

S H  N O B I F A D E R
S H  N O B I D J Ver. 1.24

by **NKSC Lab**

USER GUIDE

日本語

ご使用になる前に

ご使用の前に、本ユーザーガイドを必ずお読みください。SHINOBI FADER, SHINOBI DJを使用前にご理解いただくべき重要項目が含まれています。

SHINOBI FADERをご使用する際0.2 mm以上のスクリーンプロテクターの使用を推奨していません。0.2 mm以上のものをご使用になるとフェーダーが反応しないことがあります。ただし以下の条件では反応が改善される可能性があります。

導電性の高い台の上などで使用する。

例：金属製の台等

充電しながら使用する。

SHINOBI FADERを取り付け直す。

キャリブレーション方法については本ガイド18p、またはユーザーガイド動画をご覧ください。

User Guide - Calibration of SHINOBI FADER

<https://youtu.be/x0krl4xcZ60>



User Guide - Calibration of SHINOBI FADER

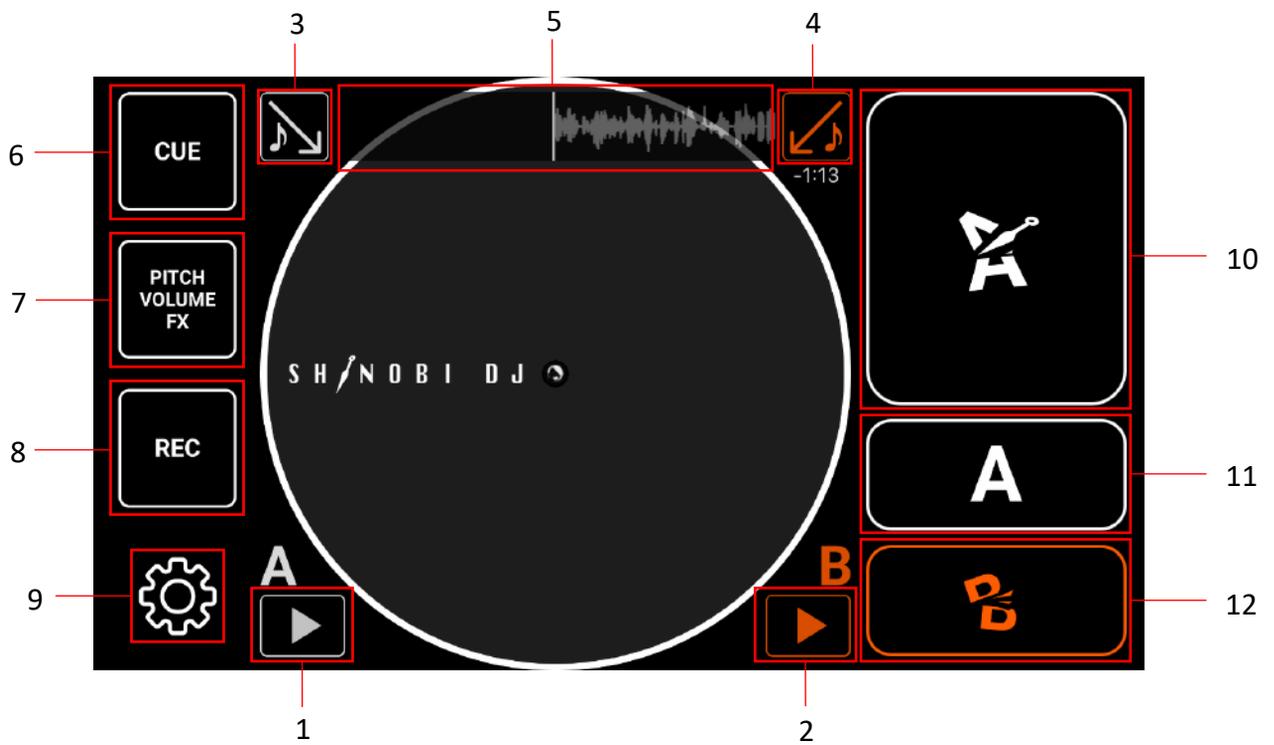
目次

ご使用になる前に	2
画面の見方	4
楽曲をインポートする	6
• メディアライブラリからインポート	6
• プレイリストからインポート	7
• SHINOBI DJのプリセットからインポート	7
• 録音した音声からインポート（録音した音声のリネーム、削除）.....	7
• ストアを利用する	8
HOT CUEを使用する	9
