



Roland
zenbeats
スターターガイド

PART.1

Zenbeats のインストールと周辺機器の設定

- [1-1 Zebeats をダウンロード / インストールする](#) …P.03
- [1-2 Zenbeats を起動 / ログインする](#) …P.04
- [1-3 Zenbeats を日本語で使う](#) …P.07
- [1-4 オーディオ・インターフェースを設定する](#) …P.07
- [1-5 MIDI キーボードを設定する](#) …P.08
- [1-6 画面の表示サイズを変更する](#) …P.08
- [1-7 VST プラグインを使用する](#) …P.08

PART.2

Zenbeats の基本。主な編集画面と、画面の見かた

- [2-1 新しい曲を作る](#) …P.09
- [2-2 曲を保存する](#) …P.09
- [2-3 曲を開く](#) …P.09
- [2-4 曲の再生と停止](#) …P.10
- [2-5 トランスポート・セクション](#) …P.10
- [2-6 タイムライン・ビュー画面の各部の働き](#) …P.12
- [2-7 ループビルダー・ビュー画面の各部の働き](#) …P.12
- [2-8 ツールとウィンドウ切り替え](#) …P.15
- [2-9 オンスクリーン・キーボード / パッド](#) …P.15
- [2-10 ミキサー・ビュー](#) …P.16
- [2-11 トラックの作成と種類](#) …P.17

PART.3

ループ素材を使った楽曲制作

- [3-1 プロジェクトとトラックを作成する](#) …P.18
- [3-2 ループを追加する](#) …P.19
- [3-3 ループを組み合わせて再生する](#) …P.20
- [3-4 ループをカスタマイズする](#) …P.21

PART.4

ドラム・エディターを使ったビート・メイク方法

- [4-1 ドラム・エディターを開く](#) …P.22
- [4-2 ドラム・エディターに打ち込む](#) …P.23
- [4-3 ドラム・パターン・ブラウザーを使う](#) …P.25
- [4-4 ドラムキットを変更する](#) …P.26
- [4-5 レーンごとに音色を変更する](#) …P.26
- [4-6 ドラムキットを保存する](#) …P.27

PART.5

音程のあるインストゥルメントの打ち込み、編集方法

- [5-1 インストゥルメントを起動し、音色を読み込む](#) …P.28
- [5-2 ノート・エディターを開く](#) …P.29
- [5-3 ノート・エディターでフレーズを打ち込む](#) …P.30
- [5-4 MIDI キーボードを使ったリアルタイム入力](#) …P.31

PART.6

マイクや楽器の演奏をレコーディングする

- [6-1 オーディオ・トラックに演奏を録音する](#) …P.32
- [6-2 オーディオ・データを編集する](#) …P.35
- [6-3 オーディオ・エディターで編集する](#) …P.36

PART.7

ミックスダウンして、楽曲を仕上げる

- [7-1 ミキサー・ビューを開く](#) …P.37
- [7-2 音量バランスを調整する](#) …P.38
- [7-3 プラグイン・エフェクトでサウンドを加工する](#) …P.38
- [7-4 プラグイン・エフェクトをセンドで掛ける](#) …P.39
- [7-5 曲をエクスポートする](#) …P.41

PART.8

他のユーザーや DAW ソフトとコラボレーションする

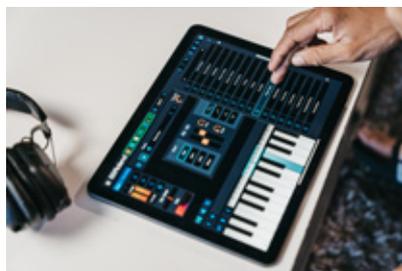
- [8-1 楽曲ファイルをクラウドにアップロードする](#) …P.42
- [8-2 クラウドから楽曲を開く](#) …P.43
- [8-3 Wi-Fi 経由で曲を転送する](#) …P.44
- [8-4 ステムとして書き出す](#) …P.44
- [8-5 MIDI データとして書き出す](#) …P.45

