 Hz ou 18 000 Hz. Aucun sample ne limiterait jamais ce comportement.

PARTIE 1

DÉCOUVERTE

Les 12 pads · Mapping MIDI · Premiers sons
Pour tous les musiciens et producteurs





01

CH

> LES 12 PADS

Kick · Snare · Hats · Toms · Percs · Crash · FX

PADS : 12 SYNTH: ANALOG
MODE : DRUM SEQ VER : 1.0
MACROS: PUNCH / WEIGHT / AIR / DIRT
PRESETS: 25 FX : 3 TABS

Pad 1 = Kick A (165 Hz) · Pad 3 = Snare (195 Hz) · Pad 5 = Hat Closed (8200 Hz) — 12 voix synthétiques indépendantes.

Les 12 pads – référence complète

Chaque pad a une fréquence de base, un rôle dans le kit et un comportement synthétique propre. Les paramètres Pitch Drop et Noise sont les différenciateurs clés entre les familles.

<p>P01 Kick A 165 Hz</p> <p>Grosse caisse principale. Sinus grave + chute de fréquence. Pitch Drop = profondeur du "boom".</p> <p>PITCH DROP: 18-28 st DECAY: 0,5-1,0 s DRIVE: 1,5-3,0</p>	<p>P02 Kick B 148 Hz</p> <p>Variante grosse caisse. Fréquence plus grave, attack légèrement différent. Idéal en layer.</p> <p>PITCH DROP: 20-30 st DECAY: 0,4-0,9 s DRIVE: 1,5-4,0</p>	<p>P03 Snare 195 Hz</p> <p>Caisse claire. Sinus 195 Hz + bruit câble. Noise = densité. Click = mordant.</p> <p>NOISE: 0,40-0,75 DECAY: 0,1-0,3 s CLICK: 0,20-0,50</p>
<p>P04 Clap 240 Hz</p> <p>Claquement de mains. Dominé par le bruit. Double transitoire naturel.</p> <p>NOISE: 0,70-0,95 DECAY: 0,08-0,20 s CLICK: 0,10-0,35</p>	<p>P05 Hat Closed 8200 Hz</p> <p>Charley fermé. Bruit métallique filtré. Cutoff = brillance.</p> <p>CUTOFF: 6-12 kHz DECAY: 0,02-0,08 s NOISE: 0,85-1,0</p>	<p>P06 Hat Open 6800 Hz</p> <p>Charley ouvert. Identique au fermé, decay plus long.</p> <p>CUTOFF: 5-10 kHz DECAY: 0,12-0,35 s NOISE: 0,85-1,0</p>
<p>P07 Perc 1 820 Hz</p> <p>Percussion courte : clave, bloc de bois. Polyvalent.</p> <p>DECAY: 0,05-0,15 s CLICK: 0,15-0,40 TUNE: ±12 st</p>	<p>P08 Perc 2 1400 Hz</p> <p>Percussion intermédiaire : rim, cowbell. Caractère unique.</p> <p>DECAY: 0,08-0,25 s CLICK: 0,10-0,35 TUNE: ±12 st</p>	<p>P09 Tom Low 180 Hz</p> <p>Tom grave. Sinus + chute douce de fréquence.</p> <p>PITCH DROP: 8-16 st DECAY: 0,2-0,5 s DRIVE: 1,2-2,0</p>

P10 Tom High 280 Hz	P11 Crash 5800 Hz	P12 FX 380 Hz
<p>Tom aigu. Chute rapide, attaque définie.</p> <p>PITCH DROP: 6-12 st DECAY: 0,1-0,3 s DRIVE: 1,2-2,0</p>	<p>Cymbale crash. Bruit long métallique. Decay très long.</p> <p>DECAY: 0,5-2,0 s CUTOFF: 4-8 kHz NOISE: 0,75-0,95</p>	<p>Son d'effet libre. Nature variable selon preset.</p> <p>TUNE: libre DECAY: libre DRIVE: libre</p>

02

CH

> COMMENT ÇA SONNE – LA SYNTHÈSE

Oscillateur · Bruit · Pitch Drop · Click

PADS : 12 SYNTH: ANALOG
MODE : DRUM SEQ VER : 1.0
MACROS: PUNCH / WEIGHT / AIR / DIRT
PRESETS: 25 FX : 3 TABS

Le "boom" d'un kick 808 = un oscillateur sinus qui part de 165 Hz et chute vers 40 Hz en 80 ms. Pitch Drop + Pitch Decay.



