

S H  N O B I F A D E R
S H  N O B I D J Ver. 1.612

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 T, M, 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 T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 T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、19p、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 T

<https://youtu.be/x0krl4xcZ60>

User Guide - Calibration of SHINOBI FADER M

<https://youtu.be/vNX4HNE5Gjs>

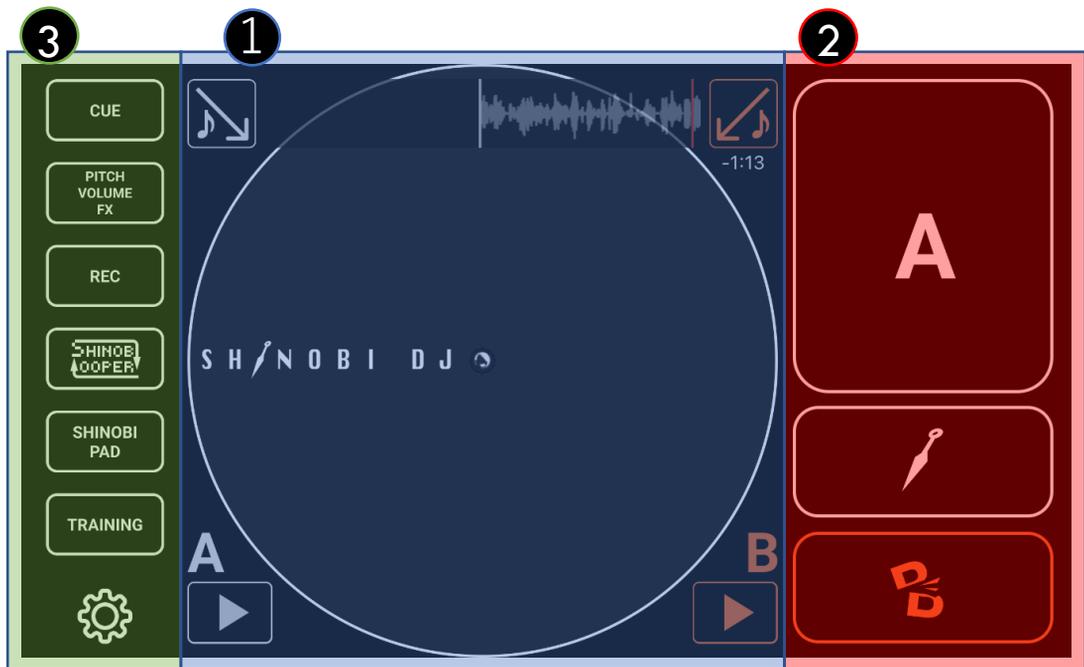


User Guide - Calibration of SHINOBI FADER M

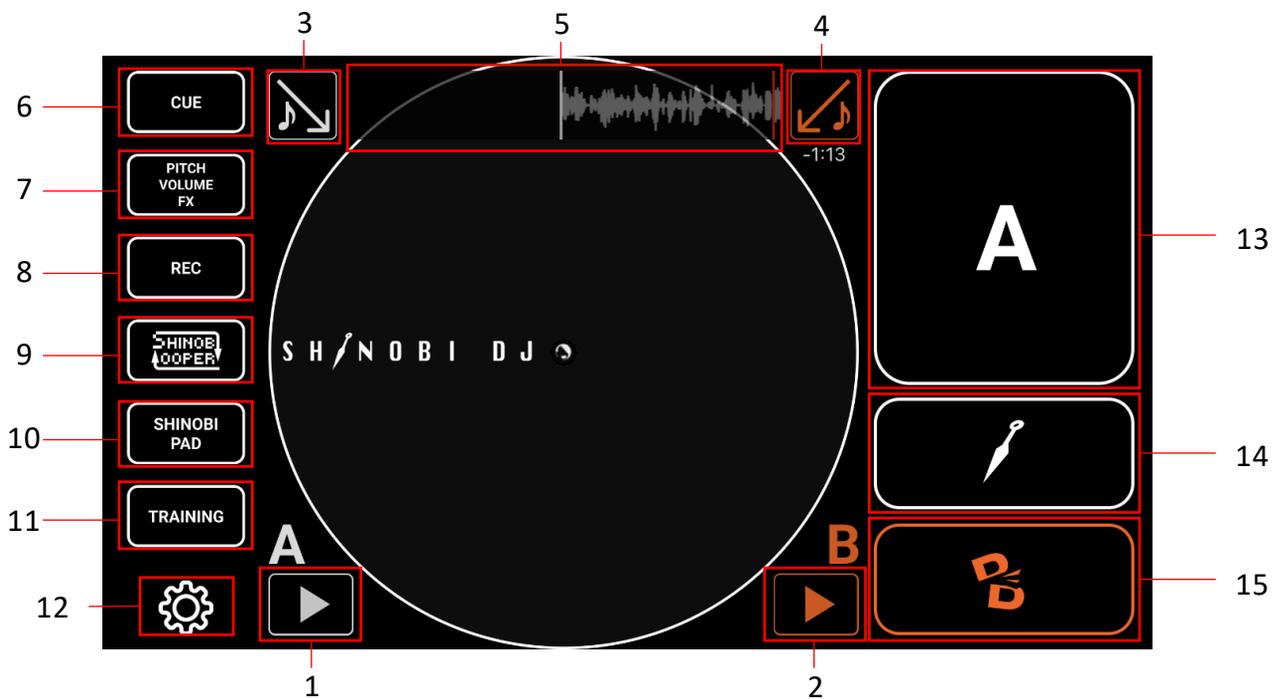
目次

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
• リバースをかける	12
• ディレイをかける	13
録音機能を利用する	14
トレーニングモード使用する	15
設定を使用する	16
• その他の設定 （フェーダースタート、カットラグ、etc）	17
• SHINOBI PAD	18
• スキンのカスタマイズする（要アプリ内課金）	19
• 動画ファイルを読み込む（要アプリ内課金）	20
• SHINOBI LOOPERを使う（要アプリ内課金）	21
• キャリブレーションを行う	22

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。



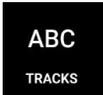
1. DECK A の再生／一時停止を行います。
2. DECK Bの再生／一時停止を行います。
3. DECK A に楽曲を読み込む楽曲ライブラリーを開きます。
4. DECK Bに楽曲を読み込む楽曲ライブラリーを開きます。
5. DECK A の楽曲の波形がディスプレイに表示されます。
6. CUE TAB を開きます。
7. PITCH/VOLUME/FX TABを開きます。
8. 録音TAB開きます。
9. SHINOBI LOOPERを開きます。(要アプリ内課金)
10. SHINOBI PADを開きます。
11. トレーニングタブを開きます。
12. 設定TABを開きます。
13. DECK A の音声を出力します。[11]ホールド中はタッチで音声Aを出力、リリースで音声Aをミュートします。
14. クナイボタン、 DECK A の音声をミュートします。
15. 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. ファイル内の音楽、動画ファイル（課金）を表示します。
4. 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。
5. 録音モードで録音された音声を表示します。
6. ストアページを表示します。
7. 前のページ、またはメイン画面に戻ります。
8. 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 Music 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。