PITCH / VOLUME / FX TABを使用する	10
• 音量を調整する	10
• ピッチを調整する	10
• PITCH SYNTH MODE	11
• リバーブをかける	12
• ディレイをかける	13
録音機能を利用する	14
設定を使用する	15
• その他の設定	16
• スキンのカスタマイズする（要アプリ内課金）.....	17
• キャリブレーションを行う	18

画面の見方

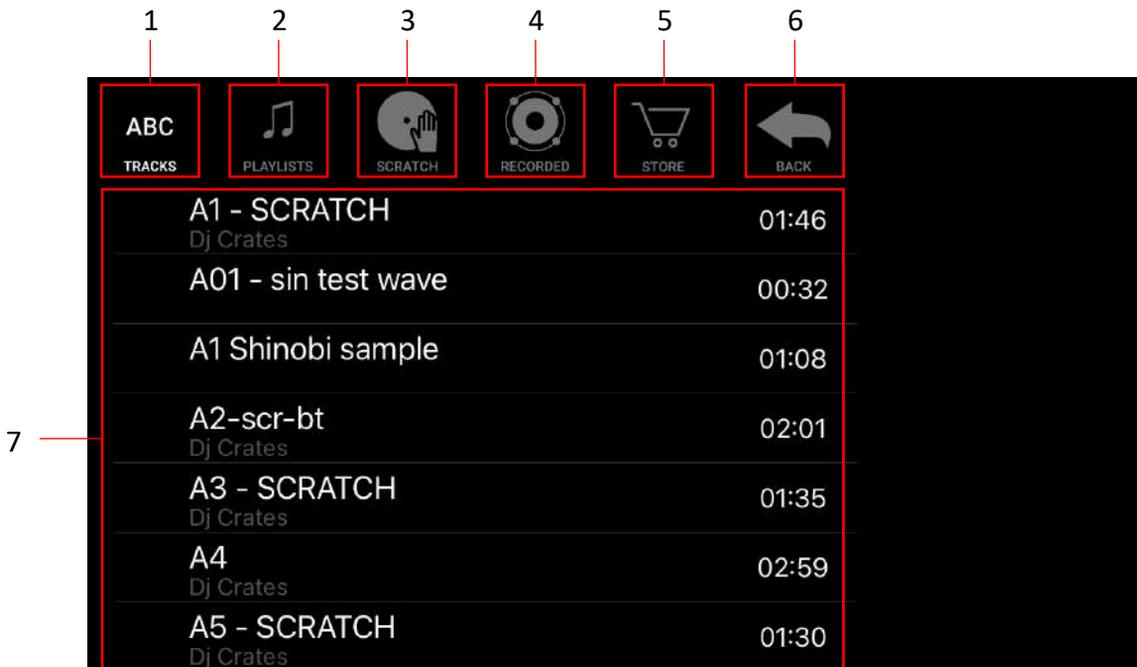


- ① Platter Area : 主に曲の再生や取り込み、スクラッチ操作を行います。
- ② Fader Area : 音の出力を操作するエリアで、SHINOBI FADER（別売り）を設置するエリアです。
- ③ Tab Area : CUEやFX、音量など各種様々な設定を行います。



1. DECK A の再生／一時停止を行います。
2. DECK Bの再生／一時停止を行います。
3. DECK A に楽曲を読み込む楽曲ライブラリーを開きます。
4. DECK Bに楽曲を読み込む楽曲ライブラリーを開きます。
5. DECK A の楽曲の波形がディスプレイに表示されます。
6. CUE TAB を開きます。
7. PITCH/VOLUME/FX TABを開きます。
8. 録音TAB開きます。
9. 設定TABを開きます。
10. ホールド中はDECK A の音声をミュートします。[11]ホールド中は音声を出力します。
11. DECK A の音声を出力、ホールド中は[10]の出力を反転します。
12. DECK B 音声ミュートボタン