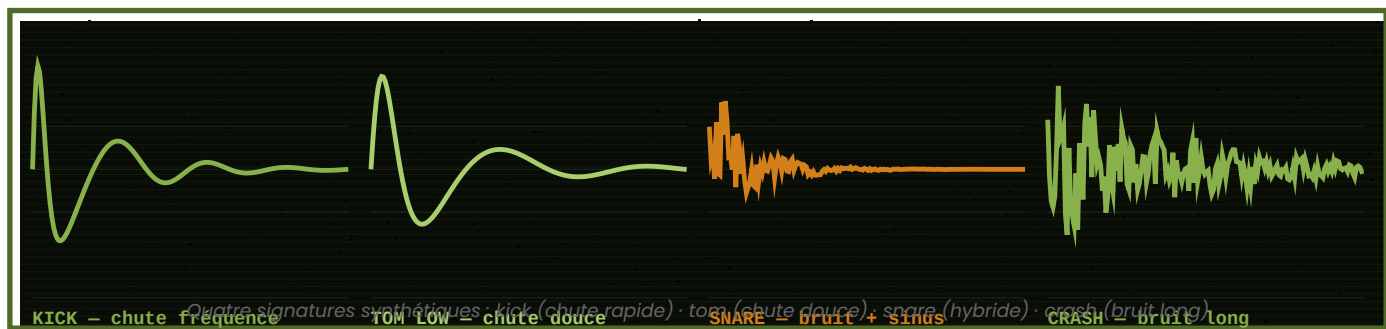
KICK A KICK B SNARE CLAP

HH CL HH OP PERC1 PERC2

TOM L TOM H CRASH FX

L'anatomie du kick synthétique

Le son de grosse caisse synthétique est défini par deux courbes : la courbe d'amplitude (Decay) et la courbe de fréquence (Pitch Drop + Pitch Decay). C'est leur interaction qui crée la signature du kick – de l'impact sec au 808 profond.



Kick – the 808 sound

ASTUCE

Le kick 808 classique : Pitch Drop 24–26 st · Pitch Decay 0,12 s · Decay 0,9 s · Drive 2,5

Pitch Drop 0 = son pur · 12 st = kick médium · 24+ st = 808 profond

Pitch Decay Rapide (0,03 s) = transient sec · Long (0,2 s) = portamento smooth

Decay 0,3 s = kick sec · 0,8–1,2 s = kick long trap/808

Drive 1,0–2,0 = chaleur · 3,0–5,0 = distorsion · 8,0+ = clipping agressif

Snare – le câble à bruit

ASTUCE

Caisse claire jazz : Noise 0,45 · Click 0,25 · Cutoff 10 000 Hz · Decay 0,15 s

Noise 0,30–0,50 = caisse claire naturelle · 0,70–0,90 = snare très noisy / eletro

Click 0 = fondu · 0,30–0,50 = mordant présent · 0,80+ = très agressif

Cutoff 8 000–14 000 Hz pour un son ouvert · 3 000–6 000 Hz pour un son sombre

Decay 0,10–0,20 s snare sec · 0,25–0,40 s snare avec sustain

Hat — bruit pur métallique

ASTUCE

Hat techno : Cutoff 9 000 Hz · Decay CL 0,03 s · Decay OP 0,22 s · Noise 0,92

Cutoff Cutoff BAS (3–6 kHz) = hat sombre · Cutoff HAUT (12–16 kHz) = hat brillant

Decay HH CL 0,02–0,05 s = charley fermé très court · 0,06–0,09 s = légèrement ouvert