IIプレイリストからインポート

2.  選択するとMusic (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。

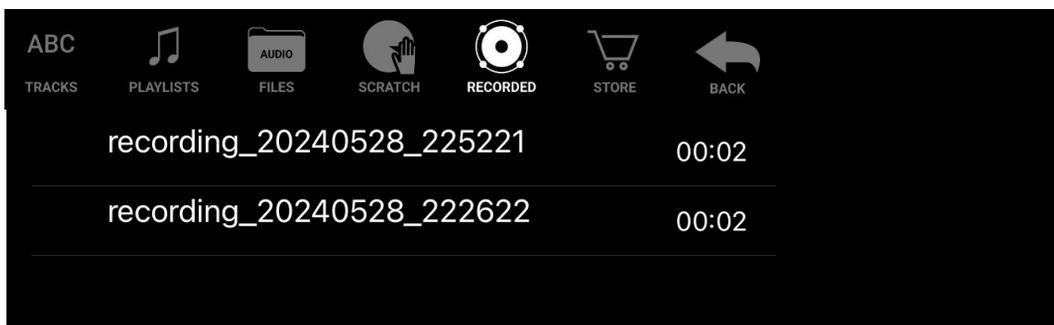
IIファイルからインポート

2.  選択するとFilesから音楽ファイル、（動画ファイル課金）が表示され、タップするとDECK A またはDECK Bに楽曲が読み込まれます。

IISHINOBI 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。

II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。

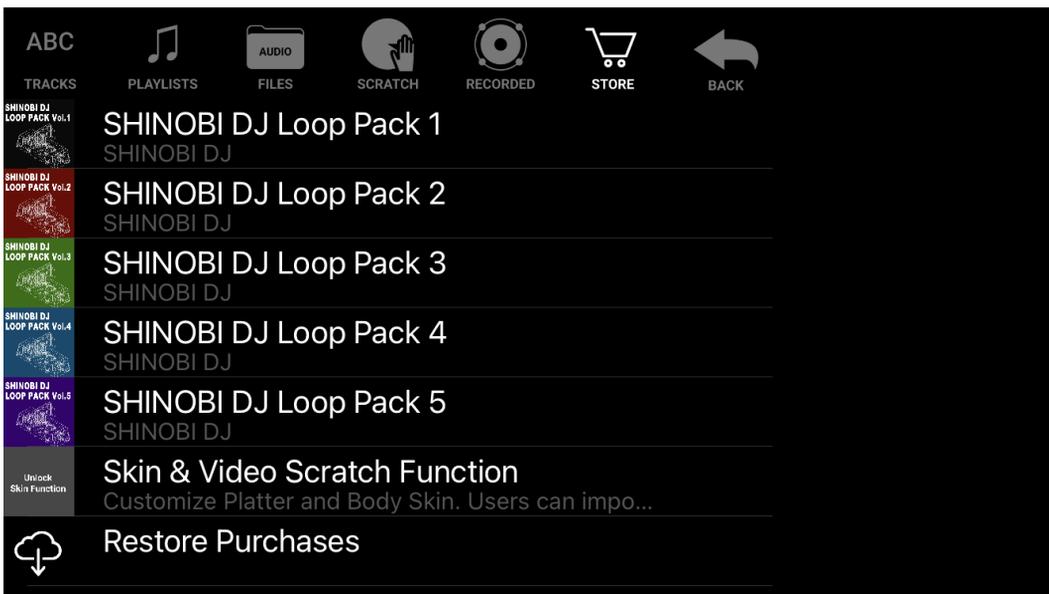
recording_20240528_225221

00:02

DEL

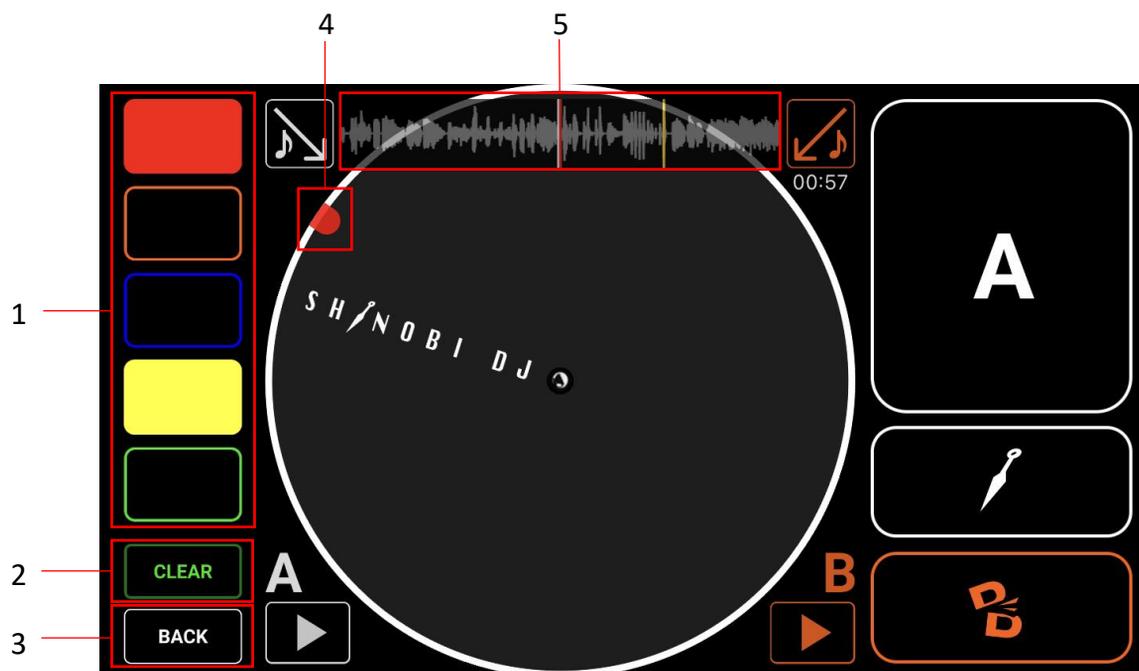
- セルを左にスワイプすると音声を消去することができます。

II ストアを利用する



