

UNICORN SOUNDENGINE — UWdeVST SUITE

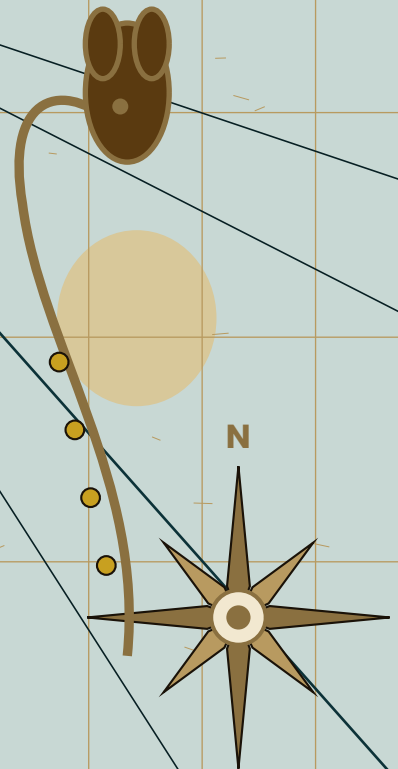
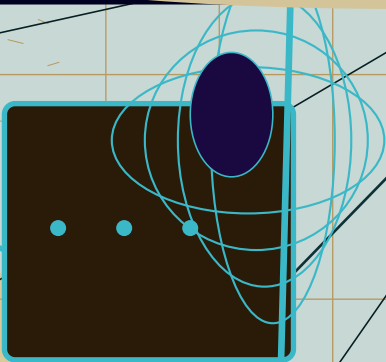
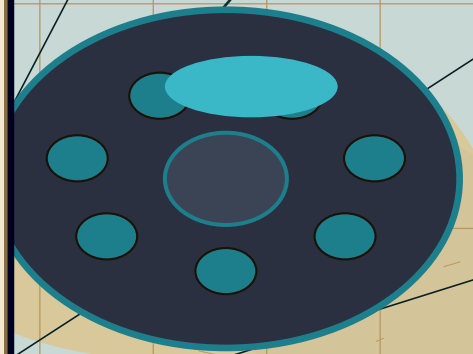
# UWdeVST INSTR

*21 instruments rares du monde entier*

Cordes · Vents · Percussions · Conceptuels · 4 familles · 25 presets

*Modélisation physique algorithmique*

VERSION 1.0 · VST3



01

DÉCOUVERTE

02

COMPOSITEUR

03

PROFESSIONNEL

00

CHAPITRE

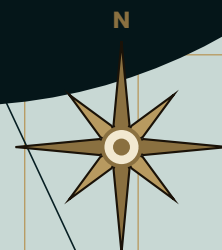
## INTRODUCTION & VUE D'ENSEMBLE

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

*Du Carnyx guerrier celtique au Thérémine électronique, du Gayageum coréen au Yaybahar turc – 21 voix uniques au monde.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

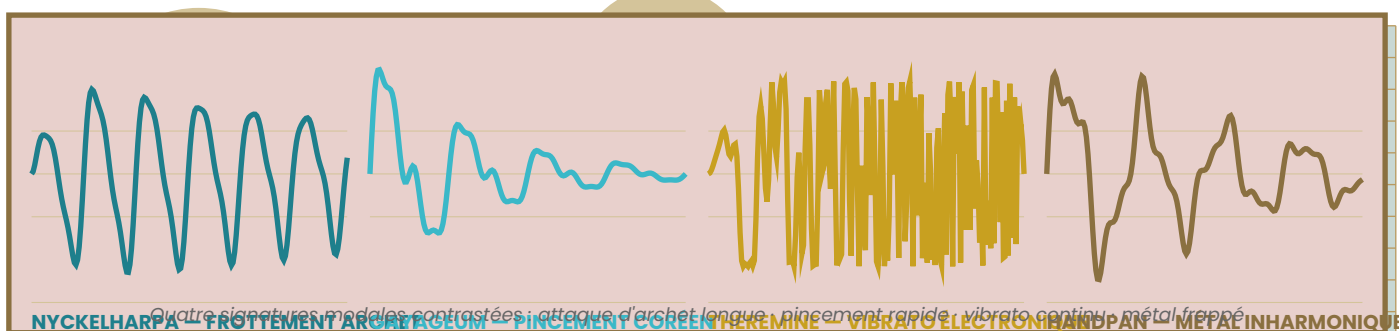
UWdeVST Instr v1.0



# Le voyage sonore des instruments rares

UWdeVST Instr rassemble 21 instruments extraordinaires du monde entier et des créations conceptuelles uniques, tous synthétisés par modélisation physique algorithmique. Chaque instrument possède ses propres modes de résonance, son enveloppe d'attaque caractéristique et son timbre inimitable.