楽曲をインポートする



1. メディアライブラリをアルファベット順に表示します。
2. プレイリストを表示します。
3. プリセットファイル、アプリ内課金で購入した楽曲を表示します。
4. 録音モードで録音された音声を表示します。
5. ストアページを表示します。
6. 前のページ、またはメイン画面に戻ります。
7. ヘッダーで選択したライブラリ内の楽曲や情報が表示されます。セルをタップすると楽曲の読み込み、または情報にアクセスできます。

II メディアライブラリからインポート

1.  選択するとメディアライブラリに保存されている楽曲が表示されます。
 - 楽曲をタップするとDECK A またはDECK Bに楽曲が読み込まれます。

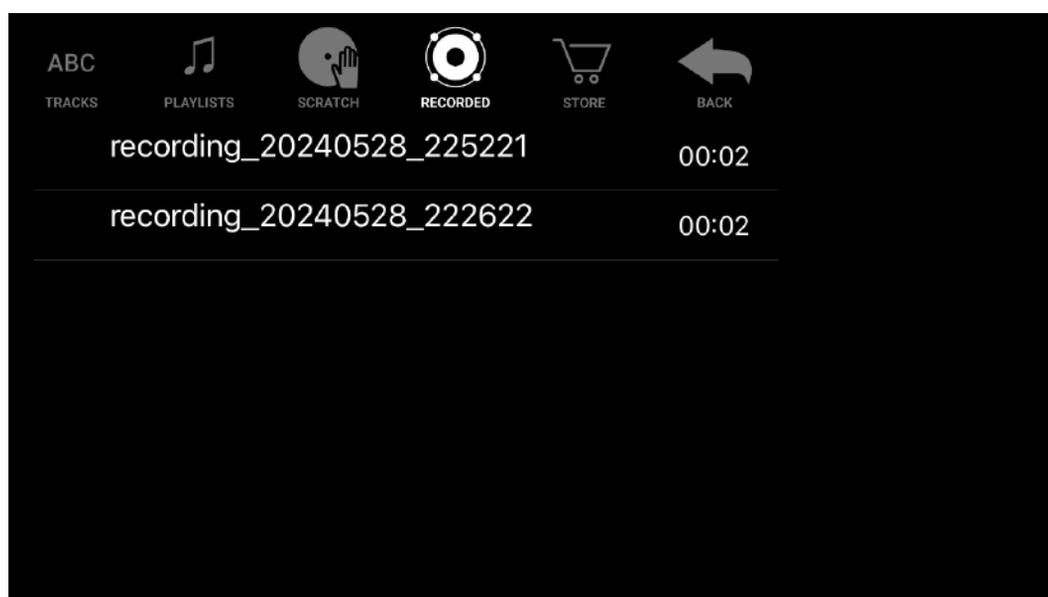
||プレイリストからインポート

2.  選択するとiTunesプレイリストが表示されます。
 - プレイリストをタップするとプレイリスト内の楽曲が表示されます。
 - 楽曲をタップするとDECK A またはDECK Bに楽曲が読み込まれます。

||SHINOBI DJのプリセットからインポート

3.  選択するとプリセットファイル、アプリ内課金で購入した楽曲が表示されます。
 - 楽曲をタップするとDECK A またはDECK Bに楽曲が読み込まれます。

||録音した音声からインポート



4.  選択するとプリセットファイル、アプリ内課金で購入した楽曲が表示されます。
 - 楽曲をタップするとDECK A またはDECK Bに楽曲が読み込まれます。