Decay HH OP 0,12–0,25 s = ouvert normal · 0,30–0,45 s = long ride-like

Noise Toujours élevé (0,85–1,0) · le hat est du bruit filtré pur

4 styles de kits

Kit Trap / 808

KICK A

pitch_drop 26 st · decay 0,9 s · drive 2,5 · cutoff 4500 Hz

SNARE

noise 0,65 · click 0,30 · decay 0,18 s · cutoff 7000 Hz

HAT CL

cutoff 9000 Hz · decay 0,03 s · noise 0,92

MACRO PUNCH

0,70 + Weight 0,75 + Dirt 0,25

Kit Techno / Industrial

KICK A

pitch_drop 20 st · decay 0,7 s · drive 4,0 · cutoff 5500 Hz

CLAP

noise 0,85 · decay 0,12 s · click 0,15 · cutoff 8000 Hz

HAT CL

cutoff 7000 Hz · decay 0,04 s · noise 0,95 · drive 1,8

MACRO PUNCH

0,60 + Air 0,45 + Dirt 0,35

Kit Jazz Acoustique

SNARE

noise 0,50 · click 0,20 · decay 0,15 s · drive 1,1

HAT CL

noise 0,88 · cutoff 14000 Hz · decay 0,04 s

HAT OP

noise 0,88 · cutoff 12000 Hz · decay 0,28 s

MACRO AIR

0,60 + Punch 0,35 + Dirt 0,05

Kit Cinématique**KICK A**

pitch_drop 30 st · decay 1,0 s · drive 2,0 · cutoff 4000 Hz

TOM LOW

pitch_drop 14 st · decay 0,4 s · drive 1,5

CRASH

decay 1,8 s · cutoff 5000 Hz · noise 0,88

MACRO WEIGHT

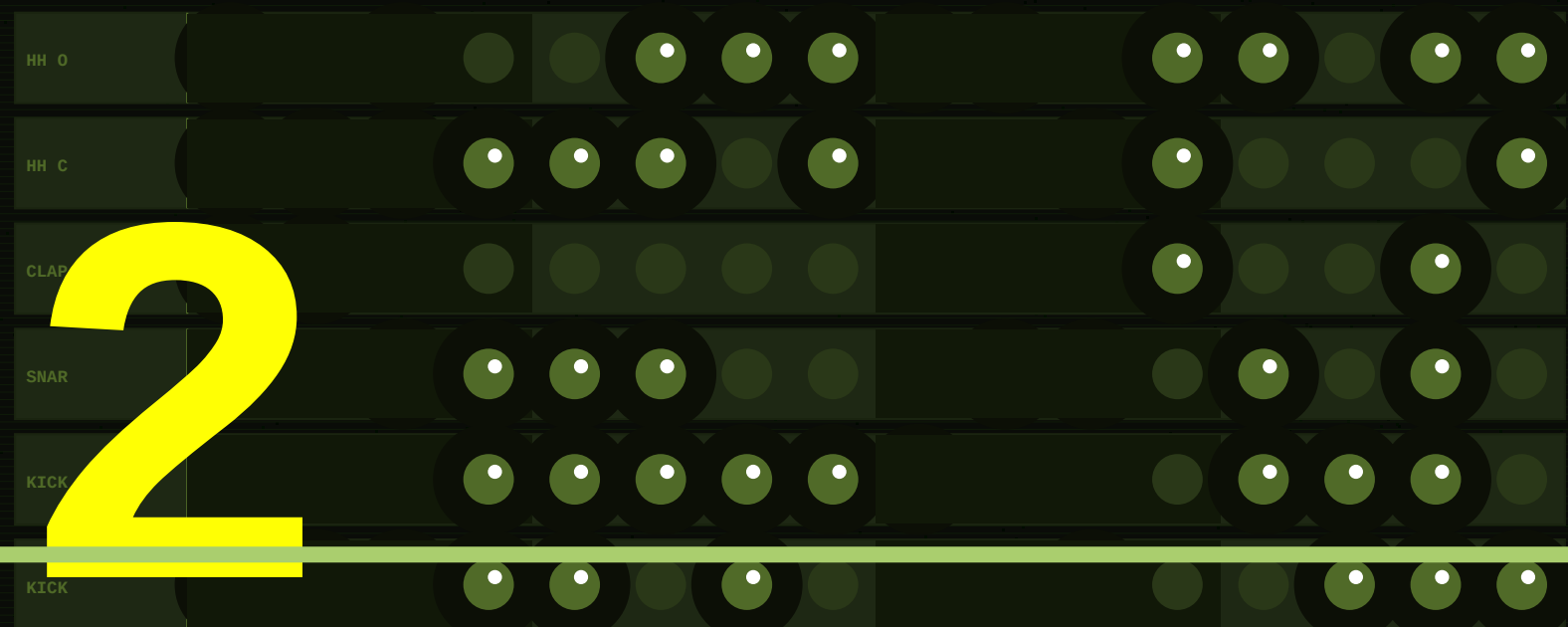
0,85 + Punch 0,60 + Trans. attack +0,5

PARTIE 2

COMPOSITEUR

Paramètres · Macros · FX · Routage
Pour musiciens et producteurs

2



04

CH

> PARAMÈTRES PAR PAD

Level · Decay · Noise · Click · Drive · Cutoff

PADS : 12 SYNTH: ANALOG
MODE : DRUM SEQ VER : 1.0
MACROS: PUNCH / WEIGHT / AIR / DIRT
PRESETS: 25 FX : 3 TABS

Chaque pad = 12 paramètres indépendants. ID interne :
pad_N_decay, pad_N_noise... N = numéro de pad 1 à 12.

A grid of 12 drum pads, arranged in three rows of four. Each pad has a label and a volume indicator (a small circle with a dot). The pads are labeled as follows:

- Row 1: KICK A (P01), KICK B (P02), SNARE (P03), CLAP (P04)
- Row 2: HH CL (P05), HH OP (P06), PERC1 (P07), PERC2 (P08)
