

UWdevST

ORCH

Orchestre · Acoustique · Electronique · 9 instruments · 25 presets

01

DÉCOUVERTE

02

COMPOSITEUR

03

PROFESSIONNEL

UWdeVST ORCH

PRODUCTION & VUE D'ENSEMBLE

Presentation - 9 instruments - Demarrage

De la salle de concert au studio hybride – un seul instrument.

00

Qu'est-ce que UWdeVST Orch ?

UWdeVST Orch est le synthétiseur orchestral de la suite UWdeVST — 9 sources sonores couvrant l'ensemble du spectre orchestral moderne, de la section de cordes symphonique aux pads synthétiques hybrides. Tout est algorithmique : pas d'échantillons, chaque son est calculé en temps réel avec des modèles physiques adaptés à chaque famille d'instruments.

Quatre paramètres exclusifs — vibrato, warmth, detune et stereo_width — donnent aux sections orchestrales leur caractère vivant, impossible à obtenir avec une simple synthèse ADSR standard.



Les 3 familles

ORC	ACO	ELE
ORCHESTRE Sections Cordes · Cuivres Doux · Bois Tutti orchestral synthétisé. Legato expressif, vibrato de section, panorama stéréo large.	ACOUSTIQUE Harpe · Guitare Nylon · Chœur Instruments solistes acoustiques. Caisse de résonance modélisée, vibrato naturel, voyelles vocales.	ÉLECTRONIQUE Pad Analogique · Wave Digital · Synth Strings Textures synthétiques hybrides. Detune et width pour les nappes épaisses.

Démarrage en 5 étapes

01	CHARGER Instancier UWdeVST Orch comme VST3. Polyphonie 32 voix.
02	CHOISIR Famille (ORCHESTRE / ACOUSTIQUE / ÉLECTRONIQUE) puis instrument.
03	JOUER Legato recommandé pour cordes et chœur. Polyphonie naturelle.

04**EXPRIMER**

4 macros : Chaleur · Brillance · Espace · Expression.

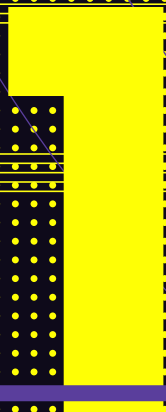
05**ESPACER**

Macro Espace pour élargir le champ stéréo et la profondeur.

PARTIE I

DÉCOUVERTE

Histoire · Familles · Caractères sonores
Pour tous les musiciens



UWdeVST ORCH

01 HISTOIRE & FAMILLES ORCHESTRALES

De la symphonie classique aux textures hybrides

L'orchestre symphonique compte jusqu'à 100 musiciens. UWdeVST Orch en est une distillation algorithmique.

01

L'orchestre symphonique — 400 ans d'évolution

L'orchestre tel qu'on le connaît s'est cristallisé au XVIIIe siècle. Haydn et Mozart en fixent la structure classique : cordes, bois, cuivres, timbales. Beethoven l'élargit avec des cors supplémentaires et les timbales chromatiques. Wagner et Mahler le portent à son paroxysme — jusqu'à 120 musiciens, tubas wagnériens, harpes multiples. Stravinsky et Bartók cassent ses conventions au XXe siècle. Aujourd'hui, les compositeurs de film (Zimmer, Williams, Desplat) le mélangent sans complexe avec l'électronique.

LE SAVIEZ-VOUS ?

L'Orchestre Philharmonique de Vienne joue encore sur des instruments accordés à 443 Hz au lieu des 440 Hz standard — une tradition maintenue depuis 1842. Cette différence subtile contribue à leur son unique.

Les 9 instruments en détail

CORD	CUIV	BOIS
Section Cordes Tutti cordes — violons, altos, violoncelles. Legato expressif et plein. Vibrato de section naturel. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Cuivres Doux Cors, trombones, trompettes sourdines. Chaleur ronde et projection douce — pas de fanfare. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Bois Flûtes, hautbois, clarinettes, bassons. Transparence et légèreté — idéal pour les contrechants. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE
HARP	NYLON	CHŒR
Harpe Harpe de concert. Arpèges riches, son doré. Body élevé pour la résonance de caisse. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Guitare Nylon Guitare classique. Doigt-picking et accords. Attaque douce, decay moyen, très intimiste. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Chœur Ensemble vocal mixte. Voyelles synthétisées (ah/oh/mm). Legato essentiel. Detune = naturel de l'ensemble. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE

PAD	WAVE	SStr
Pad Analogique Synthétiseur analogique. Nappes souples et chaudes. Warmth et Detune sont les paramètres clés. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Wave Digital Wavetable. Spectre riche et évolutif. Brightness modulé en temps réel pour l'animation. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE	Synth Strings Cordes synthétiques — entre organique et électronique. Detune + Stereo Width = trame orchestrale dense. VIBRATO CHALEUR ESPACE DRIVE

UWdeVST ORCH

4 PARAMÈTRES EXCLUSIFS ORCH

Vibrato - Warmth - Detune - Stereo Width

Ces 4 paramètres transforment une synthèse plate en section orchestrale vivante.

