震

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

808 や 909 系の、ピッチスイープをかけたサイン・オシレーター。ドライブ、トランジェント、TEXTURE で、澄んだサインが荒く歪んだ音に変わります。

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。モジュレーターがサインのキャリアに上の倍音を加え、澄んだサブ・キックから硬くメタリックなキックまで鳴らせます。

MODAL

倍音列に並ぶサイン・パーシャルのスタックに、ヒットで位相変調をかけ、音程に追従するメタルのリングを重ねます。チューンされたキックから、ベルや打たれた金属のような音まで出せます。

PULSE

クリックで叩くレゾナント・フィルター。そのピッチはキックと一緒にスイープします。鳴り続けるフィルターが音のボディになり、短いスラップから長いトーンまで変わります。

画面

上から順に、メニュー、いまのキックの波形、エンジン・ストリップ、そのエンジンの 6 つのモジュールが並びます。値はすべてノブで、上下にドラッグして変更します。



1 ロゴ。クリックで About を開きます。

2 メニュー。ブラウズ、保存、初期化、ランダム、アンドゥ。

3 いまのキックの PEAK、LENGTH、FUND。

4 DRAG WAV。キックを DAW へドラッグ。波形そのものもドラッグできます。

5 エンジン・ストリップ。ANALOG、FM、MODAL、PULSE。右端の鍵盤ボタンでクロマチック・モードをオンにします。

6 2 段に並ぶ 6 つのモジュール。それぞれノブが 1 列、ラベルは上、値は下。

7 ヒント・ライン。マウスの下にあるものの名前を、値と単位つきで表示します。

8 出力メーター、ゲイン、クリップ・ランプ。



メニュー

‹ ›	前後のプリセット。いま使っているエンジンのプリセットだけを順に送るので、ブラウズ中にエンジンが変わることはありません。
NAME ▾	プリセット・ブラウザを開きます。Mac は ⌘P、Windows は Ctrl+P。
SAVE	音を保存します。プリセットを読み込んでいるときは、上書きか新規保存かを先に尋ねます。⌘S / Ctrl+S。
INIT	いまのエンジンの Init プリセットを読み込みます。
DICE	いまのエンジンを、値ごとに決まった範囲でランダム化します。ロックしたモジュールはそのまま。サンプル、IR、TRANSIENT の PITCH、MUTATION の OFFSET も変わりません。
UNDO	プリセットの読み込み、初期化、ランダム化を順に戻します。⌘Z / Ctrl+Z。

キック・ビュー

PEAK	キックのピーク・レベル（dB）。
LENGTH	キックの終わる位置。ピークから -60 dB の点（ms）。
FUND	TUNE から求めた基音の周波数。どのエンジンもこの音程にぴったり収まります。
DRAG WAV	クリックしたまま DAW のトラックへドラッグすると、キックがオーディオとして置かれます。波形そのものも同じように使えます。ファイルはプラグインの音そのままで、-60 dB で短いフェードとともに終わります。

エンジン・ストリップ

ENGINES	エンジンを選びます。各エンジンは自分の設定を保ち、切り替えても最後のプリセットを覚えています。
KEYS	クロマチック・モードのオン / オフ。オンでは C3 で TUNE が鳴り、ほかの音はそこから移調されます。プロジェクトに保存されます。



ヒント・ライン

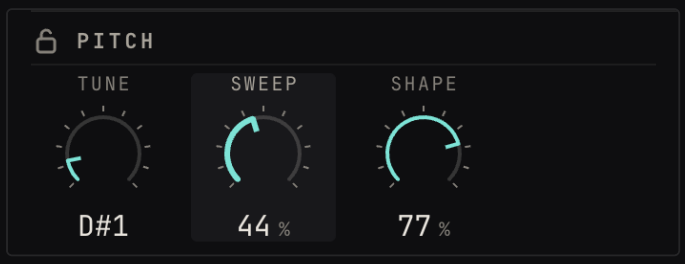
HOVER	マウスの下にあるコントロールの名前、値、単位と、その働きを表示します。ドラッグ中も追従します。
IDLE	プリセット、エンジン、音名と周波数。

