



GUIDE UTILISATEUR PRO - V1.0.1

UWdeVST Orchestra

Orchestre complet dans un seul plugin pour composition cinématique, jeu vidéo et musique contemporaine.

VST3 / AU / STANDALONE X64

6 SECTIONS

48 PRESETS



6

SECTIONS

48

PRESETS

5

LAYERS

4

MICROS

ORCHESTRAL INSTRUMENT

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

- 6 familles orchestrales
- Articulations
- Keyswitches
- Modwheel dynamique
- Pièges à éviter

02

Intermédiaire

- 3 panels
- Mic positions
- Macros
- 6 FX
- Workflow orchestral

03

Avancé

- Mod Matrix
- Routing sections
- MIDI Learn
- Presets XML
- Layering

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 Orchestra Un orchestre léger pour écrire vite des idées, maquettes et textures orchestrales complètes.

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

Un orchestre léger pour écrire vite des idées, maquettes et textures orchestrales complètes.

Ce que ce n'est pas

Une bibliothèque symphonique massive remplaçant une session orchestrale détaillée.

Quand l'utiliser

Cinematic, jeu vidéo, pop orchestrale, trailer sketch et arrangements hybrides.

Vue d'ensemble

ORCHESTRE	IMPACT	VOIX
Strings 0 ORCHESTRE Violins, viola, cello, bass, ensemble	Woodwinds 1 ORCHESTRE Flute, oboe, clarinet, bassoon	Brass 2 ORCHESTRE Trumpet, trombone, horn, tuba
Percussion 3 IMPACT Timpani, mallets, cymbals	Harp 4 IMPACT Glissandi, plucked textures	Choir 5 VOIX Mixed choir, SATB, pads
Orchestre Strings, Woodwinds, Brass Sections mélodiques et harmoniques.	Impact Percussion, Harp Accents, gestes et ponctuations.	Voix Choir Couches humaines et atmosphères.

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
Strings Legato	Naturel	Large cinematic
Woodwinds Solo	Expressif	Close detailed
Brass Ensemble	Heroic	Power wide
Percussion Hits	Impact	Trailer room
Choir Pad	Soft	Bloom large

Reference ou Signature ?

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

Premiers Pas

01 Section

1

Section

Commencez par Strings et une progression simple.

02 Modwheel

2

Modwheel

Contrôlez le crossfade dynamique.

03 Keyswitch

3

Keyswitch

C0-G0 pour articulations selon la partie.

04 Micros

4

Micros

Close pour présence, Decca/Ambient pour espace.

Pièges courants

- Tout en forte: gardez des dynamiques progressives.
- Trop de Surround: image floue.
- Keyswitch oublié: articulation incohérente.
- Brass trop forts: masquent strings et winds.
- Reverb globale excessive: préférez un espace par section.

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 section	Équilibre orchestral
Tune	Accord	Ajustements fins
Attack	Entrée	Legato ou attaque nette
Release	Queue	Transitions naturelles
Dynamics	Layer actif	Modwheel et vitesse
Legato	Liaison	Phrases mélodiques
Articulation	Mode de jeu	Sustain, staccato, tremolo
Key Switch	Commande articulation	C0-G0

Panel 2 - Tone Shaping

PARAMÈTRE	RÔLE	CONSEIL
Close	Micro proche	Présence et détail
Decca	Image centrale	Largeur classique
Ambient	Room	Distance naturelle
Surround	Champ large	Cinematic
Cutoff	Timbre	Doux ou brillant
Stereo Width	Largeur	À doser selon section
Pan	Placement	Plan orchestral
Output	Gain final	Avant bus

Intimacy

Proximité

Détail et close mics

Power

Dynamique

Sections fortes

Space

Ambiance

Room et profondeur

Bloom

Ouverture

Élargir les queues

FX	DESCRIPTION	ORCHESTRE	IMPACT	VOIX
EQ	Sculptage	Oui	Oui	Oui
Compressor	Glue	Oui	Oui	Oui
Reverb	Espace	Oui	Oui	Oui
Delay	Écho	Oui	Oui	Oui
Chorus	Largeur	Oui	Non	Oui
Limiter	Protection	Oui	Oui	Oui

Lecture rapide

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

ORCHESTRE

IMPACT

VOIX

Familles & Workflow

Orchestre

Sections mélodiques et harmoniques.

À écouter: Strings, Woodwinds, Brass

Impact

Accents, gestes et ponctuations.

À écouter: Percussion, Harp

Voix

Couches humaines et atmosphères.

À écouter: Choir

1

Sketch

Strings et progression harmonique.

2

Dynamique

Modwheel et layers.

3

Articulation

Keyswitch par phrase.

4

Espace

Close/Decca/Ambient.

5

Stems

Bus par section.

instr_<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	Section
attack	Entrée	Legato/staccato
release	Queue	Transitions
dynamics	Layer	Modwheel
articulation	Mode de jeu	Keyswitch
mic_close	Micro close	Détail
mic_decca	Micro Decca	Image
fx_*	Paramètres FX	Selon section

Routing & MIDI

Bus BUS 0 MASTER	Bus BUS 1-12 SECTIONS	Pre-FX PRE-FX OU POST-FX	Stem STEM ORCHESTRAL
----------------------------	---------------------------------	------------------------------------	--------------------------------

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.

```
<preset name="..." instrument="0">
  <param id="instr_0_dynamics"
value="0.72"/>
</preset>
```

Sound Design Avancé

Hybrid layer

Strings + choir + low brass pour largeur cinematic.

Mic staging

Close pour attaque, Decca pour image, Ambient pour profondeur.

Articulation map

Changez sustain/staccato par phrase, pas par hasard.

EQ Sculpting

Laissez la place aux dialogues ou au lead dans le médium.

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.



6 sections - 48 presets - 5 layers

Architecture 3 panels

4 macros

6 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 / AU / Standalone x64

© UWDEVST - TOUS DROITS RÉSERVÉS