本書の読み方 ~ モバイルデバイス版 Zenbeats をお使いの方へ

Zenbeats はパソコンでもスマホやタブレットでも画面の動きや使い方はほぼ共通になっています。本ガイドでは PC 版に合わせて表記していますが、スマホ版をお使いの方は下記のように操作を読み替えてご活用ください。

クリック (パソコン版) → タップ (モバイルデバイス版)

右クリック (パソコン版) → ロングタップ / 長押し (モバイルデバイス版)

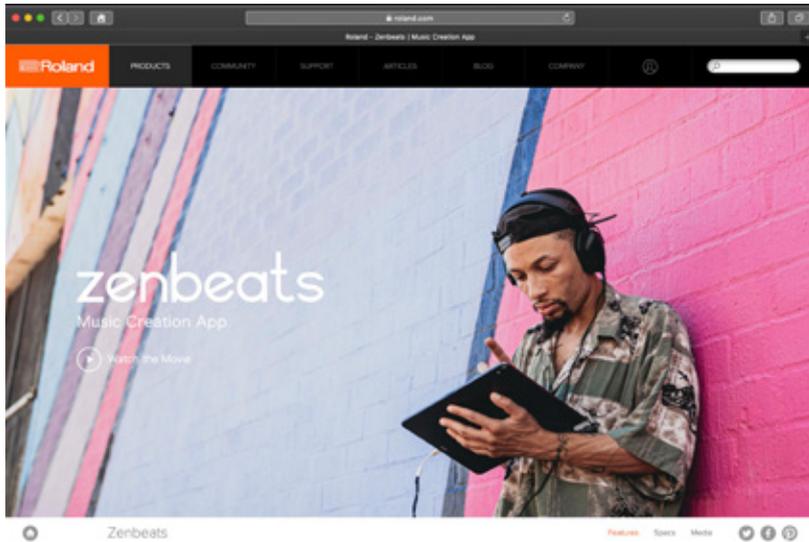


PART.1

Zenbeats のインストールと 周辺機器の設定方法

まずは Zenbeats をインストールして、曲を作れるように周辺機器を設定していきましょう。
なお Zenbeats の基本機能は誰でも無料で使うことができます。

1-1 Zenbeats をダウンロード / インストールする



さあ、あなただけの音楽制作をはじめましょう。

Roland Zenbeatsは、あなたの感性をもよおなく注ぎこめる、直感的な音楽制作をかなえるアプリケーションです。スマートフォンやパソコンなど、さまざまなデバイスやOSで音楽制作を始めることができます。Zenbeatsには、往年の名機から最新のサウンドまで幅広く収録。ローランドのノウハウを直感的に制作環境に取り込むことができます。

Try it for free

Download



1 Zenbeats は、Roland のホームページ (<https://www.roland.com/jp/products/Zenbeats/>) からダウンロードすることができます。

ホームページの下部に、ダウンロード・リンクが用意されています。お使いの環境に合わせたボタンをクリックしてください。



▲ボタンをクリックすると、お選びの環境に合わせた Zenbeats アプリケーションがダウンロードされます。iOS の場合は App Store、Android の場合は Google Play が表示されますので、各ページからインストールを行ってください。

2 ダウンロードが完了したら、画面の指示にしたがってアプリケーションをインストールしていきます。右図は Mac 版の例ですが、Windows の場合も表示される画面の通りに操作してください。