Rename

recording_20240528_225221

- セルを右にスワイプすると音声のリネームすることができます。

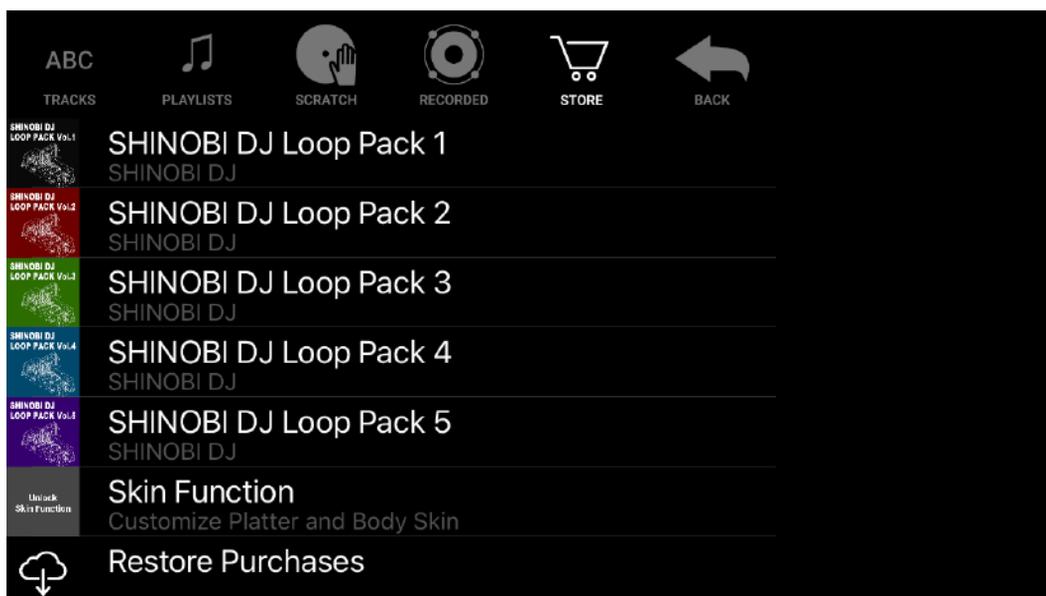
recording_20240528_225221

00:02

DEL

- セルを左にスワイプすると音声を消去することができます。

II ストアを利用する



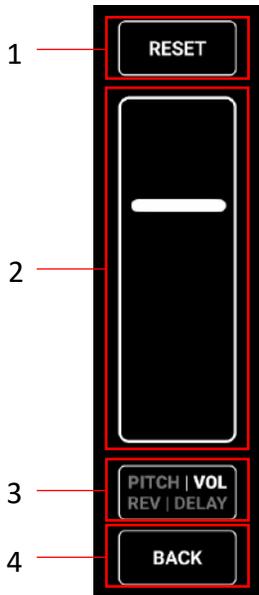
5.  選択するとストアアイテムが表示されます。
 - アイテムをタップするとアイテムの詳細、または購入プロセスに移行します。
 - ストアではLoop Pack (ビート集)、スキンをカスタマイズできる”Skin Function”を購入することができます。
 - Restore Purchasesをタップすると、今まで購入したアイテムを復元できます。

HOT CUEを使用する



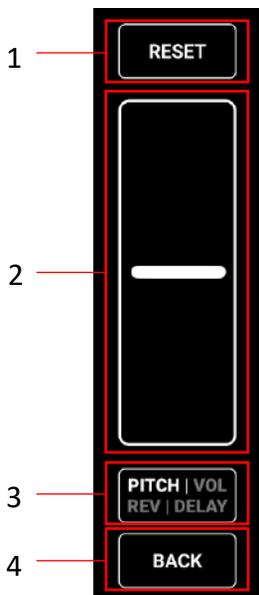
1. 再生位置にHOT CUEを設定します。設定したHOT CUEボタンをタップすると、再生位置が瞬時に設定した位置までジャンプします。
2. CLEARボタンをON **CLEAR** にしてCUEボタンを押すとHOT CUEを削除することができます。
3. メインTABに戻ります。
4. 音声再生位置が設定したHOT CUEの位置に近づくとCUE MAKERがプ
ラッター上に表示されます。
5. 設定したHOT CUEが波形ディスプレイ上に表示されます。