02

Ce qui rend Orch unique

UWdeVST Orch va au-delà de la structure ADSR standard avec quatre paramètres spécifiques aux ensembles orchestraux. Ce sont ces paramètres qui font la différence entre une synthèse "plate" et un ensemble vivant.

ID : vibrato

Vibrato

Le vibrato est une légère fluctuation périodique de la hauteur, naturellement produit par les instrumentistes pour l'expressivité. Sur les cordes orchestrales, il est continu et organique. À 0 : son droit et froid. À 0,3–0,45 : ensemble expressif naturel. Au-delà de 0,6 : excessif, artificiel. Le LFO Sine à 4–6 Hz module le vibrato en temps réel via CC1.

Valeurs typiques : 0,25–0,40 pour les cordes · 0,15 pour les cuivres · 0,20–0,30 pour le chœur

ID : warmth

Warmth

La chaleur timbrale interne va au-delà d'un simple filtre passe-bas. Elle modifie le contenu harmonique basse-fréquence de la synthèse, simulant la résonance de caisse d'instruments acoustiques de grande taille. Pour les cuivres : warmth 0,6 simule les cors en sourdine veloutés. Pour le pad analogique : warmth 0,7 évoque les synthétiseurs à circuit intégré.

Valeurs typiques : 0,50 pour cordes · 0,60–0,70 pour cuivres et pad · 0,40 pour bois

ID : detune

Detune

Le désaccord entre les voix d'unisson est la signature des grands ensembles. Aucun ensemble réel ne joue parfaitement à l'unisson — de légères différences de hauteur entre musiciens créent une épaisseur et une chaleur naturelle. Detune 0,08 = chœur humain naturel. Detune 0,18–0,22 = pad analogique épais (Juno-106 style). Detune > 0,35 = effet intentionnellement "désaccordé".

Valeurs typiques : 0,08 pour chœur · 0,10–0,22 pour pad et synth strings · 0 pour solos

ID : stereo_width

Stereo Width

La largeur stéréo d'une section orchestrale est physiquement liée à sa taille et sa position dans la salle. Les cordes s'étendent de gauche à droite sur 10–15 mètres sur une scène symphonique. Width 0,55–0,70 : panorama orchestral réaliste. Width 0,80–0,90 : effet enveloppant cinématique. Attention : width trop élevé peut créer des problèmes de mono-compatibilité.

Valeurs typiques : 0,55–0,70 pour cordes · 0,75 pour pad/synth strings · 0,40 pour solo

UWdeVST ORCH

03 - CONCEPTS D'USAGE & PRATIQUES

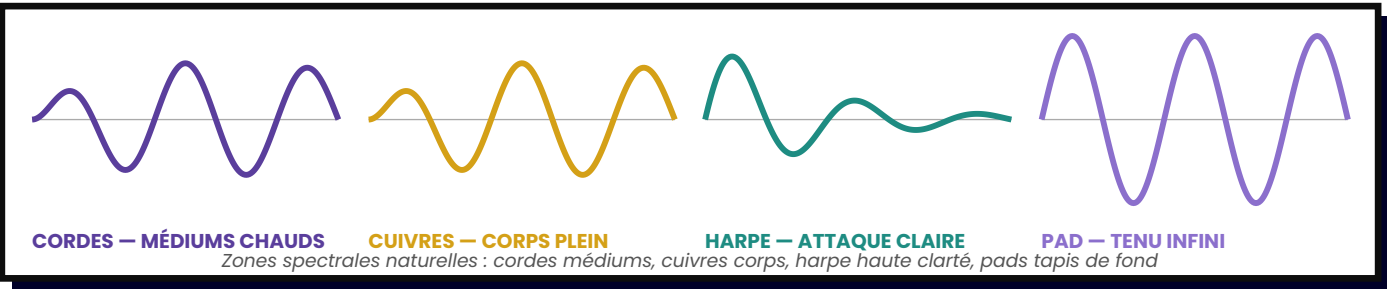
Le bon son pour chaque contexte

Orchestre classique, cinéma, ambient, électronique hybride – chaque style a ses règles.