出力

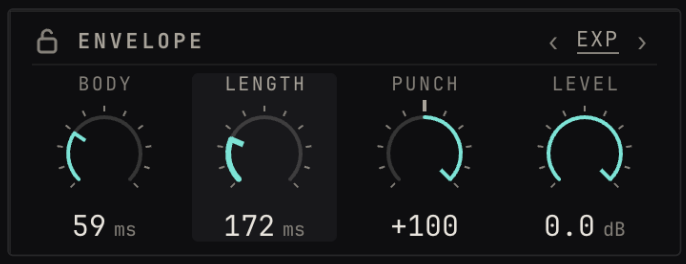
METER	出力レベル。横にドラッグしてゲインを設定、-60〜+12 dB。
dB VALUE	上下にドラッグしてゲイン。どちらもダブルクリックで 0 dB。
CLIP	ピークがフルスケール近くに達すると点灯します。

モジュール

どのエンジンにも 6 つのモジュールがあります。それぞれにロック、名前、場合によってはセレクター、そしてノブが 1 列。上の波形が、ノブがキックに与える変化を示します。



ノブにマウスを置くと光り、ヒント・ラインに名前が出ます。



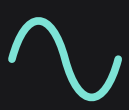
上下にドラッグすると、弧と値が追従します。

値

DRAG	上下にドラッグして変更。Shift を押しながらで細かく。TUNE は半音ずつ、Shift でセント単位。
DOUBLE-CLICK	デフォルトに戻します。
RIGHT-CLICK	値を入力、Enter で確定、Esc で取り消し。単位も使えます: 380ms、1.5s、1.2k、-6db。TUNE は音名、MIDI ノート番号、Hz で入力できます: G#1 +12、32.4、52hz。RATIO はドラッグのみ。
UNITS	単位は値のあとに淡く表示されます。TUNE はそこにセントを表示します。

キャプション

LOCK	名前の左。モジュールをランダム化から外します。このセッションのみで、プリセットには保存されません。
‹ EXP ›	セレクターは矢印で切り替わり、端で一周します。名前をクリックすると次へ進みます。
‹ NAME ▾ ›	サンプルと IR のピッカー。矢印かスクロール・ホイールでライブラリを送り、名前でリストを開きます。



Analog

808 や 909 系の、ピッチスイープをかけたサイン・オシレーター。ドライブ、トランジェント、TEXTURE で、澄んだサインが荒く歪んだ音に変わります。

PITCH

TUNE	キックが落ち着く音程、B0〜G3。音名とセントで表示。
SWEEP	ヒットが TUNE よりどれだけ上から始まるか。
SHAPE	ピッチ・ドロップ、808 から 909 まで。0 は素早く落ち、100 は遅れて着地します。

ENVELOPE

△ ‹ EXP / LIN / LOG / GATE › 減衰の形

BODY	フォール前のホールド。LENGTH の 70 %、最長 3.5 s まで。終わりは動きません。Shift で % 単位。
LENGTH	ヒットからキックの終わりまで。BODY + フォール（50 ms〜5 s）。
PUNCH	アタックの速さ。0 より上は弾け、0 より下は柔らかくなります。
LEVEL	最初の 50 ms のあとのボディのレベル。0〜-12 dB。

TRANSIENT

△ クリックの 2 レイヤーを並列で

NOISE	シンセのクリックとノイズ・バーストのレベル（dB）。
SAMPLE	サンプル・レイヤーのレベル（dB）。
PITCH	サンプルをリピッチ、±12 半音。低くすると長く鳴ります。
LENGTH	短いフェードでサンプルを切ります。1〜500 ms、500 でカットなし。

TEXTURE

DIRT	オシレーターのフィードバック。ヒットでサインからノコギリ波寄りに。
GRIT	位相ノイズと角ばった波形。下ではかすかな粗さ、上では荒くバズっぽい音に。
DAMP	TUNE に追従し、テイルで閉じるローパス。クリックは明るいまま。
WAVE	ノコギリ波のようなアタックからサインへ落ち着き、オクターブが最後に消えます。0 はプレーンなサイン。100 % ではオクターブが音程より 6 dB 下で始まり、約 400 ms で消えます。