POINT 4つのプラットフォームに対応

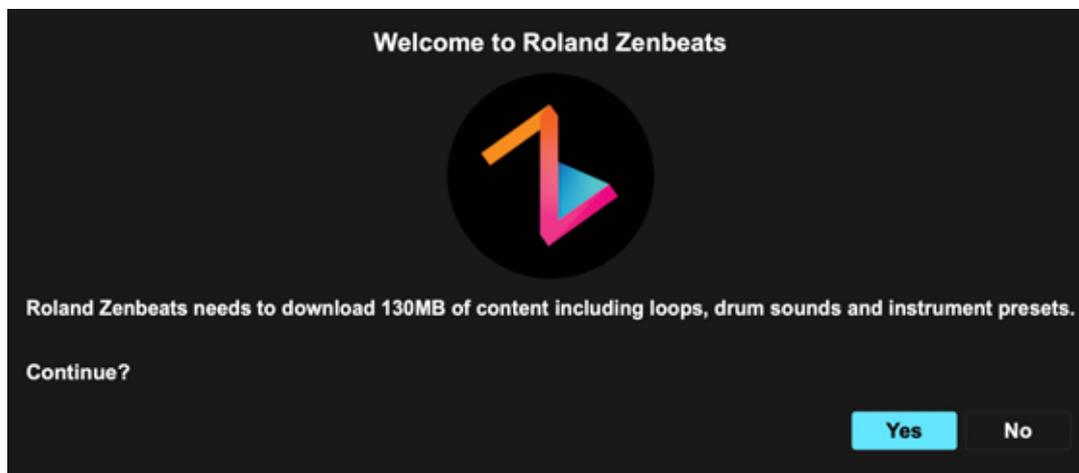
Zenbeats は iOS、Android、Mac、Windows の 4 プラットフォームに対応しています。どの環境でも同じ画面、同じ操作方法で使うことができ、ファイルをやりとりすることもできます。なお、デバイス間でのファイル共有については、本ガイドの [p.42 ページ](#) をご覧ください。



1-2 Zenbeats を起動 / ログインする

1

インストールが完了したら、Zenbeats を起動します（Mac の場合はアプリケーション・フォルダ、Windows の場合はスタートに登録されています）。Zenbeats を初めて起動すると、下図のようなコンテンツのダウンロードを促すメッセージが表示されます。楽曲制作に便利なループ素材や、ドラム、楽器のサウンドを無料でダウンロードすることができますので、希望する場合は「Yes」ボタンをクリックしてください。なお、コンテンツのファイル・サイズは約 130MB です。



2

ダウンロードが完了すると、Zenbeats が起動し、下図のようなログイン画面が表示されます Zenbeats を使用するためには、「Roland アカウント（無料）」が必要です。Roland アカウントをすでにお持ちの場合は、[6. の項目 \(p.6\)](#) に進んでください。お持ちでない場合は「Get a Free Roland Account」ボタンをクリックしてアカウントを作成します。