03

Choisir le bon instrument

Chaque famille d'instruments orchestre a sa place naturelle dans l'espace du mix. Comprendre cette logique permet d'éviter les collisions fréquentielles et de construire des arrangements qui respirent.



Nappe orchestrale symphonique

Jouez des accords tenus, legato. La pédale de sustain n'est pas utile ici — travaillez avec des durées de notes longues dans votre piano roll.

Instrument	Section Cordes (CORD)
Vibrato	0,30 — legato expressif naturel
Stereo Width	0,65 — panorama orchestral large
Attack	0,12 s — entrée douce
Release	2,0 s — extinction naturelle
Macro Espace	0,70 — champ stéréo enveloppant
Macro Chaleur	0,55 — médiums présents

ASTUCE
Jouez des accords tenus, legato

Pad cinématique hybride

Couchez le pad très bas dans le mix (-6 dB à -10 dB). Il doit être ressenti plutôt qu'entendu. Layer avec des cordes en dessus pour la chaleur hybride.

Instrument	Pad Analogique (PAD)
Detune	0,18 — épaisseur analogique
Warmth	0,70 — chaleur synthétique profonde
Stereo Width	0,75 — très large
LFO	Sine 0,4 Hz sur Brightness — animation spectrale
Macro Space	0,80 — enveloppant
Macro Brilliance	0,50 — ni brillant ni sombre

ASTUCE

Couchez le pad très bas dans le mix (−6 dB à −10 dB)

Chœur éthéré (ambient/cinéma)

L'attack longue est fondamentale — ne jamais passer sous 0,40 s pour le chœur. Jouez des secondes harmoniques douces et des clusters dissonants pour l'effet éthéré typique des films de Nolan ou Denis Villeneuve.

Instrument	Chœur (CHŒR)
Attack	0,60 s — le chœur monte progressivement
Release	3,0 s — extinction vocale naturelle
Vibrato	0,25 — vibrato vocal présent
Detune	0,06 — unisson légèrement imparfait = naturel
Macro Expression	0,70 — dynamique vocale ample
Macro Space	0,65

ASTUCE

L'attack longue est fondamentale — ne jamais passer sous 0,40 s pour le chœur

PARTIE 2

COMPOSITEUR

Progressions · Techniques · Paramétrage
Pour musiciens & arrangeurs

2

UWdeVST ORCH

04 / L'ORCHESTRATION & ARRANGEMENTS

Écrire pour l'orchestre synthétique

L'orchestration, c'est l'art de distribuer les voix dans l'espace sonore.

04

Les principes de l'orchestration

L'orchestration est l'art de distribuer les notes et les voix entre les différentes sections de l'orchestre. En MAO, cela signifie utiliser plusieurs instances d'UWdeVST Orch – ou plusieurs instruments dans la même instance – en leur assignant des rôles distincts dans le spectre.

Disposition orchestrale : Do Majeur

Disposition orchestrale : fondamentale en bas (cordes basses), octaves au milieu, tierce haute – les harmoniques renforcent la résonance

Règles fondamentales d'orchestration

01	Éviter les croisements Dans un arrangement orchestral, la voix la plus grave doit rester en dessous de toutes les autres. Un alto ne doit jamais descendre sous les violoncelles. Cette règle assure la clarté harmonique.
02	Espacer les basses, serrer les aigus Les intervalles dans le grave doivent être plus larges qu'aux aigus. Une tierce en basse sonne boueuse. Une tierce en aigu sonne riche. C'est pourquoi les cordes basses jouent souvent la fondamentale seule.
03	Le doublement octave Doubler une voix à l'octave (cordes + cuivres sur la même ligne mélodique) renforce la projection et l'impact. C'est la technique principale pour les climax orchestraux de film.
04	Voix commune pour les progressions Entre deux accords, conserver les notes communes dans la même voix crée une cohérence harmonique et évite les sauts inutiles. Les sections orchestrales se déplacent par degrés conjoints autant que possible.