- Row 3: TOM L (P09), TOM H (P10), CRASH (P11), FX (P12)

A performance grid for the drum pads. It consists of 12 columns and 7 rows. The columns correspond to the 12 pads (P01 to P12). The rows correspond to the drum categories: PERC, HH O, HH C, TOMS, CLAP, SNRE, and KICK. Each cell in the grid contains a small circle with a dot, representing a trigger or volume indicator. The circles are colored green or orange. The TOMS row has orange circles in the first two columns (P09 and P10) and the third column (P11). The other rows have green circles in various columns.

Les 12 paramètres de chaque pad

LEVEL	<p>ID: pad_N_level</p> <p>Level</p> <p>0,0-1,0</p> <p>Volume du pad dans le mix. La vélocité MIDI multiplie ce niveau.</p> <p>Typique : 0,75-0,90 kicks · 0,60-0,75 snare · 0,40-0,55 hats</p>
TUNE	<p>ID: pad_N_tune</p> <p>Tune</p> <p>±24 demi-tons</p> <p>Transposition de la fréquence de base. Kick à -4 st = plus grave.</p> <p>Typique : 0 par défaut · Toms ±4-8 st</p>
DECAY	<p>ID: pad_N_decay</p> <p>Decay</p> <p>0,01-3,0 s</p> <p>Durée de déclin de l'enveloppe d'amplitude. Paramètre le plus important.</p> <p>Typique : 0,03 s hat · 0,18 s snare · 0,80 s kick</p>
ATTACK	<p>ID: pad_N_attack</p> <p>Attack</p> <p>0,0001-0,1 s</p> <p>Temps de montée. Très court sur percussions. Plus long = son plus doux.</p> <p>Typique : 0,001 s défaut · 0,01-0,05 s pour adoucir</p>
PITCH DROP	<p>ID: pad_N_pitch_drop</p> <p>Pitch Drop</p> <p>0-36 demi-tons</p> <p>Portamento descendant initial. Spécifique aux kicks et toms.</p> <p>Typique : 0 = son pur · 24 st = 808 profond</p>
PITCH DECAY	<p>ID: pad_N_pitch_decay</p> <p>Pitch Decay</p> <p>0,005-0,5 s</p> <p>Vitesse de la chute de fréquence. Rapide = sec, Lent = smooth.</p> <p>Typique : 0,05-0,12 s kicks classiques · 0,15-0,25 s 808</p>

NOISE

ID: pad_N_noise

Noise

0, 0-1, 0

Quantité de bruit blanc mélangée. Essentiel pour snare, hats, clap.