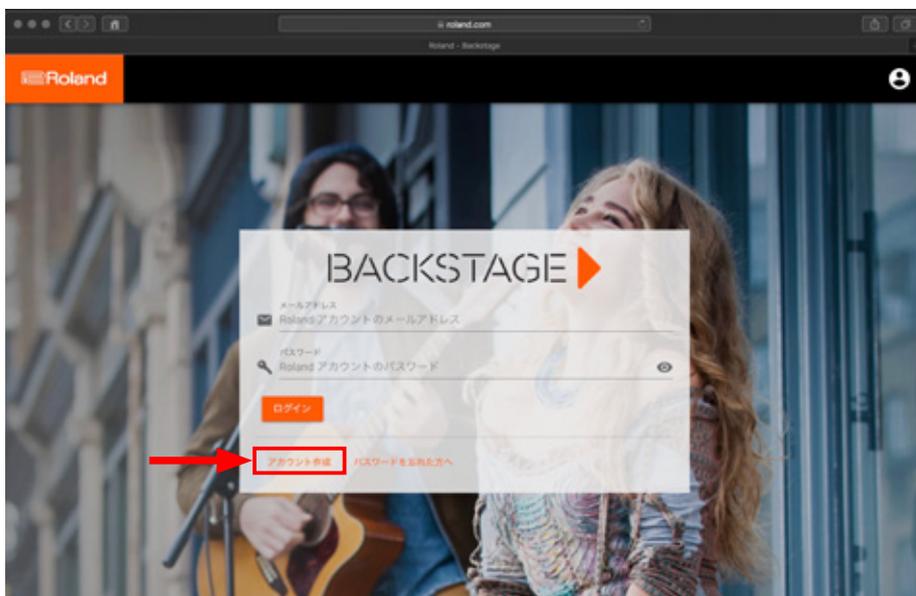


POINT Roland アカウント（Backstage）とは

Backstageは、Roland / BOSS 製品のユーザー向けのカスタマーポータルです。Roland Backstageに参加すると、Zenbeatsが使用できるようになるだけでなく、製品の登録、製品サポート情報の検索、およびお客様相談センターへのお問い合わせができます。アカウント作成は、すべて無料で行うことができます。

3 ブラウザー・ソフトが起動し、Roland アカウント (Backstage) のログイン画面が表示されます。画面左下の「アカウント作成」をクリックします。

ログイン・パスワードを忘れてしまった場合は「パスワードを忘れた方へ」をクリックすることで、パスワードの確認・再発行手続きが行えます。



4 画面の指示に従って、必要情報を入力していきます。まず始めに Roland アカウントで使用したいメールアドレスを入力し「送信」ボタンをクリックしてください (下図)。

次のフォーム (右図) で、お名前やパスワード等を入力します。すべての項目の入力が終わったら「アカウント作成」ボタンをクリックしてください。



▲ Roland アカウントの作成にはメールアドレス認証が必要です。メッセージが正常に受信できるメールアドレスをお使いください。

5 登録したメールアドレス宛に、右図のようなアカウントのアクティベーション・リンクが送信されます (デザインは変わる可能性があります)。

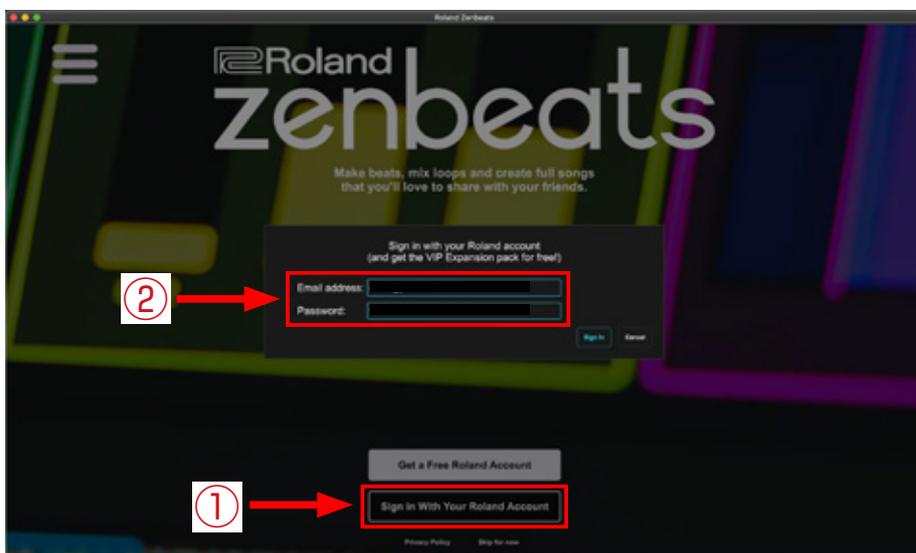
メール内の「アカウント認証」ボタンをクリックして、アカウントを有効化してください。

※アクティベーション・リンクは、発行から 24 時間のみ有効ですのでご注意ください。

以上で Roland アカウントの作成は完了です。



6 Zenbeats のログイン画面で「Sign in With Your Roland Account」 ボタンをクリックし (①)、Roland アカウントに登録したメールアドレスとパスワードを入力し「Sign in」 ボタンをクリックします (②)。



7 ログインが完了すると、下画面のような画面が表示され、Zenbeats が使用できるようになりました。



POINT Zenbeats store でコンテンツを追加購入したり、機能をアンロックする

Zenbeats は無料で使用することもできますが、「ループ」や「プリセット (シンセサイザーやドラムの音色)」、さらには Zenbeats をさらに便利に使える機能を拡張する有償のアドオンも用意されています。