La modélisation physique calcule le comportement acoustique réel de chaque instrument : l'archet sur les cordes de la Nyckelharpa, la membrane vibrante du Theremine, le métal frappé du Handpan, le souffle dans le Fujara géant. Chaque note MIDI déclenche ce calcul en temps réel.



## Les 4 familles

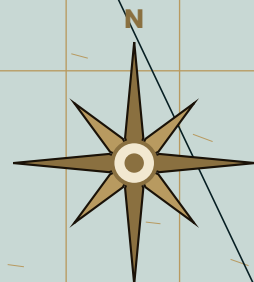
01 CORDES <span>CRD</span>	02 VENTS <span>VNT</span>	03 PERC. <span>PERC</span>
<p>SuèdeCoréeUSA</p> <p>Nyckelharpa, Gayageum, Chapman Stick, Yayli Tanbur, Crwth. Frottement, pincement et tapotement.</p>	<p>CeltesGrèceSlovaquie</p> <p>Carnyx, Aulos, Fujara, Gemshorn, Dizi. Souffles anciens et exotiques.</p>	<p>IndonésieAfriqueFrance</p> <p>Angklung, Udu, Pyeongyeong, Cristal Baschet, Mbira, Handpan.</p>
04 CONCEPTUELS <span>CNCPT</span>		
<p>Monde entier</p> <p>Theremine, Ondes Martenot, Pyrophone, Hydraulophone, Yaybahar. Instruments hors du commun.</p>		

PARTIE 1

# DÉCOUVERTE

Les 21 instruments · Origines · Familles  
Pour tous les musiciens

1



## 01

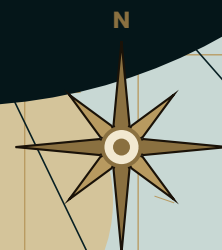
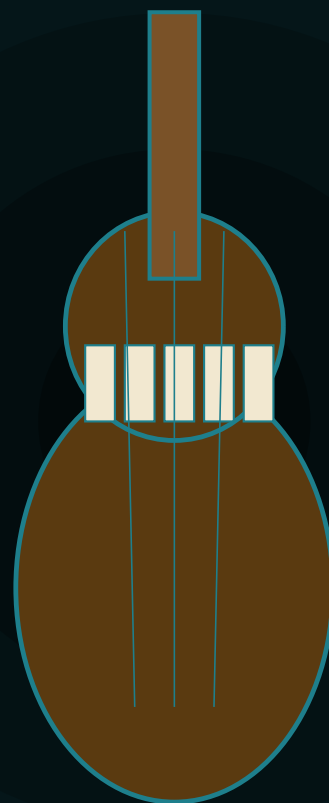
CHAPITRE

**FAMILLE CORDES & VENTS***Nyckelharpa · Gayageum · Chapman Stick · Carnyx · Fajara*

*La Nyckelharpa suédoise a 16 cordes dont 12 cordes sympathiques qui résonnent librement — son secret pour ce son si mélancolique.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UwdeVST Instr v1.0



## Famille CORDES — 5 instruments

Les instruments à cordes de la collection couvrent cinq traditions radicalement différentes : la vièle médiévale suédoise, la cithare coréenne, le tapotement bimanuel américain, le tanbur ottoman à archet, et la fidule celtique galloise.

<b>01 Nyckelharpa</b> <span>NYCK</span> <i>Suède</i> Vièle à clavier. Archet + touches à clé + résonateurs sympathiques. Son mélancolique folk. <b>BODY:</b> 0,50-0,65 <b>TEXTURE:</b> 0,25-0,40 <b>BRIGHTNESS:</b> 0,40-0,55	<b>02 Gayageum</b> <span>GAYA</span> <i>Corée</i> Cithare 12 cordes. Pincement délicat, glissandos par pression. Résonance longue et expressive. <b>ATTACK:</b> 0,01-0,05 s <b>BODY:</b> 0,45-0,60 <b>EXPRESSION:</b> 0,55-0,70	<b>03 Chapman Stick</b> <span>STICK</span> <i>USA</i> Tapotement bimanuel. Basses gauche + mélodies droite. Expression uniquement en tapotement. <b>CHARACTER:</b> 0,40-0,65 <b>TEXTURE:</b> 0,30-0,50 <b>BRIGHTNESS:</b> 0,45-0,60
<b>04 Yayli Tanbur</b> <span>TANB</span> <i>Turquie</i> Tanbur à archet. Cordes métal frottées, son brillant, phrasé maqam ornamental. <b>BRIGHTNESS:</b> 0,60-0,75 <b>DRIVE:</b> 0,05-0,15 <b>BODY:</b> 0,35-0,50	<b>05 Crwth</b> <span>CRWTH</span> <i>Pays de Galles</i> Fidule celtique médiévale. Corps rectangulaire, son archaïque et doux. Très rare. <b>BODY:</b> 0,45-0,60 <b>TEXTURE:</b> 0,20-0,35 <b>BRIGHTNESS:</b> 0,30-0,45	

## Famille VENTS — 5 instruments

## 06 Carnyx

*Celtes*

Trompette de guerre celtique en forme de tête de sanglier. Son grave puissant et guerrier.