MUTATION

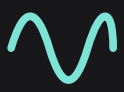
△ エンジンの上に重ねるコンボリューションの色

AMOUNT	IR のブレンド。100 でドライとウェットが等量、ドライが消えることはありません。
OFFSET	ドライのヒットに続くウェットのプリディレイ。0〜40 ms。
LENGTH	ウェットのフェード、50〜1000 ms。-60 dB まで。毎回リセット。
PITCH	IR をリピッチ、±12 半音。低くするほど長く鳴ります。

TONE

△ ‹ FULL / CLEAN › ドライブの順序

DRIVE	サチュレーションの量。低い値では温かく、高い値では鋭く。
DYN	キックが大きいところほど強くドライブ。DRIVE が必要です。
AIR	2.5 kHz のハイシェルフ。50 でフラット。



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。モジュレーターがサインのキャリアに上の倍音を加え、澄んだサブ・キックから硬くメタリックなキックまで鳴らせます。

PITCH

TUNE	キックが落ち着く音程、B0〜G3。音名とセントで表示。
SWEEP	ヒットが TUNE よりどれだけ上から始まるか。
SHAPE	ピッチ・ドロップ、808 から 909 まで。0 は素早く落ち、100 は遅れて着地します。

ENVELOPE

△ ‹ EXP / LIN / LOG / GATE › 減衰の形

BODY	フォール前のホールド。LENGTH の 70 %、最長 3.5 s まで。終わりは動きません。Shift で % 単位。
LENGTH	ヒットからキックの終わりまで。BODY + フォール（50 ms〜5 s）。
PUNCH	アタックの速さ。上半分は弾け、下半分は柔らかくなります。
LEVEL	最初の 50 ms のあとのボディのレベル。0〜-12 dB。

TRANSIENT

△ クリックの 2 レイヤーを並列で

NOISE	シンセのクリックとノイズ・バーストのレベル（dB）。
SAMPLE	サンプル・レイヤーのレベル（dB）。
PITCH	サンプルをリピッチ、±12 半音。低くすると長く鳴ります。
LENGTH	短いフェードでサンプルを切ります。1〜500 ms、500 でカットなし。

TIMBRE

RATIO	モジュレーターとキャリアの比。0.5x〜10x の 12 段階。
INDEX	ヒットでの FM の深さ。上げるほど上の倍音が増えます。
GRIT	フィードバックと長めの FM 減衰。低い値で澄み、高い値で混沌。
WAVE	モジュレーターをサインから矩形波へ。奇数倍音が増えます。

MUTATION

△ エンジンの上に重ねるコンボリューションの色

AMOUNT	IR のブレンド。100 でドライとウェットが等量、ドライが消えることはありません。
OFFSET	ドライのヒットに続くウェットのプリディレイ。0〜40 ms。
LENGTH	ウェットのフェード、50〜1000 ms。-60 dB まで。毎回リセット。
PITCH	IR をリピッチ、±12 半音。低くするほど長く鳴ります。

TONE

△ ‹ FULL / CLEAN › ドライブの順序

DRIVE	サチュレーションの量。低い値では温かく、高い値では鋭く。
DYN	キックが大きいところほど強くドライブ。DRIVE が必要です。
AIR	2.5 kHz のハイシェルフ。50 でフラット。



Modal

倍音列に並ぶサイン・パーシャルのスタックに、ヒットで位相変調をかけ、音程に追従するメタルのリングを重ねます。チューンされたキックから、ベルや打たれた金属のような音まで出せます。

PITCH

TUNE	キックが落ち着く音程、B0〜G#3。音名とセントで表示。MODAL はこの音程にぴったり収まります。
SWEEP	ヒットが TUNE よりどれだけ上から始まるか。
SHAPE	ピッチ・ドロップの時間、0.1〜1 s。上げるほどゆっくり落ちます。