これらは Zenbeats アプリ内からアクセスできる Zenbeats ストアから購入することができます。また、他のデバイスで購入したコンテンツは、同じ Roland アカウントでログインしているデバイスでも使用可能です。

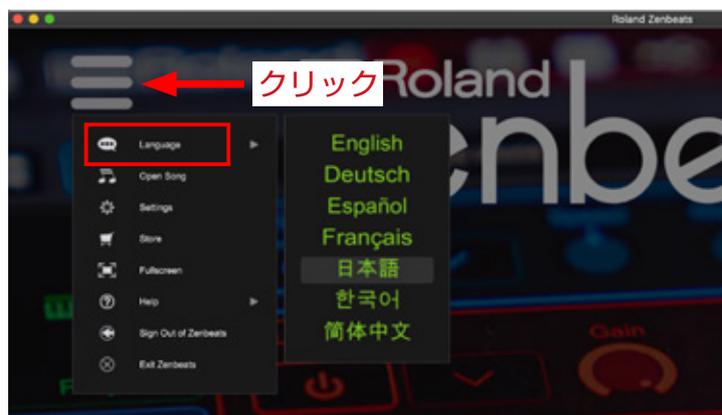
ループや追加プリセットは、画面内の再生ボタンをクリックすると、購入する前に試聴することができます。



1-3 Zenbeats を日本語で使う

1 Zenbeats は、初期状態では英語表示に設定されています。日本語に切り替えるためには、アプリ画面の左上にあるメニューボタンをクリックし、「Language」の項目から「日本語」を選択してください。

1 度設定すれば、以降は自動的に日本語表記で使用することができます。

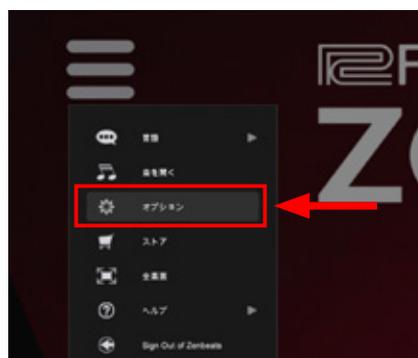


1-4 オーディオ・インターフェースを設定する

1 Zenbeats の音を高品位に聞いたり、演奏を録音する場合には「オーディオ・インターフェース」を使用する必要があります。オーディオ・インターフェースは Zenbeats を起動する前にドライバ・ソフトのインストール等を終え、パソコンに接続しておいてください。Zenbeats のメニューから「オプション」を選択して設定画面を開きます。

2 オプション画面の左側メニューから「オーディオ」項目を選択し (①)、次に「オーディオ・デバイス」の項目で使用したいオーディオ・インターフェースのモデル名を選択します。下図は、Roland の Rubix24 を選択した例です。お使いのモデルをお選びください。

設定が完了したら「OK」ボタン (③) をクリックして設定を完了します。



▲必要に応じて、バッファ・サイズや出力端子の設定をおこなってください。選択できる項目はモデルに寄って異なります。詳しくは、お使いのオーディオ・インターフェースの取扱説明書をご覧ください。

POINT オーディオ・インターフェースとは

マイクや楽器の音はアナログ音声信号ですので、パソコン上に録音する際にはデジタル音声信号に変換する必要があります。逆に、パソコンから再生されるデジタル音声信号を、スピーカーやヘッドホンで聴くには、アナログ音声信号に変換しなくてはなりません。この信号変換を行うのがオーディオ・インターフェースの役割です。Zenbeats は 2 イン 2 アウトまでのオーディオ入出力を扱うことができます。

Rubix シリーズは、USB オーディオ・インターフェースの定番として長年愛され続けているローランド製オーディオ・インターフェースのエッセンスを集約したモデルで、徹底した低ノイズ設計、視認性や操作性を考えたハードウェア設計など、音楽制作に必要な要素を高いレベルで実現しています。パソコン (Windows / Mac) だけでなく iPad / iPhone にも対応し、あらゆるシーンで使用することができます。