**BODY:** 0,35-0,50  
**BRIGHTNESS:** 0,45-0,60  
**DRIVE:** 0,05-0,20

## 07 Aulos

*Grèce antique*

Double flûte grecque antique. Deux tuyaux simultanés, son modal et légèrement battant.

**TEXTURE:** 0,15-0,30  
**BRIGHTNESS:** 0,50-0,65  
**BODY:** 0,20-0,35

## 08 Fajara

*Slovaquie*

Grande flûte pastorale. 3 trous, son grave méditatif, sauts harmoniques caractéristiques.

**BODY:** 0,25-0,40  
**TEXTURE:** 0,10-0,25  
**BRIGHTNESS:** 0,35-0,50

## 09 Gemshorn

GEMS

*Europe méd.*

Cor taillé dans une corne. Son flûté et doux, tessiture limitée mais couleur unique.

**BODY:** 0,30-0,45  
**TEXTURE:** 0,08-0,20  
**BRIGHTNESS:** 0,40-0,55

## 10 Dizi

DIZI

*Chine*

Flûte transversale à membrane de papier. Son légèrement buzzing, brillant et timbré.

**TEXTURE:** 0,30-0,50  
**BRIGHTNESS:** 0,60-0,75  
**BODY:** 0,20-0,35

## 02

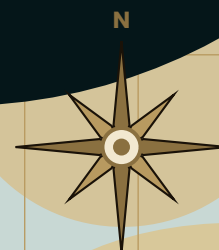
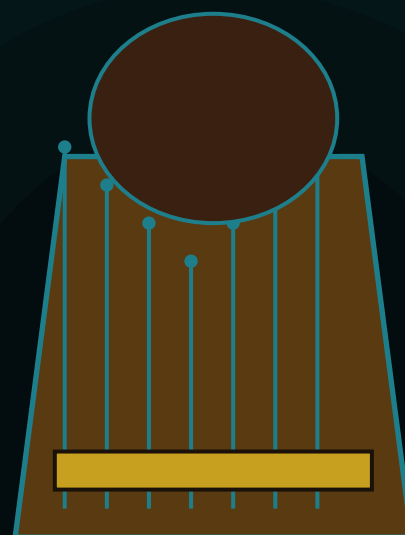
CHAPITRE

**PERCUSSIONS RARES & CONCEPTUELS***Handpan · Mbira · Cristal · Theremine · Yaybahar*

*Le Handpan a été inventé en 2000 à Berne. Chaque instrument est fabriqué à la main — il existe moins de 100 000 Handpans dans le monde.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UWdeVST Instr v1.0



## PERCUSSIONS — 6 instruments

<p><b>11 Angklung</b> <span>ANGL</span></p> <p><i>Indonésie</i></p> <p>Bambou secoué. Sons aériens, multiples tubes par note. Doux et atmosphérique.</p> <p><b>BODY:</b> 0,40-0,55  <b>DECAY:</b> 1,0-2,5 s  <b>BRIGHTNESS:</b> 0,50-0,65</p>	<p><b>12 Udu</b> <span>UDU</span></p> <p><i>Nigeria</i></p> <p>Pot en terre percuté. Son grave profond, air comprimé. Body élevé essentiel.</p> <p><b>BODY:</b> 0,60-0,80  <b>CHARACTER:</b> 0,40-0,65  <b>DECAY:</b> 0,5-1,5 s</p>	<p><b>13 Pyeongyeong</b> <span>PYEO</span></p> <p><i>Corée</i></p> <p>Carillon de jade. Sons purs et cristallins, résonance très longue.</p> <p><b>BRIGHTNESS:</b> 0,65-0,80  <b>DECAY:</b> 2-5 s  <b>BODY:</b> 0,30-0,45</p>
<p><b>14 Cristal Baschet</b> <span>CRIS</span></p> <p><i>France</i></p> <p>Tiges métal frottées. Son éthéré continu, proche du verre musical ondulatoire.</p> <p><b>BODY:</b> 0,40-0,60  <b>DECAY:</b> 3-7 s  <b>LFO:</b> Sine 0,3 Hz</p>	<p><b>15 Mbira</b> <span>MBIR</span></p> <p><i>Zimbabwe</i></p> <p>Piano à pouce. Lamelles métal + calebasse, son buzzing tropical. Texture élevée.</p> <p><b>TEXTURE:</b> 0,45-0,65  <b>BODY:</b> 0,50-0,65  <b>CHARACTER:</b> 0,40-0,60</p>	<p><b>16 Handpan</b> <span>HPAN</span></p> <p><i>Monde entier</i></p> <p>Notes en cercle sur coque métal. Son méditatif et équilibré. Le plus populaire.</p> <p><b>BODY:</b> 0,60-0,75  <b>DECAY:</b> 2-3 s  <b>BRIGHTNESS:</b> 0,45-0,60</p>

