



USER GUIDE

SHINDO

4つのエンジン。
1台のキックマシン。

4つのエンジン



ANALOG

サイン系キック

クラシックなアナログ・ドラムマシンの領域に、現代的な重量感と広い音色パレットを与えたエンジン。最初の一打から温かく前に出て、押し込めば汚れます。センド式のコンボリレーションが、ボディの背後に空間やチューンされたテイルを置きます。



FM

FM キック

フィードバック付き2オペレーターのフェーズモジュレーション。メタリックで前に出る、倍音の豊かな音。ミックスを切り裂くための設計です。



MODAL

共鳴する金属

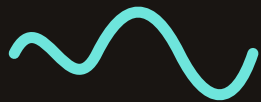
カスケード型フェーズモジュレーションを備えたオーバートーン・スタック。片方の端はチューンされたパンチ、反対の端はベル、ゴング、打たれた鉄。本機で最も広い音色パレットです。



PULSE

フィルター駆動

2つのフィルター・レゾネーターを並列に置き、ピッチ変調して使います。レゾナンスはテイルではなくボディそのもの。タイトなスラップから長く鳴るトーンまで。



Analog

クラシックなアナログ・ドラムマシンの領域に、現代的な重量感と広い音色パレット。最初の一打から 温かく前に出て、押し込めば汚れます。センド式のコンボリレーションが、ボディの背後に空間や チューンされたテイルを置きます。

PITCH

TUNE

基音。

SWEEP

打点でのドロップ量。

SHAPE

ピッチ・ドロップの形。0 は滑らかに落ち、100 はテイルに向かって折れます。

ENVELOPE

CURVE

減衰の形。Exp は長め。Lin は均等。Log は前寄り。

HOLD

アタック後のフラットな頂点。

REL

ホールド後の減衰。

PUNCH

アタックの速さ。下半分は膨らみ、上半分は弾けます。

TRANSIENT

△ クリックの 2 レイヤーを並列で

NOISE LVL

合成のクリック。

SAMPLE LVL

サンプルの再生。

SMP PITCH

読み込んだサンプルを ± 12 半音。

TEXTURE

DIRT

オシレーターの位相ヘノイズを注入。低い値でウォブル、高い値で完全な崩壊。

GRIT

共鳴する倍音。チューニングに追従するボディ。

DUST

ビットとサンプルレートのクラッシュ。軽いエイリアシングから、ヴィンテージ・サンプラーの汚れまで。

MUTATION

△ エンジンの上に重ねるコンボリレーションの色

AMOUNT

ドライ / ウェットの量。

OFFSET

ウェットのプリディレイ。

LENGTH

ウェットの減衰。キックごとにリセットされます。

TONE

DRIVE

出力のサチュレーション。低域は温かく、高域は鋭く。

DYN

ドライブをエンベロープに連動。ピークは歪み、テイルは澄んだまま。

AIR

8~20 kHz のハイシェルフ。



FM

フィードバック付き 2 オペレーターのフェーズモジュレーション。メタリックで前が出る、倍音の豊かな音。 ミックスを切り裂くための設計です。

PITCH

TUNE

基音。

SWEEP

打点でのドロップ量。

SHAPE

ドロップの形。0 は滑らかに落ち、100 はテイルに向かって折れます。

ENVELOPE

CURVE

減衰の形。Exp は長め。Lin は均等。Log は前寄り。

HOLD

アタック後のフラットな頂点。

REL

ホールド後の減衰。

PUNCH

アタックの速さ。下半分は膨らみ、上半分は弾けます。

TRANSIENT

△ クリックの 2 レイヤーを並列で

NOISE LVL

合成のクリック。

SAMPLE LVL

サンプルの再生。

SMP PITCH

読み込んだサンプルを ± 12 半音。

TIMBRE

RATIO

モジュレーターとキャリアの比。

INDEX

変調の深さ。

GRIT

フィードバックと噛みつきが同時に動きます。下は澄み、上は混沌。

MUTATION

△ エンジンの上に重ねるコンボリヴェーションの色

AMOUNT

ドライ / ウェットの量。

OFFSET

ウェットのプリディレイ。

LENGTH

ウェットの減衰。キックごとにリセットされます。

TONE

DRIVE

出力のサチュレーション。低域は温かく、高域は鋭く。

DYN

ドライブをエンベロープに連動。ピークは歪み、テイルは澄んだまま。

AIR

8~20 kHz のハイシェルフ。



Modal

カスケード型フェーズモジュレーションを備えたオーバートーン・スタック。片方の端はチューンされたパンチ、反対の端はベル、ゴング、打たれた鉄。本機で最も広い音色パレットです。