Rubix シリーズには、2 イン 2 アウト仕様のコンパクト・モデル「Rubix22」、2 イン 4 アウトで高性能コンプレッサー / リミッターを搭載する「Rubix24」、そして 4 イン 4 アウトを実現する「Rubix44」の 3 モデルがラインナップ。録音チャンネル数に合わせて最適なモデルを選ぶことができます。



▲ Rubix 24

1-5 MIDI キーボードを設定する

1 MIDI キーボードを使用する場合は、Zenbeats を起動する前にドライバ・ソフトのインストール等を終え、パソコンに接続しておいてください。

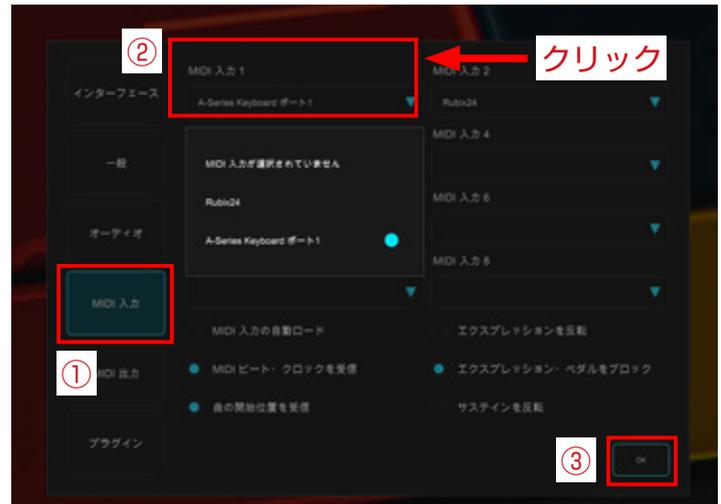
Zenbeats のメニューから「オプション」を選択して設定画面を開きます。



2 オプション画面の左側メニューから「MIDI 入力」項目を選択し ①、次に「MIDI 入力 1」の項目で使用したい MIDI キーボード (もしくは MIDI インターフェース) のモデル名を選択します ②。右図は、Roland の A Series を選択した例です。お使いのモデルをお選びください。

Zenbeats は、同時に 8 台までの MIDI 入力デバイスを使用することができます。複数のデバイスを使用する場合には、同様の操作を繰り返してください。

設定が完了したら「OK」ボタン ③ をクリックして設定を完了します。



1-6 画面の表示サイズを変更する

Zenbeats の画面は、オプション<インターフェース画面内の「インターフェース表示倍率」のスライダーを操作することで、表示倍率を自由にカスタマイズすることができます。お使いのディスプレイ環境等に応じて、操作しやすいように設定しておくくと便利でしょう。



1-7 VST プラグインを使用する

Zenbeats は、標準付属のプラグインに加えてサードパーティーの VST3 プラグインを使用することができます。VST3 プラグインを使用する場合は、オプション<プラグイン画面内で、プラグインがインストールされているフォルダ (ディレクトリ) を設定し ①、スキャンを行ってください ②。