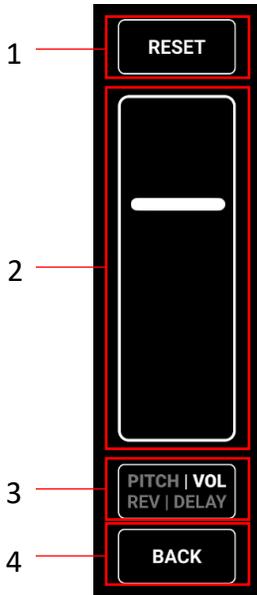
-  選択するとストアアイテムが表示されます。
 - アイテムをタップするとアイテムの詳細、または購入プロセスに移行します。
 - ストアではLoop Pack (ビート集)、スキンをカスタマイズできる”Skin Function”を購入することができます。
 - Restore Purchasesをタップすると、今まで購入したアイテムを復元できます。

HOT CUEを使用する



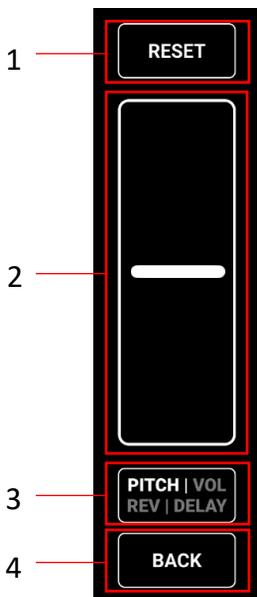
1. 再生位置にHOT CUEを設定します。設定したHOT CUEボタンをタップすると、再生位置が瞬時に設定した位置までジャンプします。
2. CLEARボタンをON **CLEAR** にしてCUEボタンを押すとHOT CUEを削除することができます。
3. メインTABに戻ります。
4. 音声再生位置が設定したHOT CUEの位置に近づくとCUE MAKERがプ
ラッター上に表示されます。
5. 設定したHOT CUEが波形ディスプレイ上に表示されます。