## Famille Instrument

<p><b>17 Theremine</b> <span>THER</span></p> <p><i>USA/URSS</i></p> <p>Sans contact physique. LFO vibrato OBLIGATOIRE pour la sonorité caractéristique.</p> <p><b>LFO:</b> Sine 5 Hz 0,20  <b>ATTACK:</b> 0,2-0,4 s  <b>EXPRESSION:</b> 0,70-0,85</p>	<p><b>18 Ondes Martenot</b> <span>ONDE</span></p> <p><i>France</i></p> <p>Électronique français. Timbre unique par le diffuseur. Drive doux recommandé.</p> <p><b>DRIVE:</b> 0,05-0,15  <b>LFO:</b> Tri 0,5 Hz 0,04  <b>EXPRESSION:</b> 0,60-0,75</p>	<p><b>19 Pyrophone</b> <span>PYRO</span></p> <p><i>Concept</i></p> <p>Orgue à flammes. Timbre chaud et fluctuant. Texture et Character élevés.</p> <p><b>TEXTURE:</b> 0,50-0,70  <b>CHARACTER:</b> 0,45-0,65  <b>WARMTH:</b> 0,65-0,80</p>
---	---	--

**20 Hydraulophone**

HYDR

*Canada*

Instrument à eau. Timbre fluide et changeant. Body et Texture interactifs.

**TEXTURE:** 0,40-0,60**BODY:** 0,55-0,70**CHARACTER:** 0,35-0,55**21 Yaybahar**

YAYB

*Turquie*

Corde + ressort + membrane. Synthèse physique unique, sons spatiaux inédits.

**BODY:** 0,65-0,80**TEXTURE:** 0,35-0,55**LFO:** Sine 0,2 Hz

## 03

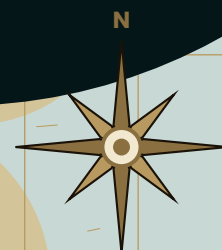
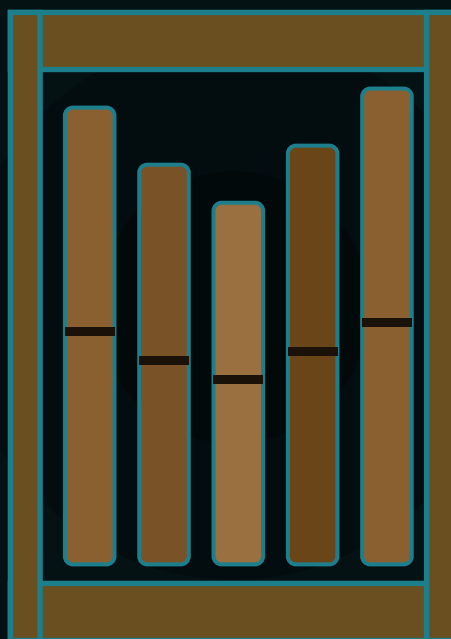
CHAPITRE

**USAGES & ESTHÉTIQUES***Éthéré · Cinématique · World · Expérimental*

*Le Theremine + Ondes Martenot en layer = la signature sonore des films d'horreur des années 1950. Essayez avec Expression 0,80.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UWdeVST Instr v1.0