ENVELOPE

△ MODE ‹ Punchy / Standard / Long ›

DECAY	LENGTH にかけての追加のフェード。-60〜0 dB、Long では半分。
LENGTH	キックの終わる位置。50 ms〜2 s。
LEVEL	最初の 50 ms のあとのボディのレベル。0〜-12 dB。
ATTACK	ヒットのフェードイン。0〜50 ms、0 で即座に。
MODE	Punchy はヒット直後に素早く落ち、Standard はバランス型、Long はボディを長く保ちます。どれも LENGTH で終わります。

BITE

CLICK	ヒットにかかる位相変調の深さ。
TIME	ヒットの位相変調の長さ。1〜1000 ms。
RING	クリックのモジュレーターのピッチ、整数ステップで TUNE に追従。1〜32。
TEXTURE	クリックの色、2 つめのモジュレーター。CLICK を通して聞こえます。

BODY

OVERTONES	倍音列に並ぶパーシャルの数。1〜32。1 は音程だけ、32 は音程の最初の 32 倍音。
DAMP	上のパーシャルの減り方、上げるほど暗く。1 は全倍音を保ち、20 はサインに近くなります。OVERTONES が必要です。
SPREAD	パーシャルを倍音列から外します。0 はトーン、100 はメタルのクラスター、毎回同じです。
DARK	TUNE に追従し、テイルで閉じるローパス。ヒットは明るいまま。

CHARACTER

PUSH	内部リミッターへの密度、音量は同じまま。-12〜+12 dB。下げるほどクリーンでピーキー、上げるほどボディを保ちます。
METAL	音程に乗るメタルのリング、量と長さ。TUNE に追従します。
SHINE	リングの色、木から金属まで。500 Hz〜16 kHz。METAL が必要です。

TONE

DRIVE	サチュレーションの量。低い値では温かく、高い値では鋭く。
DYN	キックが大きいところほど強くドライブ。DRIVE が必要です。
AIR	2.5 kHz のハイシェルフ。50 でフラット。



Pulse

クリックで叩くレゾナント・フィルター。そのピッチはキックと一緒にスイープします。鳴り続けるフィルターが音のボディになり、短いスラップから長いトーンまで変わります。

PITCH

TUNE	キックが落ち着く音程、B0〜G3。音名とセントで表示。
SWEEP	ヒットが TUNE よりどれだけ上から始まるか。
SHAPE	ピッチ・ドロップ、808 から 909 まで。0 は素早く落ち、100 は遅れて着地します。

ENVELOPE

△ ‹ EXP / LIN / LOG / GATE › 減衰の形

BODY	フォール前のホールド。LENGTH の 70 %、最長 3.5 s まで。終わりは動きません。Shift で % 単位。
LENGTH	キックの終わる位置。ボディの鳴りがそれより先に消えることもあります。50 ms〜5 s。
PUNCH	アタックの速さ。上半分は弾け、下半分は柔らかくなります。
LEVEL	最初の 50 ms のあとのボディのレベル。0〜-12 dB。

TRANSIENT

△ クリックの 2 レイヤーを並列で

NOISE	シンセのクリックとノイズ・バーストのレベル（dB）。
SAMPLE	サンプル・レイヤーのレベル（dB）。
PITCH	サンプルをリピッチ、±12 半音。低くすると長く鳴ります。
LENGTH	短いフェードでサンプルを切ります。1〜500 ms、500 でカットなし。

BODY

WARMTH	ボディ・フィルターのサチュレーション。低い値では軽く、高い値ではしっかりしたグリット。
RES	ヒット時のボディ・フィルターのレゾナンス。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・フィルターが鳴る長さ、5 ms〜2 s。タイトなクリックから長いトーンまで。