II 音量を調整する

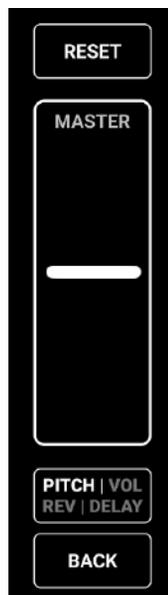


1. ボリュームスライダーを初期値に戻します。
2. スライダーを上下に操作することで音量を調整します。
3. ピッチ変更モードに移行します。
4. メインTABに戻ります。

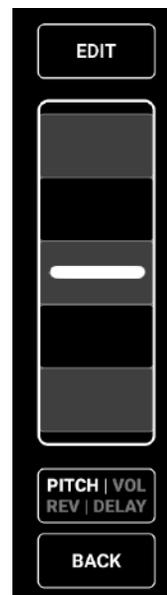
III ピッチを調整する



通常モード



MASTER KEYモード



PITCH SYNTHモード

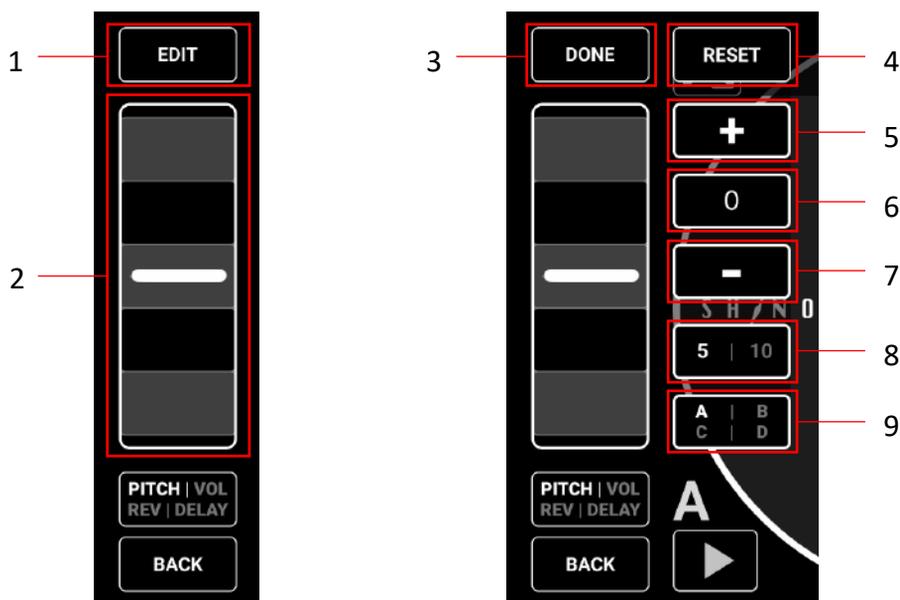
1. ピッチスライダーを初期値に戻します。
2. 長押しすることでMASTER KEY MODE → PITCH SYNTH MODEと切り替えられます。

MASTER KEY MODE : ピッチを保ったまま速度を変更できるモード。

PITCH SYNTH MODE : ピッチを10段階に分けて調整できるモード。

3. スライダーを上下に操作することでピッチを調整します。
4. リバーブモード変更モードに移行します。
5. メインTABに戻ります。

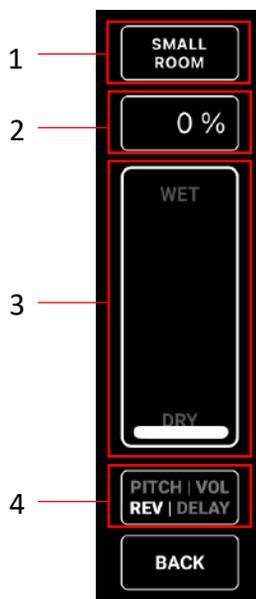
||| PITCH SYNTH MODE



1. EDIT MODEを開きます。
長押しすることでPITCH MODEに切り替えられます。
2. スライダーを上下に操作することでグリッド単位でピッチを調整します。

3. EDIT MODEを終了します。
4. 全てのピッチ設定をリセットします。
5. スライダーがあるグリッドのピッチを半音上げます。ピッチを変更すると現在のスロットに保存されます。
6. スライダーがあるグリッドの音程が表示されます
7. スライダーがあるグリッドのピッチを半音下げます。
8. ピッチを変更すると現在のスロットに保存されます。
9. グリッドの数を5、10に変更します。
10. スロットを変更します。A,B,C,Dの4スロットに保存することができます。