## 4 esthétiques, 4 couleurs

### Éthéré & Méditatif

#### HANDPAN

body 0,65 · decay 2,2 s · LFO Sine 0,3 Hz depth 0,04

#### MBIRA

texture 0,65 · character 0,50 · Macro Warmth 0,65

#### CRISTAL BASCHET

body 0,50 · decay 5,0 s · LFO Sine 0,25 Hz depth 0,06

#### MACRO

Warmth 0,65 + Texture 0,25 + Brightness 0,45 + Expression 0,55

### Cinéma

#### THEREMINE

LFO Sine 0,3 Hz depth 0,04 · LFO Sine 0,3 s · Expression 0,55

#### CARNYX

body 0,65 · brightness 0,55 · drive 0,50 · warmth 0,50

#### NYCKELHARPA

body 0,60 · texture 0,35 · LFO Sine 5 Hz depth 0,08

#### MACRO

Expression 0,75 + Brightness 0,60 + Warmth 0,50

### V

#### GAYAGEUM

attack 0,02 s · body 0,55 · expression 0,65 · glissandos expresifs

**FUJARA**

Brightness 0,42 · sons graves méditatifs

**DJEMBE (MBIRA)**

texture 0,60 · character 0,55 · Macro Texture 0,55

**MACRO**

Warmth 0,55 + Expression 0,60 + Texture 0,45

**Expérimental & Con****YAYBAHAR**

body 0,75 · texture 0,50 · LFO Sine 0,15 Hz · sc

**PYROPHONE**

texture 0,60 · Macro Texture 0,65

**HYDRAULOPHONE**

texture 0,55 · body 0,65 · character 0,50 · fluide

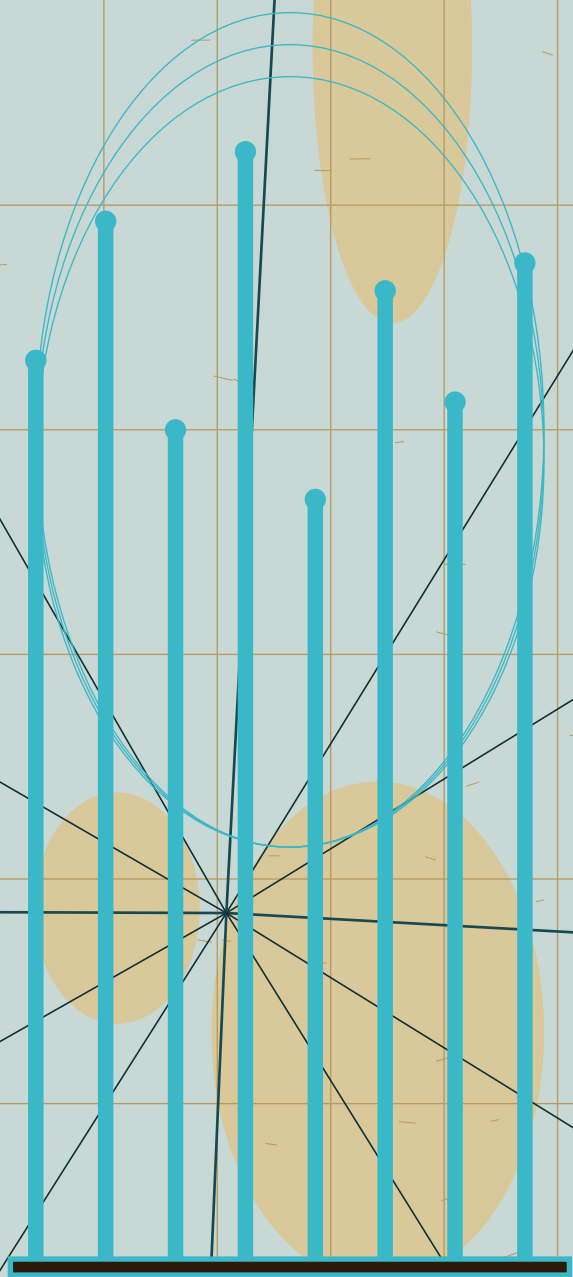
**MACRO**

Texture 0,70 + Warmth 0,55 + Brightness 0,30

PARTIE 2

# COMPOSITEUR

Paramètres · LFO · Macros · FX  
Pour musiciens et compositeurs



2

## 04

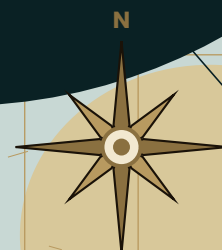
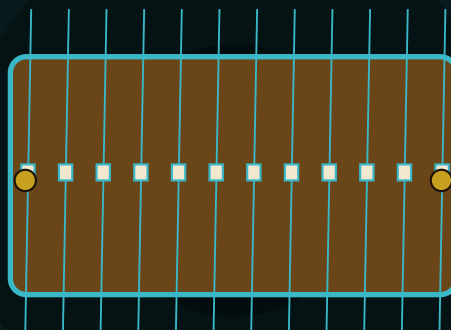
CHAPITRE

**PARAMÈTRES & SOUND DESIGN***Body · Texture · Expression · Character*

Le paramètre *Texture* est propre à *UWdeVST Instr* – il contrôle le grain acoustique : souffle de flûte, archet rugueux, buzzing du Mbira.

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UWdeVST Instr v1.0



## Les paramètres clés d'Inst

ID : body

### Body

BODY

Résonance de la caisse ou chambre de résonance propre à chaque instrument. Nyckelharpa : corps en bois, 0,50–0,65. Handpan : coque métal, 0,60–0,75. Vents : corps faible (0,20–0,40), le son est aérien. Yaybahar : body élevé (0,65–0,80) = résonance du ressort.

Typique : Nyckelharpa 0,55 · Handpan 0,65 · Fajara 0,30

ID : texture

### Texture

TEXTURE

Grain acoustique propre à l'instrument. Flûtes : bruit de souffle (0,10–0,30). Cordes frottées : rugosité de l'archet (0,20–0,40). Mbira : buzzing de la calebasse (0,45–0,65). Dizi : buzz de la membrane (0,30–0,50). Conceptuels : texture du modèle physique (0,40–0,65).

Typique : Flûtes 0,15–0,25 · Mbira 0,50 · Dizi 0,40

ID : expression

### Expression

EXPRESSION

Sensibilité expressive à la vitesse et au legato. Theremine : élevée (0,70–0,85) pour capturer les glissandos continus. Gayageum : moyenne-haute (0,55–0,70) pour les pressions de corde. Handpan : moyenne (0,50–0,60) pour la dynamique de frappe.