MUTATION

△ エンジンの上に重ねるコンボリューションの色

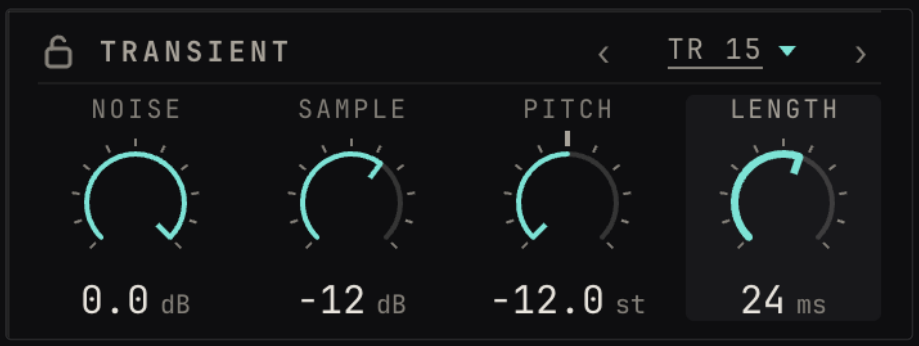
AMOUNT	IR のブレンド。100 でドライとウェットが等量、ドライが消えることはありません。
OFFSET	ドライのヒットに続くウェットのプリディレイ。0〜40 ms。
LENGTH	ウェットのフェード、50〜1000 ms。-60 dB まで。毎回リセット。
PITCH	IR をリピッチ、±12 半音。低くするほど長く鳴ります。

TONE

DRIVE	サチュレーションの量。低い値では温かく、高い値では鋭く。
DYN	キックが大きいところほど強くドライブ。DRIVE が必要です。
AIR	2.5 kHz のハイシェルフ。50 でフラット。

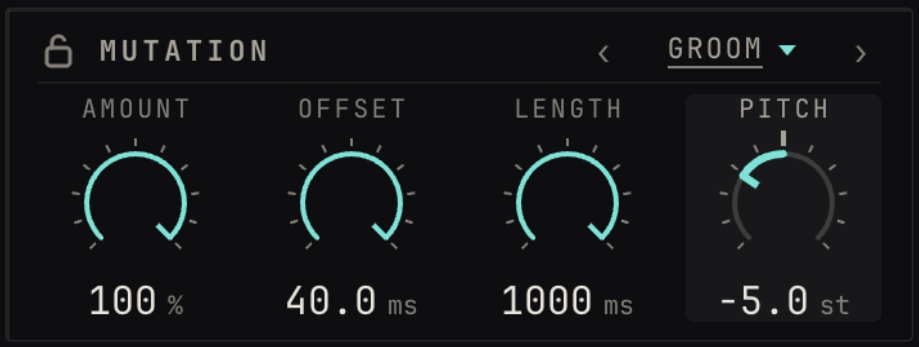
LENGTH と PITCH

ANALOG、FM、PULSE の TRANSIENT と MUTATION には、列の最後に 4 つめのノブがあります。サンプルの止まる位置と、IR のチューニングです。これらを持たないプリセットは LENGTH 500、PITCH 0 で読み込まれ、サンプルは最後まで、IR は録音どおりに鳴ります。



TRANSIENT LENGTH

トランジェント・サンプルの終わる位置を 1〜500 ms で決めます。切れ目には短いフェードが入るので、クリックノイズは出ません。下げると長いサンプルの頭だけが残り、クラップは短いティックに、録音したキックはアタックだけになります。500 でカットはオフになり、サンプルは最後まで鳴ります。ただし、トランジェント・サンプルが鳴るのは最長 500 ms です。



MUTATION PITCH

コンボリューションの IR を -12〜+12 半音でピッチ変更します。ターンテーブルの回転数を変えるのと同じで、下げると低く長く、上げると高く短くなります。そのため 1 つの IR を、さまざまなキックに合わせてチューンできます。変更は次の打音から反映されます。

どちらの値も、ほかの値と同じくランダム化とモジュールのロックに従います。

サンプル

自分のオーディオ

TRANSIENT と MUTATION では自分のオーディオを使えます。それぞれに専用のフォルダーがあります。

TRANSIENT は、録音したキック、クラップ、音程のあるクリックなどのサンプルをアタックのレイヤーとして鳴らします。サンプルはノートごとに 1 回、シンセの NOISE クリックと並んで再生されます。SAMPLE でレベル、PITCH でピッチ、LENGTH で長さを決めます。