CONSEIL PRO

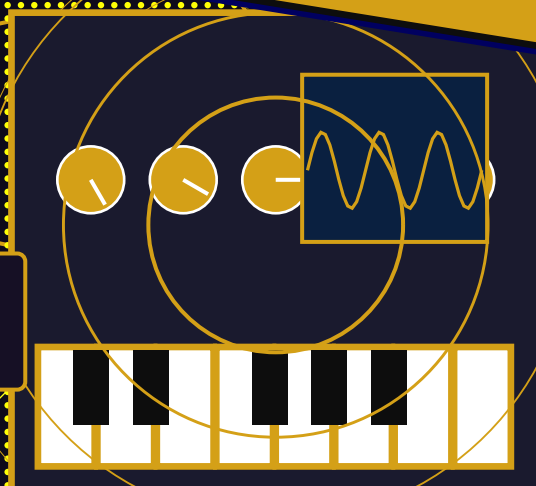
Écriture pratique en MAO : créez une piste par famille (cordes, cuivres, bois, harpe, électronique). Utilisez des sorties séparées (Out 1-N d'UWdeVST Orch) pour mélanger chaque section indépendamment. La reverb de salle doit être appliquée sur un bus commun, pas instrument par instrument, pour maintenir la cohérence spatiale.

UWdeVST ORCH

04/05 PARAMÉTRAGE AVANCÉ & MIX

FX • LFO • Automation • MIDI

La section FX d'Orch est calibrée pour les ensembles
— compression douce, saturation minimale.



05

Les 4 macros Orch

Les macros d'UWdeVST Orch agissent différemment des macros piano : la macro Espace remplace la Résonance. Elle contrôle le stereo_width et la profondeur perçue — fondamentale pour les nappes orchestrales.

CHALEUR

→ `macro_warmth`

Renforce les médiums et la chaleur timbrale analogique. Agit sur `warmth` et le bas du spectre. 0,55 = orchestral équilibré · 0,70 = pad analogique enveloppant.

BRILLANCE

→ `macro_brillance`

Ouvre les aigus. Agit sur `brightness` et `cutoff`. < 0,40 = sombre et omineux · 0,60–0,70 = brillant et aérien.

ESPACE

→ `macro_space`

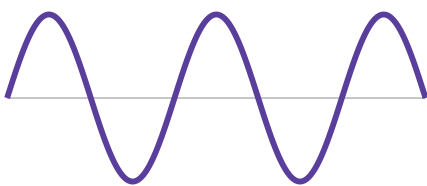
Élargit le champ stéréo et la profondeur. Agit sur `stereo_width`. < 0,50 = centré et intime · > 0,70 = enveloppant cinématique.

EXPRESSION

→ `macro_expression`

Dynamique expressive, vibrato et sensibilité vitesse. Automation sur 8 mesures = crescendo orchestral naturel.

LFO — Configurations orchestrales

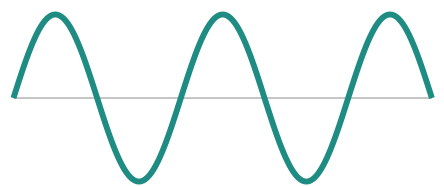


CORDES : VIBRATO SINE 0,5–2 HZ

LFO par famille : Sine pour le vibrato naturel · Triangle pour la modulation vocale · Sine lent pour l'animation électronique



CHCEUR : VOYELLE TRIANGLE 0,3 HZ



PAD : ANIMATION SINE 0,2–0,8 HZ

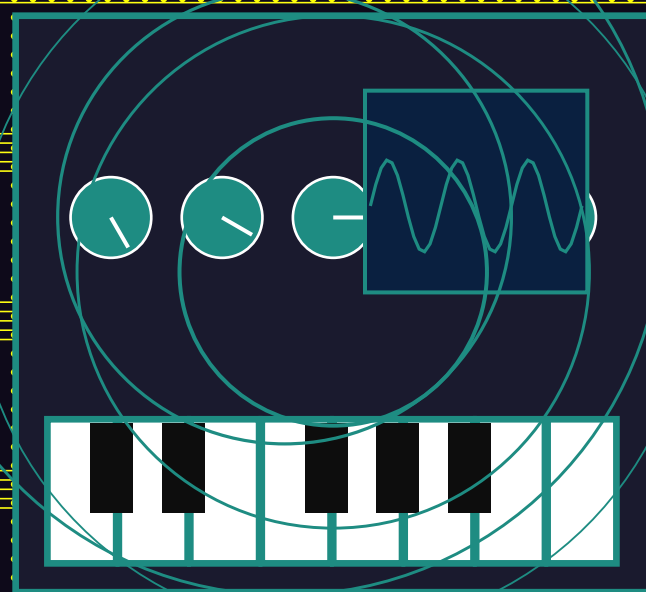
CONSEIL PRO

MIDI recommandé : CC1 (Modwheel) LFO Depth pour le vibrato en temps réel. CC11 (Expression) Macro Expression pour les swells dynamiques. CC74 Cutoff pour les sweeps de filtre sur les pads électroniques.