Typique : 0,85-0,95 hats - 0,50-0,70 snare - 0,05-0,15 kicks

CLICK

ID: pad_N_click

Click

0, 0-1, 0

Transitoire impulsionnelle en début de son. Définit le mordant d'attaque.

Typique : 0,20-0,45 snare - 0,10-0,30 clap - 0,05-0,15 kicks

DRIVE

ID: pad_N_drive

Drive

1, 0-10, 0

Saturation interne. 1,0-2,0 = chaleur. 4,0-8,0 = distorsion notable.

Typique : 1,5-3,0 kicks - 1,0-1,5 hats/snare

CUTOFF

ID: pad_N_cutoff

Cutoff

200-18 000 Hz

Filtre passe-bas. Définit le timbre spectral du bruit filtré.

Typique : 3-5 kHz kick - 6-10 kHz snare - 8-14 kHz hats

PAN

ID: pad_N_pan

Pan

-1, 0 à +1, 0

Position stéréo. -1 = gauche, 0 = centre, +1 = droite.

Typique : Hats légèrement décalés ±0,15-0,25

OUTPUT

ID: pad_N_output

Output

Master/Out N

Routage vers bus de sortie. Master = mix général. Out N = sortie dédiée.

Typique : Kick sur Out 1 - Snare sur Out 2

Les 4 macros — contrôle global du kit

PUNCH

→ `macro_punch`



Amplifie la présence et l'attaque des kicks et snares. Agit sur le clic et le drive interne de chaque pad. 0 = très doux · 0,45 = neutre · 0,70 = agressif · 1,0 = maximal.

Presets : Trap : 0,70 · Techno : 0,55 · Jazz : 0,30

WEIGHT

→ `macro_weight`



Renforce les basses fréquences. Augmente le Decay et la fréquence de base des kicks et toms. 0 = léger · 0,55 = neutre · 0,80+ = très lourd et profond.

Presets : Trap/808 : 0,75 · Cinématique : 0,85 · Jazz : 0,30

AIR

→ `macro_air`



Ouvre le son vers les aigus. Élève la fréquence de coupure des hats et percussions. 0 = sombre · 0,25 = neutre · 0,60 = ouvert · 0,90 = très brillant.

Presets : Jazz : 0,60 · Pop : 0,40 · Trap sombre : 0,15

DIRT

→ `macro_dirt`



Ajoute de la saturation et de la "saleté". Agit sur le Drive de chaque pad. 0 = propre · 0,18 = neutre · 0,50 = chaud · 0,80+ = saturé.

Presets : Lo-fi : 0,55 · Techno : 0,35 · Jazz : 0,05

Section FX — 3 onglets en série

Onglet 1 — Compresseur parallèle

CONSEIL PRO

Compresseur en parallèle (New York style). Mix = 0% = signal pur · 100% = compressé total. Préserve les transitoires à des Mix < 60%.

Seuil -14 dB — Threshold du compresseur

Ratio 2,4:1 — Rapport de compression

Mix 55% — Mode "New York" parallèle

Onglet 2 — Saturateur tape

CONSEIL PRO

Saturation tape/tube. Drive 1,0–2,0 = chaleur naturelle. Drive 4,0–8,0 = effet très marqué. Mix < 30% pour subtilité.

Drive 1,45 – Saturation douce · Au-delà de 4,0 = très coloré

Mix 18% – Quantité de saturation dans le mix

Onglet 3 – Transitoires**CONSEIL PRO**

Shaping des transitoires. Punch + Weight seuls ne suffisent pas – les Transitoires permettent d'accentuer chirurgicalement l'attaque sans changer le niveau.