Typique : Theremine 0,80 · Gayageum 0,65 · Anaklung 0,45

ID : character

### Character

CHARACTER

Timbre interne propre au modèle physique de chaque instrument. Chapman Stick : profil de tapotement (0,40–0,65). Udu : compression d'air dans le pot (0,40–0,65). Pyrophone : fluctuation des flammes (0,45–0,65). Hydraulophone : pression de l'eau (0,35–0,55).

Typique : Chapman Stick 0,55 · Udu 0,55 · Pyrophone 0,60

## 05

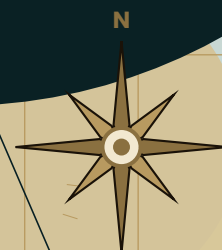
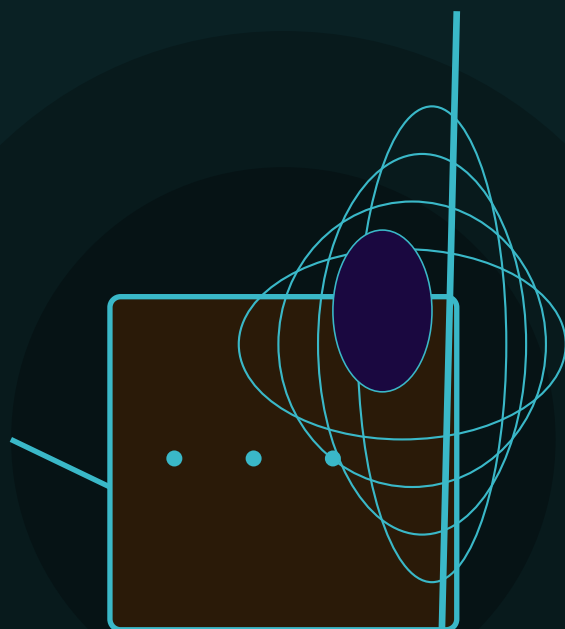
CHAPITRE

**LFO • MACROS • FX***Vibrato • Ondulation • Warmth • Texture*

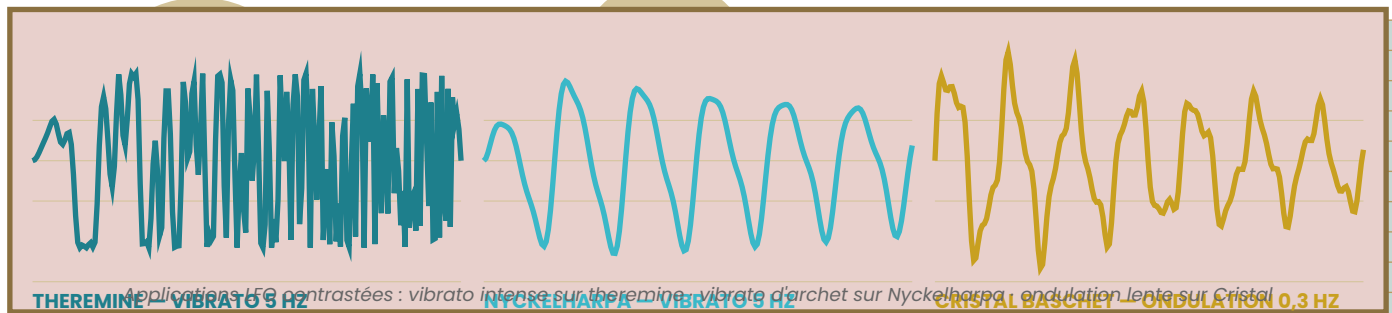
*Le Theremine SANS LFO n'est pas un Theremine – le vibrato est la technique centrale de cet instrument. LFO Sine 5 Hz depth 0,20 minimum.*

21 instruments • 4 familles • Modélisation physique

UWdeVST Instr v1.0



## LFO — applications par instrument



### Vibrato Theremine

Sine · 5 Hz · Depth 0,20 → Pitch

Vibrato essentiel et obligatoire. Sans LFO, le Theremine sonne statique et irréal. Depth 0,15–0,30 selon l'intensité voulue.

### Ondulation Cristal Baschet

Sine · 0,3 Hz · Depth 0,06 → Pitch

L'ondulation lente caractéristique du verre musical. Très doux, imperceptible mais vivifiant.

### Vibrato d'archet

Sine · 5 Hz · Depth 0,08 → Pitch

Vibrato de cordes frottées (Nyckelharpa, Yayli Tanbur, Crwth). Depth plus faible que le Theremine.

### Trémolo Ondes Martenot

Triangle · 0,5 Hz · Depth 0,04 → Amplitude

Trémolo expressif doux. Plus lent et discret que les autres LFO. Triangle = variation symétrique.

