



GUIDE UTILISATEUR PRO - V1.0.1

UWdeVST Rare Instr

Instruments rares, ethniques et textures expérimentales pour world music, ambient et cinéma.

VST3 / AU / STANDALONE X64

7 CATÉGORIES

42 PRESETS



7

CATÉGORIES

42

PRESETS

64

VOIX

7

FX GLOBAUX

INSTRUMENTS DU MONDE

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

- 7 catégories
- Preset Browser
- Pitch bend
- Reverb et space
- Pièges à éviter

02

Intermédiaire

- 3 panels
- Granular
- Macros
- 7 FX
- Workflow textures

03

Avancé

- Mod Matrix
- Routing 13 bus
- 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 Rare Instr Une collection compacte d'instruments rares et textures avec multi-sampler + moteur granular.

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 collection compacte d'instruments rares et textures avec multi-sampler + moteur granular.

Ce que ce n'est pas

Une encyclopédie multisample premium de chaque tradition instrumentale.

Quand l'utiliser

World music, electronica expérimentale, drones, ambiances et scoring cinématique.

Vue d'ensemble

MÉLODIQUE	IDIOPHONES	TEXTURES
Accordéons0 MÉLODIQUE Folk, musette, textures	Thérémine1 MÉLODIQUE Glissando, sci-fi, pitch bend	Vents2 MÉLODIQUE Duduk, shakuhachi, pan flute
Cordes frottées3 MÉLODIQUE Erhu, morin khuur	Cordes pincées4 MÉLODIQUE Koto, santur	Percussions & idiophones5 IDIOPHONES Hang, kalimba, glass harp
Textures & voix6 TEXTURES Chants, drones, vocoder-style		
Mélodique Accordéons, Thérémine, Vents, Cordes Phrases, ornements et glissandos.	Idiophones Hang, Kalimba, Marimba, Glass harp Percussions mélodiques et textures cristallines.	Textures Voix, Chants, Granular Drones, atmosphères et expérimentations.

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
Hang Drum	Méditatif naturel	Reverb longue + delay
Erhu	Frotté expressif	Ornements + vibrato
Duduk	Vent poignant	Breath + spatial
Koto	Pincé japonais	Hall large
Thérémine	Classic	Sci-fi vibrato

Reference ou Signature ?

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

Premiers Pas

01 Instrument

1

Instrument

Hang Drum pour méditatif, Duduk pour phrase expressive.

02 Pitch bend

2

Pitch bend

Glissandos sur thérémine, duduk et erhu.

03 Space

3

Space

Reverb longue pour ouvrir l'espace.

04 Texture

4

Texture

Granular sur voix et drones, avec dosage progressif.

Pièges courants

- Trop de reverb noie les attaques fines.
- Pitch bend excessif: utilisez les scales verrouillées.
- Keyswitch ignoré sur cordes: ornements perdus.
- Drive sur vents: souffle masqué.
- Granular sans réglage de grain: texture confuse.

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	Réglez avant FX
Tune	Accord	+/- 2 demi-tons
Attack	Attaque	Court percussion, long pad
Decay	Chute	Longueur idiophones
Sustain	Maintien	Voix et textures
Release	Queue	Ambiances longues
Brightness	Aigus	Clarté instrumentale
Body	Corps	Résonance
Glide	Portamento	Thérémine et vents

Panel 2 - Tone Shaping

PARAMÈTRE	RÔLE	CONSEIL
Drive	Saturation	Textures et thérémine
Cutoff	Filtre	Doux ou ouvert
Resonance	Pic	Attention granular
Pitch Env	Glissé	Duduk et percussions
Filter Env	Mouvement	Drones et textures
Stereo Width	Largeur	Textures larges
Pan	Placement	Layering
Output	Gain final	Avant bus

Breath

Souffle

Vents et legato

Resonance

Corps

Cordes et idiophones

Space

Ambiance

Hang et textures

Texture

Grain

Granular et voix

FX	DESCRIPTION	MÉLODIQUE	IDIOPHONES	TEXTURES
EQ	Sculptage	Oui	Oui	Oui
Reverb	Espace	Oui	Oui	Oui
Delay	Écho	Oui	Oui	Oui
Chorus	Largeur	Oui	Non	Oui
Phaser	Mouvement	Oui	Non	Oui
Saturation	Grain	Oui	Oui	Oui
Bit Crusher	Texture lo-fi	Non	Oui	Oui

Lecture rapide

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

MÉLODIQUE

IDIOPHONES

TEXTURES

Familles & Workflow

Mélodique

Phrases, ornements et glissandos.

À écouter: Accordéons, Thérémine, Vents, Cordes

Idiophones

Percussions mélodiques et textures cristallines.

À écouter: Hang, Kalimba, Marimba, Glass harp

Textures

Drones, atmosphères et expérimentations.

À écouter: Voix, Chants, Granular

1

Sketch

Preset Reference et phrase.

2

Sculpture

Attack, Release, Brightness.

3

Expression

Breath ou Resonance.

4

Caractère

Space ou Texture.

5

Espace

Reverb ou Delay dosé.

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	Tous instruments
attack	Attaque	Perc ou pad
release	Queue	Textures
brightness	Clarté	Selon famille
body	Corps	Résonance
glide	Portamento	Vents/thérémine
texture	Grain	Granular
fx_*	Paramètres FX	Selon famille

Routing & MIDI

Bus

BUS 0 MASTER

Bus

BUS 1-12 AUX

Layers

LAYERS PAR FAMILLE

Textures

TEXTURES SÉPARÉES

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="2">
  <param id="instr_2_breath"
value="0.70"/>
</preset>
```

Sound Design Avancé

Cinematic layer

Erhu + Hang Drum pour une texture mélodique riche.

Granular + Space

Texture évolutive, puis Reverb longue dosée.

Expression

Pitch bend, mod wheel et Breath pour rendre la phrase vivante.

EQ Sculpting

Coupez le bas inutile, gardez les détails d'attaque.

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.



7 catégories - 42 presets - 64 voix

Architecture 3 panels

4 macros

7 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