II 音量を調整する

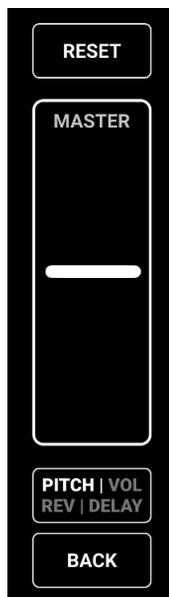


1. ボリュームスライダーを初期値に戻します。長押しすることでDECK A/Bを切り替えることができます。
2. スライダーを上下に操作することで音量を調整します。
3. ピッチ変更モードに移行します。
4. メインTABに戻ります。

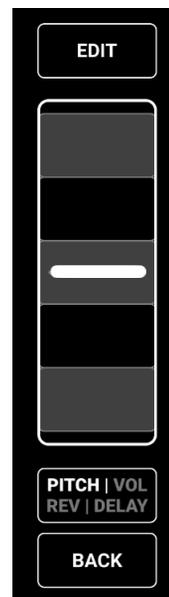
II ピッチを調整する



通常モード



MASTER KEYモード



PITCH SYNTHモード

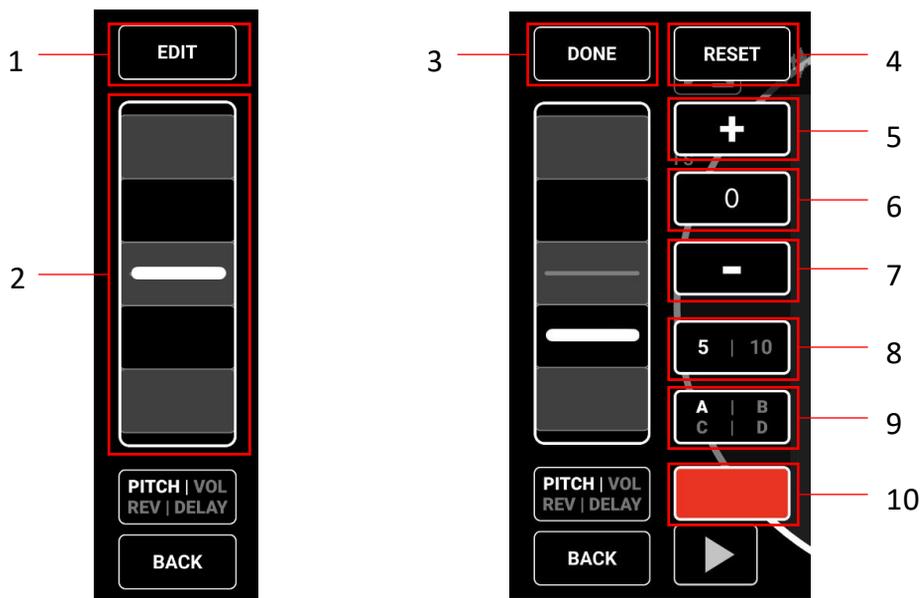
1. ピッチスライダーを初期値に戻します。
2. 長押しすることでMASTER KEY MODE → PITCH SYNTH MODEと切り替えられます。

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。

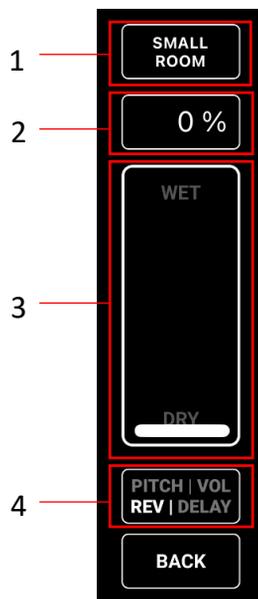
|| PITCH SYNTH MODE



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. グリッドの数を5、10に変更します。
9. 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。
10. フェーダースタート機能でトリガーするCUEを選択します。

リバーブをかける

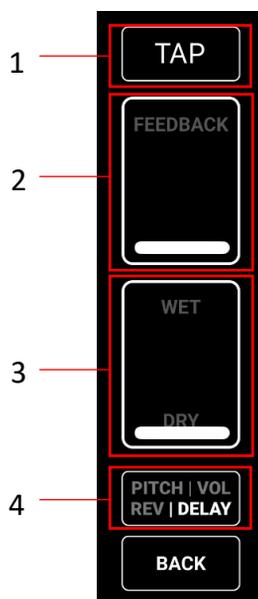


1. リバーブのパラメーターを設定します。タップする度に

SMALL ROOM / MEDIUM ROOM / LARGE ROOM / MEDIUM HALL / LARGE HALL
に変更できます。

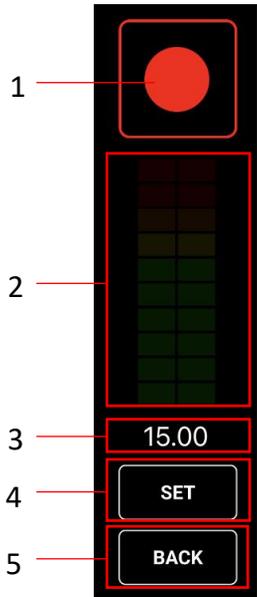
2. リバーブのWETの値を表示します。
3. スライダーを操作してリバーブのかかり具合を調整します。
4. デイレイモードに移行します。