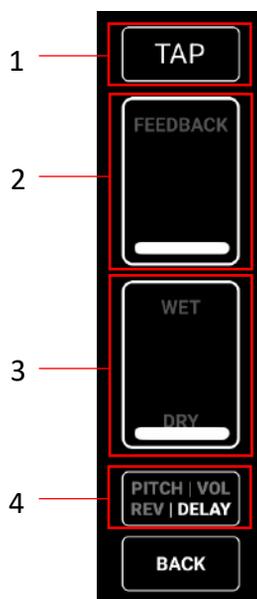
リバーブをかける



1. リバーブのパラメーターを設定します。タップする度に
SMALL ROOM / MEDIUM ROOM / LARGE ROOM / MEDIUM HALL / LARGE HALL
に変更できます。

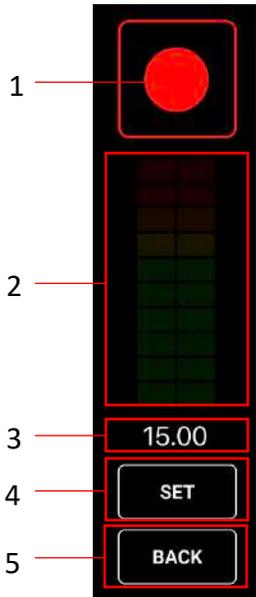
2. リバーブのWETの値を表示します。
3. スライダーを操作してリバーブのかかり具合を調整します。
4. デイレイモードに移行します。

II デイレイをかける



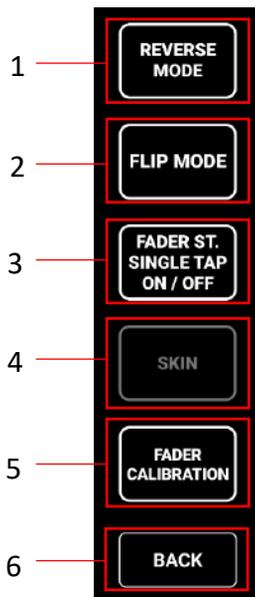
1. ビートに合わせてタップすることでBPMを検出し、デイレイに適用されます。
2. スライダーを操作することでフィードバックを調整します。
3. スライダーを操作することでデイレイのDRY / WET を調整します。
4. ボリュームモードに移行します。

録音機能を使用する



1. iPhoneのマイクを使った録音を開始します。録音を終了したい場合は再度ボタンをタップすることで録音が停止、または15秒経つと自動で停止します。
2. 録音時の入力レベルを表示します。
3. 録音可能時間のタイマーです。
4. 録音停止後に点滅状態になります。タップすると録音した音声はDECK Aにインポートされ、ライブラリの"RECORDED"に保存されます。（参照）
5. メインTABに戻ります。

設定を使用する



1. REVERSE MODE をONにするとフェーダーの出力が反転します。(Hamster mode)
2. 左手でフェーダーを操作するプレーヤー用にUIが反転します。

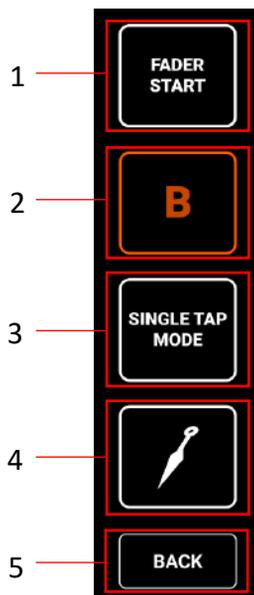


FLIP MODE ON

3. その他の設定に移行します (参照)
4. SKIN TABに移行します。(参照)