Attack +0,12 – > 0 : plus de punch · < 0 : attaque adoucie

Sustain -0,05 – > 0 : queue allongée · < 0 : plus court

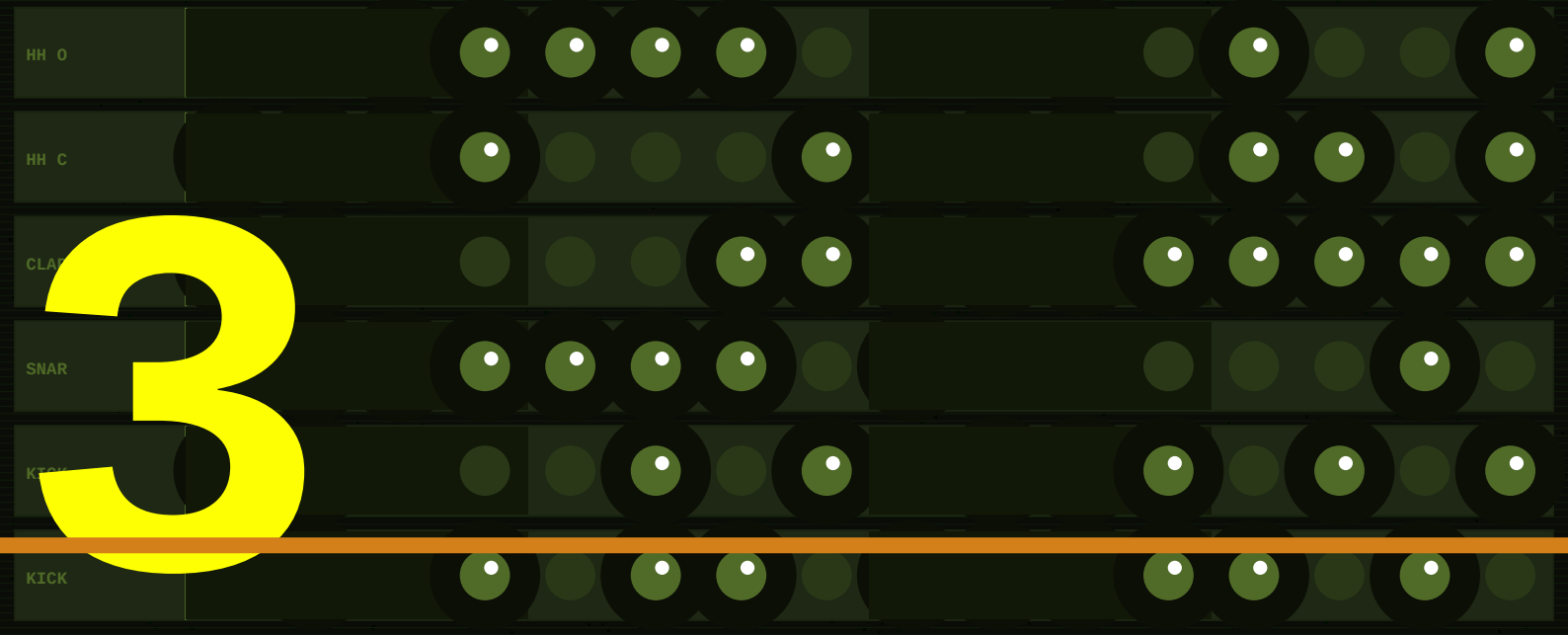
Mix 28% – Intensité de l'effet transitoire

PARTIE 3

PROFESSIONNEL

Presets · Sound Design · Routage DAW
Pour compositeurs et sound designers

3



Techniques de sound design

Les 12 pads indépendants permettent des techniques avancées impossibles avec un kit de samples classique : layering interne, automation des macros, routage multi-bus et modulation par vélocité.

Layering de kicks

KICK A — ATTAQUE

`pitch_drop 22 st · decay 0,35 s · drive 3,0 · cutoff 3500 Hz` – Donne le click et

KICK B — PROFONDEUR

`pitch_drop 28 st · decay 0,90 s · drive 1,8 · cutoff 2500 Hz` – Apporte le sub et

RÉSULTAT LAYER

`Pan Kick A = 0 · Pan Kick B = 0 · Level Kick A = 0,85 · Level Kick B = 0,72` – Ki

Routage multi-sorties DAW

Activez les sorties auxiliaires dans votre DAW (bus stéréo Out 1-N) et assignez chaque pad via son paramètre Output. Cela permet d'appliquer un traitement indépendant par instrument : EQ, réverb et compresseur dédiés au kick, au snare, aux hats.