II デイレイをかける



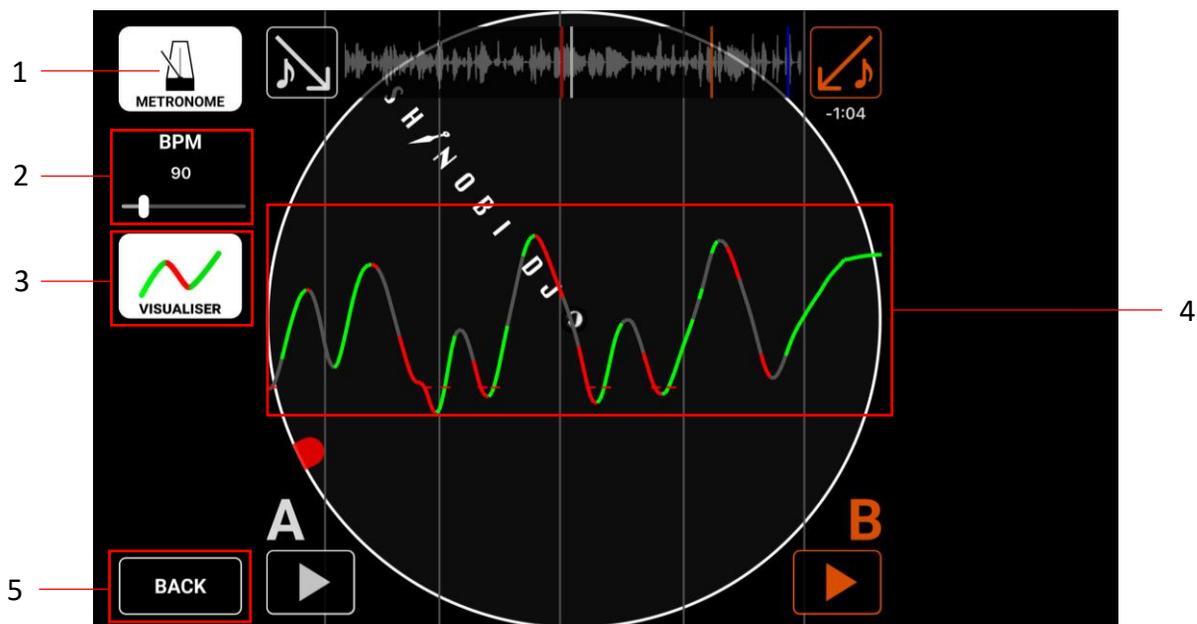
1. ビートに合わせてタップすることでBPMを検出し、デイレイに適用されます。
2. スライダーを操作することでフィードバックを調整します。
3. スライダーを操作することでデイレイのDRY / WET を調整します。
4. ボリュームモードに移行します。

録音機能を使用する



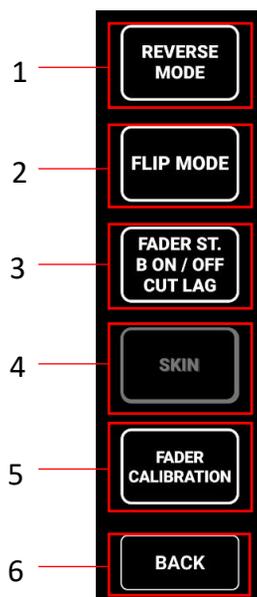
1. iPhoneのマイクを使った録音を開始します。録音を終了したい場合は再度ボタンをタップすることで録音が停止、または15秒経つと自動で停止します。
2. 録音時の入力レベルを表示します。
3. 録音可能時間のタイマーです。
4. 録音停止後に点滅状態になります。タップすると録音した音声はDECK Aにインポートされ、ライブラリの"RECORDED"に保存されます。(参照)
5. メインTABに戻ります。

トレーニングモードを使用する



1. メトロノームを開始、停止します。
2. メトロノームのBPMをスライダーで変更します。
3. ビジュアライザーを起動します（SHINOBI FADER M接続時のみ）。
4. プラッターの動きに合わせてチャートがリアルタイムで表示されます。
正回転の時は緑、逆回転の時は赤、フェーダーがオフの時は灰色で表示
されます。また各CUEマークを通過するとCUEマークと同色のラインが表
示されます。
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。

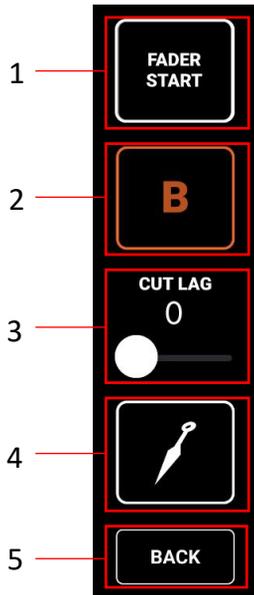


FLIP MODE ON

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)