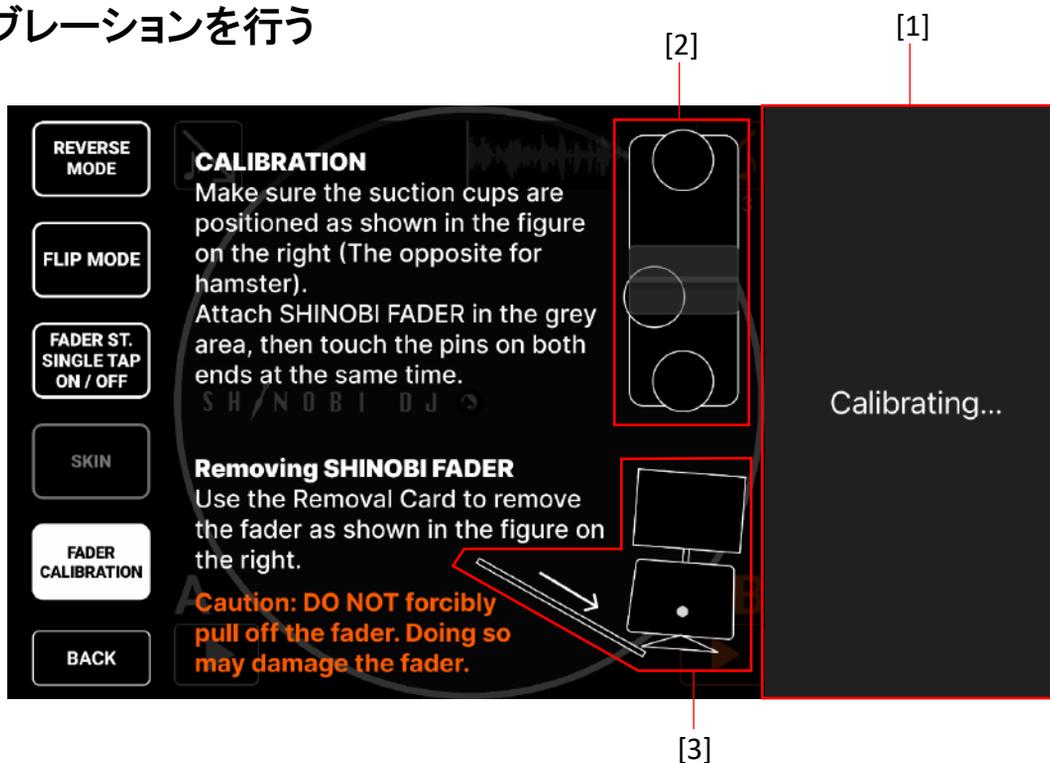
5. SHINOBI FADER（別売り）をキャリブレーションします。（参照）
6. メインTABに戻ります。

II その他の設定



1. フェーダースタートがONの状態ではHOT CUE（赤）が設定されている時、ピッチスライダーを操作しながらフェーダーでDECK Aの音声を出力すると再生位置がHOT CUE（赤）の位置にジャンプします。
2. DECK Bの音声がミュートできなくなります。
3. フェーダーを常に触っていないと音声が出力できなくなります。フェーダーの反応に不具合がある時に一時的に使用します。
4. フェーダーエリアがトランスフォーマーモードに移行します。

II キャリブレーションを行う



1. フェーダーエリア[1]にSHINOBI FADERを[2]の向きになるように設置します。ハムスターユーザーは逆向きに設置。角度はフェーダーエリア内であれば自由に設置できます。
 2. 設置後フェーダーの両端にあるピンに同時に触れます。この時スクリーンの状態によってはうまくいかない場合があります。その場合は少し間を置いて再度試してください。キャリブレーションが成功すると元の画面に戻ります。操作を開始するとDigital SHINOBI FADERがエリア内に表示されます。
 3. SHINOBI FADERを再設置する場合はDigital SHINOBI FADERに合わせて設置すると、再度キャリブレーションを行わずにすぐにプレイできます。
 4. SHINOBI FADERを取り外すときは、同梱されているRemoval Cardを使って[3]のようにカードをフェーダーの下側に潜り込ませて優しく取り外してください。
- 注意：フェーダーを無理やり引っ張って取り外すとフェーダーが損傷する可能性があるため、絶対に行わないでください。