CONSEIL PRO

Routage recommandé : Kick A+B Out 1 · Snare+Clap Out 2 · Hats Out 3 · Toms Out 4 · Crash+FX Out 5 · Master = référence non traitée. Activez les sorties dans votre DAW avant d'assigner.

Séquenceurs et patterns

120 BPM

	1	2	3	4	5	6	7	8
KICK			●					●
SNRE			●					●
HH			●		●			●
PERC		●		●		●		●

Pattern 4/4 classique : kick sur 1 et 3 · snare sur 2 et 4 · hat en croches · perc en contre-temps

07

CH

> LES 25 PRESETS D'USINE

Classique · Acoustique · Ambient · Ciné · Moderne

PADS : 12 SYNTH: ANALOG
MODE : DRUM SEQ VER : 1.0
MACROS: PUNCH / WEIGHT / AIR / DIRT
PRESETS: 25 FX : 3 TABS

25 presets organisés en 5 familles de 5. Chaque preset est un point de départ – tous les paramètres restent éditables.

P01 KICK A	P02 KICK B	P03 SNARE	P04 CLAP
P05 HH CL	P06 HH OP	P07 PERC1	P08 PERC2
P09 TOM L	P10 TOM H	P11 CRASH	P12 FX






CRS.									
PERC									
HH O									
HH C									
TOMS									
CLAP									
SNRE									
KICK									

25 presets — référence complète

CLASSIQUE — machine analogique

	Batterie Classique Pattern 4/4 direct · Punch 0,45 · Weight 0,55	Kick A
	Machine Analogique Synthèse TR-808 · Pitch Drop 24 · Drive 2,5	Kick A+B
	Rétro Électro Son années 80 · Noise élevé · Air 0,40	Snare+Clap
	Beat Fondateur Pattern minimaliste · Weight 0,65	Kick A
	Vinyle Poussiéreux Dirt 0,50 · Sat. drive 2,8 · Lo-fi	Tous pads

ACOUSTIQUE — kit naturel

	Kit Acoustique Drive minimal · Noise naturel · Air 0,50	Snare+Hats
	Jazz Naturel Hats longs · Noise 0,85 · Cutoff 14000	Hat ouvert
	Rock Organique Crash long · Punch 0,55 · Weight 0,50	Crash
	Studio Live Compresseur parallèle · Mix 45%	Tous pads
	Groove Boisé Percs en bois · Character actif	Perc 1+2

AMBIENT — textures atmosphériques

	Nappes Rythmiques Decay très long · Espace étendu	Crash+Perc
	Espace Profond Sub grave · Decay 1,2 s · filtre bas	Kick+Tom
	Rêve Percussif Pitch Drop doux · Air 0,55 · Dirt 0,10	Tous
	Atmosphère Calme Cutoff bas · Decay long · pianissimo	Hat+Perc
	Horizons Rythmés Tom low long · Espace 0,75	Tom+Crash

CINÉMATIQUE — impact orchestral

	Impact Épique Pitch Drop 30 st · Trans. +0,5 · Weight 0,85	Kick A
	Tension Dramatique Sombre · Cutoff bas · Drive 3,0	Tous
	Sombre & Massif Sub maximal · Decay 1,0 s · Weight 0,90	Kick+Tom
	Marche Héroïque Pattern marche · Punch 0,60	Snare+Tom
	Destinée Percussive Long crash · Cinematic reverb interne	Crash

MODERNE — production électronique

	Production Moderne 808 moderne · Drive 2,0 · Punch 0,55	Kick A
	Électro Urbain Noise haut · Air 0,45 · Dirt 0,20	Snare+Clap

> MAINTENANT,

GROOVEZ.I



HH O *UWdeVST Drum v1.0 – Unicorn SoundEngine – unicorsoundengine.com*

HH C

CLAP

SNAR

KICK

KICK

A drum pattern visualization with six rows of drums: HH O, HH C, CLAP, SNAR, KICK, and KICK. Each row contains a sequence of green circles, some with white dots, representing drum hits. The circles are arranged in a grid pattern, with some circles missing, indicating a specific drum pattern. The background is dark green.