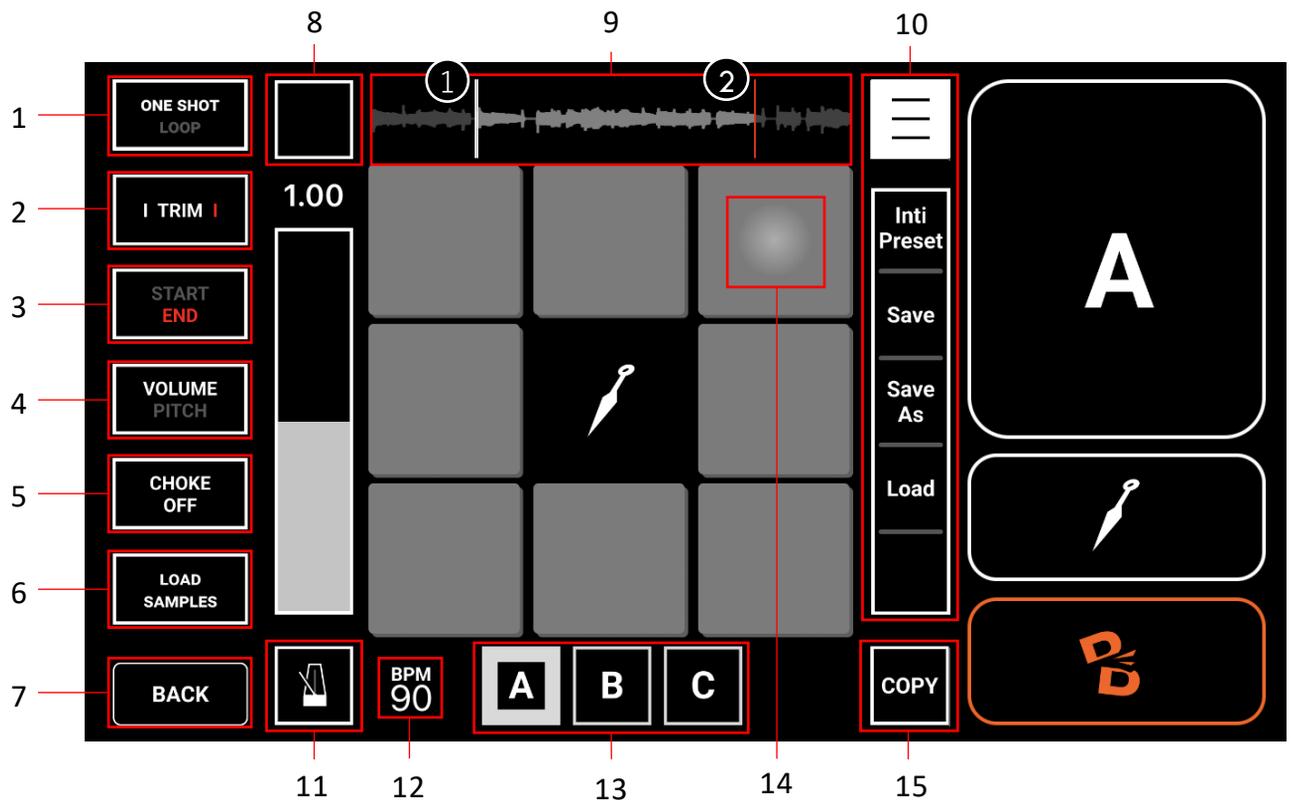
5. SHINOBI FADER（別売り）をキャリブレーションします。（参照）
6. メインTABに戻ります。

II その他の設定



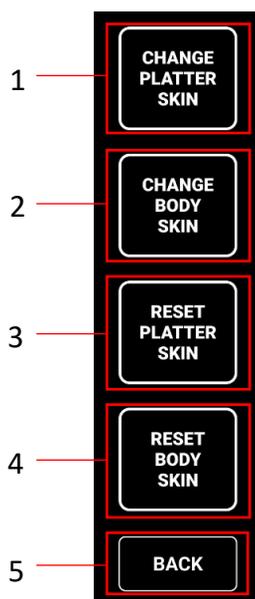
1. フェーダースタートがONの状態ではHOT CUE（赤）が設定されている時、ピッチスライダーを操作しながらフェーダーでDECK Aの音声を出力すると再生位置がHOT CUE（赤）の位置にジャンプします。
2. DECK Bの音声がミュートできなくなります。
3. カットラグを調整します。スライダーを右に動かすとカットラグが大きくなり、左に動かすと小さくなります。(SHINOBI FADER M使用時のみ)
4. フェーダーエリアがトランスフォーマーモードに移行します。

SHINOBI PAD



1. 音声の再生方法を切り替えます。
2. 音声を再生範囲だけ切り取ります。
3. 再生位置、終了位置を選択します。
4. 音量、ピッチ選択を切り替えます。
5. 各パッドにCHOKEを設定します。
6. 選択されたパッドに音声を読み込みます。
7. SHINOBI PADを閉じます。
8. 再生を停止します。
9. 波形フォームには選択されたパッドの音声波形を表示します。3.で①、②を選択してドラッグすることで再生範囲を調整できます。
①音声の再生位置
②音声の終了位置
10. 保存、読み込みメニュー。
Inti Preset - 設定を初期プリセットの状態にします。
Save - 名前をつけて保存します。
Save As - 別名で保存します
Load - 保存したプリセットを読み込みます。
11. メトロノームを開始します。
12. メトロノームのBPM。タッチでBPMを変更できます
13. BNAK選択ボタン。A,B,Cの3つBANKを切り替えることができます。
14. 選択中のパッド。
15. 選択されたパッドをコピーします。コピー後はパッドを選択して貼り付けすることができます。