## Les 4 macros

**WARMTH** → macro\_warmth

Renforce les médiums chaleureux. Body + équilibre spectral bas. 0,65 = instruments boisés chauds.

**BRIGHTNESS** → [macro\\_brightness](#)

Ouvre les aigus. Brightness + Cutoff. 0,70 = cristallin · 0,30 = sombre et mat.

**EXPRESSION** → [macro\\_expression](#)

Amplifie la dynamique. Sensibilité vitesse + mouvement expressif. Essentiel pour Theremine.

**TEXTURE** → [macro\\_texture](#)

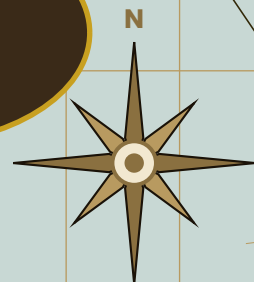
Grain et rugosité. Texture + légèrement Drive. 0,50 = caractère acoustique · 0,20 = lisse.

PARTIE 3

# PROFESSIONNEL

Presets · Sound Design · Layering  
Pour compositeurs et sound designers

3



## 06

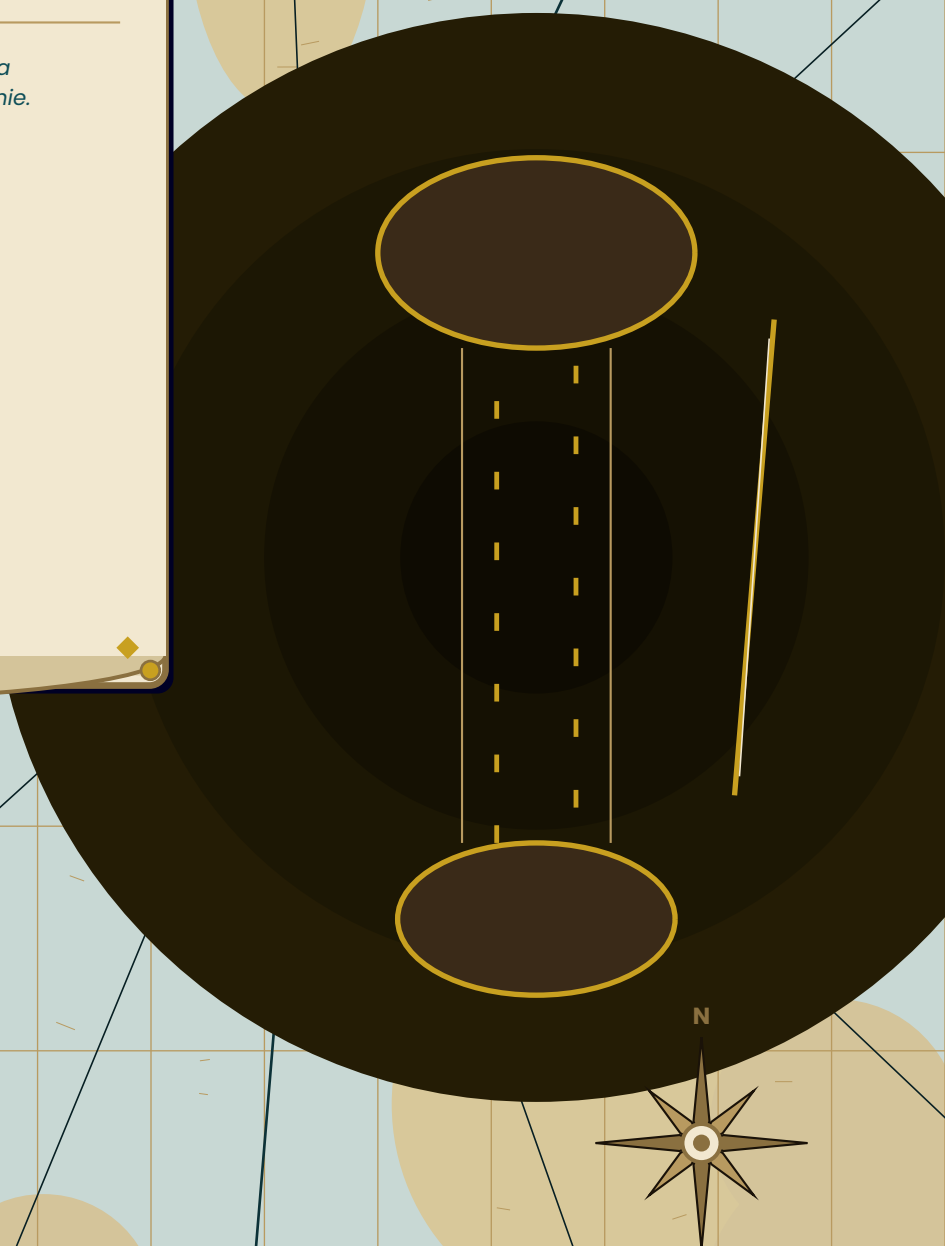
CHAPITRE

**SOUND DESIGN AVANCÉ***Layering · Automation · Hybridation*

*Yaybahar + Handpan en layer : le Yaybahar donne la spatialité inédite, le Handpan donne la mélodie définie. Résultat impossible à obtenir autrement.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UwdeVST Instr v1.0



## Layering inter-familles

La technique la plus puissante est de combiner des instruments de familles différentes : une attaque définie de la famille des Percussions, portée par le sustain long d'un instrument Conceptuel ou d'un Cristal Baschet.