MUTATION はサンプルをコンボリューションの IR として使い、その結果をエンジンの音とブレンドします。キックのサンプル、短いベース、パーカッション、部屋の録音などが使えます。別のキックを IR にするとその倍音構造が加わり、サブベースのサンプルならヒットの背後に低いテイルが加わります。



ピッカー ‹ NAME ▾ ›

‹ ›	前後のサンプル。スクロール・ホイールでも同じです。
NAME	リストを開きます。文字入力で絞り込み、矢印キーと Enter で選択、Esc で閉じます。
LOAD	リスト下の「Load new from file…」でファイルを追加します。
RIGHT-CLICK	フォルダーを表示、ライブラリを更新、または新しいファイルを読み込み。
EMPTY	サンプルがないときは、名前をクリックするとフォルダーが開きます。

.wav をこのフォルダーへ入れてください。新しいファイルは数秒でピッカーに現れます。再起動は不要です。

TRANSIENT	
macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Transients/
Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Transients\

MUTATION	
macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Convolution/
Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Convolution\

プリセット

プリセットは 1 つの .shindo ファイルで、エンジンの選択と 4 つのエンジンすべてのパラメーターを保存します。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。



ブラウザ

ENGINES	左のリストで、どのエンジンのプリセットを表示するか選びます。開いたときは演奏中のエンジンが選ばれています。
CLICK	プリセットを読み込みます。点が読み込み中のものを示します。
SHIFT-HOLD	Shift を押しながらプリセットを押すと試聴できます。離すと元の音に戻ります。
STARS	星 3 つまでで評価。点灯している星をもう一度クリックで解除。
SORT	名前順または星の数順。
SEARCH	名前とタグを検索。⌘F。
TAGS	エンジンの下にあります。選んだタグをすべて持つプリセットを表示。TAGS 見出しの × で選択を解除。
+ TAG	タグを追加：名前を入力して Enter。あとはプリセットをドラッグして付けます。
DRAG	プリセットをタグの上に落とすと、そのタグが付きます。プリセットの Tags… と保存ダイアログでも付けられます。
EDIT TAG	ダブルクリックで名前を変更、× で削除。タグの付いたプリセットがあるときは先に確認します。プリセットは残ります。

その他

RIGHT-CLICK	Load、Tags…、Reveal in Finder、Rename、Delete。
KEYS	矢印で移動、Enter で読み込み、F2 かダブルクリックで名前変更、Delete で削除、Esc で閉じる。
OPEN FOLDER	プリセット・フォルダーを表示します。
LOAD FILE	任意の場所の .shindo を読み込みます。
HINT LINE	マウスの下にあるものの説明を表示します。何もないときはエンジンと表示中のプリセット数。

macOS	~/Documents/Kansu/SHINDO/Presets/
Windows	Documents\Kansu\SHINDO\Presets\

About



ロゴをクリックすると About が開きます。Esc か外側のクリックで閉じます。

ABOUT

VERSION	インストールされているバージョン。
WEBSITE	kansuaudio.jp
SUPPORT	support@kansuaudio.jp
MANUAL	ユーザーガイドを開きます。

クロマチック・モード

エンジン・ストリップ右端の鍵盤ボタンでオン / オフします。プリセットではなく、DAW のプロジェクトに保存されます。

通常は、入力されたノートはすべて TUNE の音程で鳴り、どのエンジンでもベロシティが音量を決めます。

クロマチック・モードでは、鍵盤がピッチを決めます。C3 で TUNE（セントを含む）が鳴り、ほかの音はそこから半音単位で移調されます。

ショートカット

⌘Z / CTRL+Z	アンドゥ。
⌘S / CTRL+S	プリセットをタグと一緒に保存。
⌘P / CTRL+P	プリセット・ブラウザ。
⌘F / CTRL+F	プリセット・ブラウザ内を検索。
ESC	ブラウザ、設定、リスト、ダイアログを閉じます。