PARTIE 3

PROFESSIONNEL

Presets : Sound Design : Resampling.
Pour compositeurs et sound designers.



3

UWdeVST ORCH

06 / SOUND DESIGN AVANCÉ

Textures hybrides · Layering · Automation

Le son hybride — acoustique + électronique — est la signature de la musique de film moderne.

06

Layering — l'art de superposer les textures

Le layering orchestre consiste à superposer plusieurs instruments en les assignant à des zones fréquentielles complémentaires. Trois principes guident un layering efficace : complémentarité spectrale (chaque couche occupe une zone distincte), cohérence dynamique (mêmes enveloppes dans les grandes lignes), et contraste de timbre (acoustique + électronique).

LAYER FONDATION Pad Analogique (detune 0,15 · warmth 0,70) à -8 dB <i>La fondation invisible — ressenti plus qu'entendu. Fréq. < 200 Hz.</i>
LAYER CORPS Section Cordes (vibrato 0,30 · width 0,65) à 0 dB <i>Le cœur de l'arrangement. Médiûms 200–4 kHz.</i>
LAYER COULEUR Chœur (attack 0,5 s · detune 0,06) à -4 dB <i>Couleur vocale en dessus des cordes. Médium-haut.</i>
LAYER BRILLANCE Bois (brightness 0,65 · character 0,5) à -6 dB <i>Transparence aérienne. Fréq. > 3 kHz. Contrechants.</i>

Automation cinématique — le swell de film

Le "swell" orchestral — montée progressive en volume et en intensité — est la signature émotionnelle des musiques de film depuis Herrmann et Williams. En MAO, il se construit par automation de plusieurs paramètres simultanément.

01	Macro Expression : 0,35 0,75 sur 8 mesures (courbe logarithmique)
02	Macro Espace : 0,50 0,78 simultanément — l'espace s'ouvre avec l'intensité
03	Macro Chaleur : 0,40 0,60 — les médiums s'enrichissent au climax
04	Compresseur Mix : 80% 55% au pic — libérer les transitoires au moment fort

05

Vibrato : 0,20 0,40 en fin de phrase — l'expression augmente naturellement

UWdeVST ORCH

25 PRESETS D'USINE

Référence complète

25 presets, 5 familles — chacun est un point de départ à explorer.

07

25 presets en 5 familles stylistiques. Conçus pour être utilisés directement ou comme points de départ.

CLASSIQUE

01	Orchestre Royal Tutti symphonique — Beethoven, Brahms	Section Cordes
02	Chambre Intime Quatuor — attack rapide, intime	Cordes + Bois
03	Symphonie Pastorale Texture légère — Debussy, Ravel	Bois
04	Concerto Classique Legato soliste — vibrato 0,35	Cordes
05	Romantisme Tardif Mahler, R. Strauss — très expressif	Cordes + Cuivres

ACOUSTIQUE

06	Sérénade Naturelle Classique espagnol — attack douce	Guitare Nylon
07	Jardin Sonore Arpèges riches — body 0,75	Harpe
08	Bois & Cordes Ensemble de chambre — transparency	Bois + Cordes
09	Voix Intérieures Éthéré — attack 0,6s, vibrato 0,25	Chœur
10	Acoustique Pure Duo acoustique — très naturel	Harpe + Guitare

AMBIENT

11	Brume Éternelle Nappe froide — detune 0,10, espace 0,80	Pad + Cordes
12	Horizons Lointains Trame large — width 0,85	Synth Strings
13	Nappes Célestes Hybride éthéré — chœur attack 0,5s	Pad + Chœur
14	Espace Infini Spectre évolutif — brightness automation	Wave Digital
15	Rêve Suspendu Chaleur maximale — warmth 0,80	Pad Analogique

CINÉMATIQUE

16	Tension Épique Hans Zimmer style — climax	Cordes + Cuivres
17	Paysage Héroïque Fanfare — cuivres dominants	Cuivres + Cordes
18	Crépuscule Sombre Omineux — macro Chaleur 0,25	Cordes grave + Pad
19	Voyage Interstellaire SF — Interstellar, Arrival	Wave + Pad
20	Destinée Orchestrale Full layering — toutes sections	Tutti

MODERN

21	Synthèse Hybride Nils Frahm, Ólafur Arnalds style	Pad + Cordes
----	---	--------------

MAINTENANT, ORCHESTREZ.

LiveDevSound v1.0 - unicorn soundengine

unicorsoundengine.com