II スキンをカスタマイズする（要アプリ内課金）

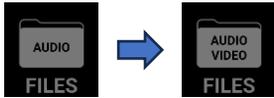


1. メディアライブラリから画像を選んでプラッターのスキンを変更します。
2. メディアライブラリから画像を選んでターンテーブル本体のスキンを変更します。
3. プラッターのスキンを元に戻します。
4. ターンテーブル本体のスキンを元に戻します。
5. 設定TABに戻ります。

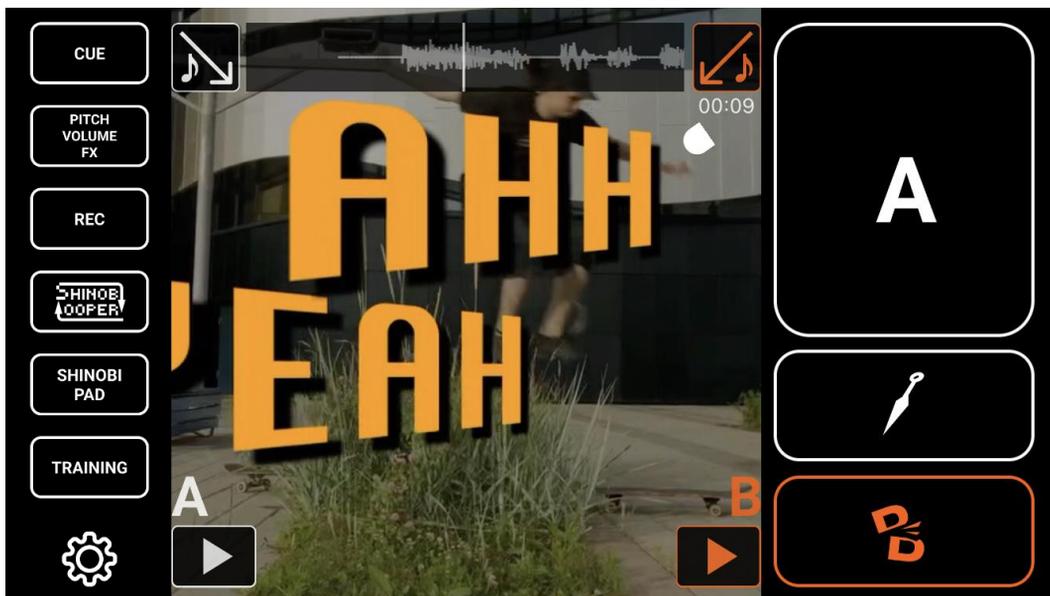


スキンカスタマイズの使用例

II 動画ファイルを読み込む(要アプリ内課金)



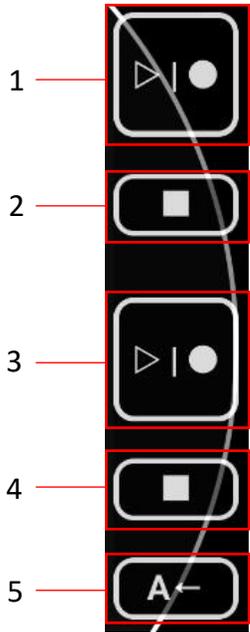
1. Skin & Scratch Video FunctionをアンロックするとFILESのアイコンが上記のようになり動画ファイルを読み込めるようになります。
2. 読み込み可能な動画の長さは最大で4 5秒です。それ以上の動画を読み込んだ場合は音声のみ読み込まれます。
3. 読み込んだ動画ファイルは音声ファイルと同様にスクラッチが可能です。



読み込み可能な動画ファイル：mp4, mov, m4v

推奨動画サイズ：10MB ~ 20MB

SHINOBI LOOPERを使う(要アプリ内課金)