### COUCHE ATTAQUE

Gayageum · pincement · durée 0,65 s · expression 0,65 – Définit la hauteur et l'attaque mélodique

### COUCHE CORPS

Handpan · body 0,70 s · durée 2,5 s · brightness 0,50 – Apporte un sustain et une timbre cristallin équilibré

### COUCHE ÉTHER

Cristal Baschet · body 6,0 s · LFO 0,25 Hz · Espace 0,75 – Sustain éthéré quasi infini

### COUCHE SPATIALE

Yaybahar · body 0,75 s · texture 0,50 · LFO 0,15 Hz – Sons spatiaux inédits en fond

#### LE SAVIEZ-VOUS ?

Ondes Martenot + Theremine en layer = le son "fantôme" des films d'horreur des années 50. Expression 0,80 sur les deux. LFO légèrement désynchronisé entre les deux instances (5 Hz vs 4,8 Hz) = battement naturel fascinant.

# 07

CHAPITRE

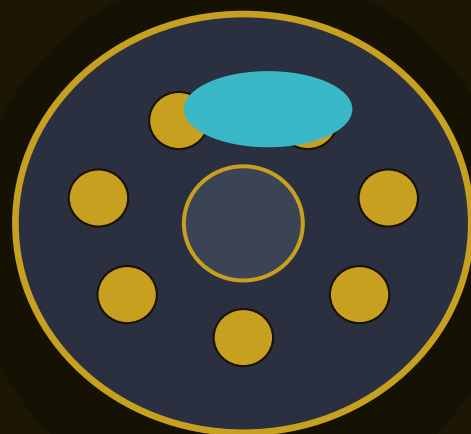
## LES 25 PRESETS D'USINE

*Traditionnel · Éthéré · Sombre · Expérimental · Cinématique*

*25 presets · 5 styles · Chaque preset exploite un instrument dominant et une couleur émotionnelle spécifique.*

21 instruments · 4 familles · Modélisation physique

UWdeVST Instr v1.0



## 25 presets – référence complète

### TRADITIONNEL

01	<b>Orchestre Ancien</b> Cordes anciennes mélangées · Warmth 0,60	Nyckelharpa + Snyx
02	<b>Traditions du Monde</b> Cordes coréennes + africain	Gayageum + Mbira
03	<b>Musique de Chambre</b> Cordes anciennes · Texture 0,30	Nyckelharpa + Crwth
04	<b>Folk</b> Vents anciens · Warmth 0,45	Crwth + Snyx
05	<b>Renaissance</b> Vents anciens · Warmth 0,55	Gemshorn + Aulos

### ÉTHÉRÉ

06	<b>Mond</b> Métal	Handpan + Cristal
07	<b>Forest</b> Cordes anciennes	Crwth + Snyx
08	<b>Cristal de Lune</b> LFO 0,25 Hz	Cristal Baschet
09	<b>Écho des Temples</b> Jade et	Handpan + Pyeongyeon
10	<b>Aurore Australe</b> Sons spatiaux · Texture 0,55	Yaybahar + Cristal

### SOMBRE

11	<b>Ombres Profondes</b> Général · sombre	
12	<b>Nuit sans Fin</b> Chaleur fluctuante · Texture 0,65	Pyrophone
13	<b>Abîme Sonore</b> Sub profond + spatialité	Yaybahar
14	<b>Rituel Obscur</b> Celtique · sombre	Mbira + Carnyx
15	<b>Voix de l'Ombre</b> Drive 0,12 · Expression 0,70	Ondes Martenot

## EXPÉRIMENTAL

16	<b>Laboratoire Sonore</b> Eau + modulation · Texture 0,60	Pyrophone
17	<b>Mutations</b> Corps max · sons étranges	Yaybahar
18	<b>Fragments Quantiques</b> Flammes +	Pyrophone +
19		Carnyx + Mbira
20	<b>Au-delà du Réel</b> Sons impossibles acoustiquement	Theremine + Yaybahar

## CINÉMATIQUE

21	<b>Cinéma</b> Ét	Theremine + Cristal
22	<b>Épopée Mythique</b> Celtique + coréen · puissant	Carnyx + Gayageum

**MAINTENANT,**

**EXPLOREZ.**

*21 instruments · 4 familles · Un monde à découvrir*