PITCH

TUNE

基音。

SWEEP

打点でのドロップ量。

SHAPE

ドロップの形。0 は滑らかに落ち、100 はテイルに向かって折れます。

ENVELOPE

△ カーブ: *Punchy / Standard / Long*

LENGTH

全体の長さ。

DECAY

減衰の下限。

PUNCH

アタックの速さ。

BITE

CLICK

内側の変調の深さ。

TIME

変調エンベロープの長さ。

RING

モジュレーターのパッチ比。

BODY

OVERTONES

スタックの声部数。

TIMBRE

上の声部が消える速さ。0 は全倍音を保ち、100 は低域寄りになります。

SPREAD

声部ごとのランダムなデチューン。澄んだスタックから混沌まで。

CHARACTER

TEXTURE

外側の変調の深さ。基本の声部にレイヤーを重ねます。

PUSH

内部リミッターへのドライブ。

SPACE

モーダル・ボディのリバース。

TONE

DRIVE

出力のサチュレーション。低域は温かく、高域は鋭く。

DYN

ドライブをエンベロープに連動。ピークは歪み、テイルは澄んだまま。

AIR

8~20 kHz のハイシェルフ。



Pulse

2つのフィルター・レゾネーターを並列に置き、ピッチ変調して使います。レゾナンスはテイルではなく ボディそのもの。タイトなスラップから長く鳴るトーンまで。

PITCH

TUNE

基音。

SWEEP

打点でのドロップ量。

SHAPE

ドロップの形。0 は滑らかに落ち、100 はテイルに向かって折れます。

ENVELOPE

CURVE

減衰の形。Exp は長め。Lin は均等。Log は前寄り。

HOLD

アタック後のフラットな頂点。

REL

ホールド後の減衰。

PUNCH

アタックの速さ。下半分は膨らみ、上半分は弾けます。

TRANSIENT

△ クリックの2 レイヤーを並列で

NOISE LVL

合成のクリック。

SAMPLE LVL

サンプルの再生。

SMP PITCH

読み込んだサンプルを ± 12 半音。

BODY

WARMTH

ボディのサチュレーション。低い値で控えめな倍音、高い値でしっかりしたグリット。

RES

ボディのレゾナンス。低い値で柔らかい鳴り、高い値では自己発振の寸前。

TAIL

ボディのサステイン、5〜2000 ms、対数。タイトなクリックから長く鳴るトーンまで、その間のどこでも。

MUTATION

△ エンジンの上に重ねるコンボリレーションの色

AMOUNT

ドライ / ウェットの量。

OFFSET

ウェットのプリディレイ。

LENGTH

ウェットの減衰。キックごとにリセットされます。

TONE

DRIVE

出力のサチュレーション。低域は温かく、高域は鋭く。

DYN

ドライブをエンベロープに連動。ピークは歪み、テイルは澄んだまま。

AIR

8〜20 kHz のハイシェルフ。

その他

サンプル

SHINDO は自分のオーディオをキックの設計に持ち込めます。独立した 2 つのスロットと、2 つのフォルダー。

TRANSIENT はアタックのレイヤーとしてのサンプル。SAMPLE で実際の トランジェント素材、録音したキック、クラップ、音程のあるクリックを合成音に重ねます。サンプルはノートごとに 1 回再生され、SAMPLE PITCH でリピッチされ、合成の NOISE クリックと 並んで鳴ります。

MUTATION はコンボリューションの IR としてのサンプル。自分の音で SHINDO のキックを変質させます。キックのサンプル、短いベース、パーカッション、部屋の録音。何であれ、コンボリューションを通じてエンジンに色のレイヤーとして重なります。あるキックの倍音構造を別のキックに積んだり、合成音の背後にサブベースのテイルを敷いたりできます。

.wav をこのフォルダーへ入れてください。

macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Transients/
-------	--------------------------------------

Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Transients\
---------	------------------------------------

macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Convolution/
-------	---------------------------------------

Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Convolution\
---------	-------------------------------------

プリセット

1 ファイルで .shindo。エンジンの選択と、全エンジンの全パラメーターを保持します。ファクトリー・バンクはエンジンごとに整理されています。サブフォルダーは 1 階層まで認識されます。

macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Presets/
-------	-----------------------------------

Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Presets\
---------	---------------------------------

クロマチック・モード

通常は、入力されたノートはすべて **TUNE** の音程で鳴り、ベロシティが音量を 決めます。ピッチは動きません。

クロマチック・モードでは、鍵盤がピッチを決めます。**C3** が TUNE の位置に あたり、他のすべての音がそこから半音単位で追従します。