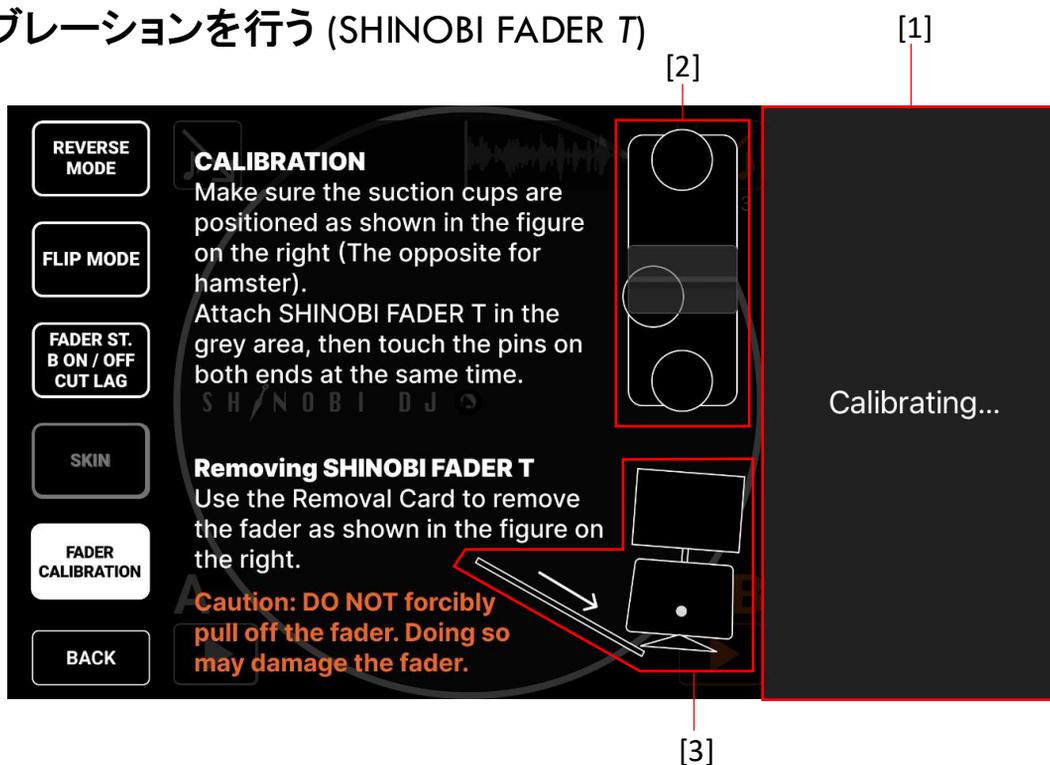


1. LOOPER1 録音／再生ボタン：LOOPER1の録音、オーバーダブ開始・停止、再生を行います。未録音でLOOPER2が再生中の場合、LOOPER2の現在のループ再生終了後に自動的に録音を開始、ループ終了時に録音を自動停止します。
2. LOOPER1停止ボタン：再生中のLOOPER1の音声を停止します。また長押しでLOOPER1の音声を消去します。

3. LOOPER2録音／再生ボタン：LOOPER2の録音、オーバーダブ開始・停止、再生を行います。未録音でLOOPER1が再生中の場合、LOOPER1の現在のループ再生終了後に自動的に録音を開始、ループ終了時に録音を自動停止します。
4. LOOPER2停止ボタン：再生中のLOOPER1の音声を停止します。また長押しでLOOPER1の音声を消去します。
5. 音声エクスポートボタン：LOOPER1, LOOPER2,またはその両方に音声がある場合は合成してDECK Aにエクスポートします。エクスポート後は長押しをすることでエクスポート前にDECK Aに読み込まれていた音声を再度読み込みます。

各LOOPERの読み込み可能な最大時間：30秒

II キャリブレーションを行う (SHINOBI FADER T)



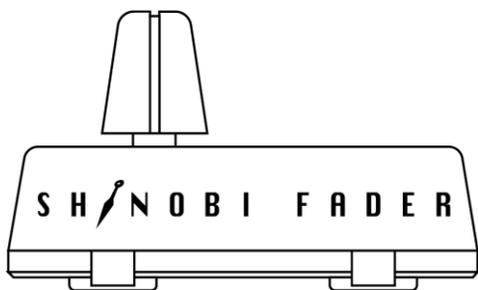
1. フェーダーエリア[1]にSHINOBI FADERを[2]の向きになるように設置します。ハムスターユーザーは逆向きに設置。角度はフェーダーエリア内であれば自由に設置できます。
 2. 設置後フェーダーの両端にあるピンに同時に触れます。この時スクリーンの状態によってはうまくいかない場合があります。その場合は少し間を置いて再度試してください。キャリブレーションが成功すると元の画面に戻ります。操作を開始するとDigital SHINOBI FADERがエリア内に表示されます。
 3. SHINOBI FADERを再設置する場合はDigital SHINOBI FADERに合わせて設置すると、再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。**

II キャリブレーションを行う (SHINOBI FADER M)

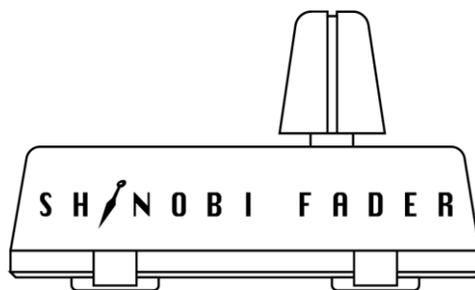
[1]



[3]



DECK Aをキャリブレーションする
場合



DECK Bをキャリブレーションする
場合

1. SHINOBI FADER MとiPhone / iPadをUSBケーブルで接続します。接続が完了するとフェーダーエリア[1]にUIが非表示になります。
2. [3]のようにノブをフェーダーの端に設置して[FADER CALIBRATION]ボタン[2]を押すとキャリブレーションが行われます（フェーダーエリアがフラッシュします）。
3. SHINOBI FADER Mを取り外すときは、同梱されているRemoval Card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。