Zenbeats の基本 主な編集画面と、画面の見かた

Zenbeats にはいくつかの編集画面が用意されています。まずはデモ・プロジェクトを使って Zenbeats の基本操作をマスターしましょう。

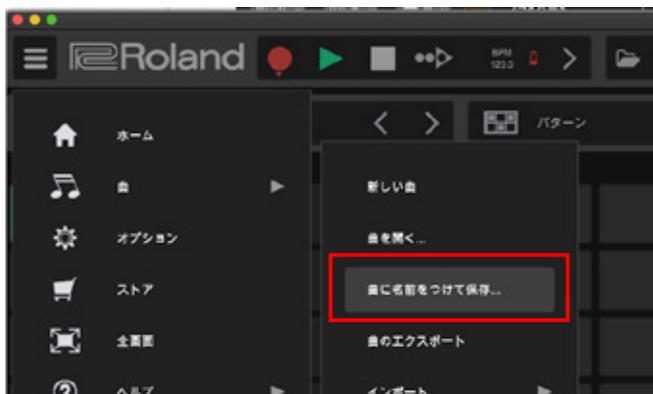
2-1 新しい曲を作る

- Zenbeats で曲作りを始めるには、まず始めに「曲ファイル」を作る必要があります。ホーム画面から「新しい曲」アイコンをクリックしてください。



2-2 曲を保存する

- 楽曲ができたなら、曲ファイルを保存しておきましょう。メニューから 曲 < 「曲に名前をつけて保存 ...」を選択します。



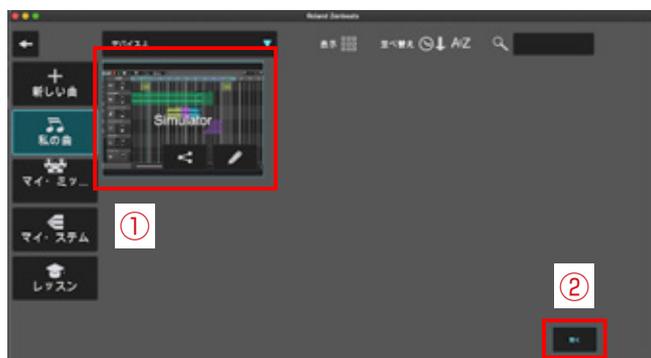
- 保存画面が表示されます。曲名や曲の種類、保存場所を設定して「上書き保存」ボタンをクリックします。



2-3 曲を開く

- Zenbeats で作った曲を開くには、起動画面から「曲を開く」アイコンをクリックします。またはオプション・メニューから 曲 < 曲を開く ... でも選曲画面を表示することができます。

- お使いのデバイスに保存された曲の一覧が表示されます。開きたい曲ファイル (①) を選択して「開く」ボタン (②) をクリックしてください。ここでは、「Simulator」というデモ曲を開いてみましょう。



2-4 曲の再生と停止

1 デモ曲を開くと、下のような画面が表示されます。画面上部にある  ボタンをクリックすると、楽曲が再生されます。曲を停止したい場合は  ボタンをクリックしてください。

2 再生ポジションを移動したい（例：10小節目から再生したい等）場合は、画面上部をクリックして緑色の再生マーカーを任意の移動に移動します。



▲再生ボタンをクリックすると、楽曲が再生されます。もし音が出ない場合には、【1-4 オーディオ・インターフェースを設定する (p.7)】の項目でお使いのオーディオ・インターフェースが設定されているかを確認してください。

2-5 トランスポート・セクション

トランスポート・セクションは、曲の再生や停止、録音といった基本操作に加え、テンポやメトロノームの設定など、楽曲全体の要素をコントロールするセクションです。



※使用するモード（Timeline Mode / LoopBuilder Mode）により、一部機能が異なります。

グリッド設定（※）

MIDI ラーン

トランスポート・オプションの表示 ON/OFF

■テンポや拍子の設定

トランスポートのBPM / メトロノームのアイコンをクリックすることで、BPM (テンポ) や拍子、メトロノームを設定します。



■キーロックの設定

キーロック機能を使うと、指定したキーやスケールを外れることなく、発音させることができます。画面内でキーロック機能のON/OFF、使用するスケールを設定します。



■グリッド設定

グリッドへのスナップ機能や曲全体のスウィング、MIDI 録音時の挙動を設定します。



▲タイムライン・ビュー使用時



▲ループビルダー・ビュー使用時

■MIDI ラーニング設定

Zenbeats の機能やシンセサイザー / エフェクターのパラメーターを、MIDI コントローラーにアサインして使うことができます。「MIDI ラーニング」を選択し、パラメーターをマウスで選択後、割り当てたいMIDI コントローラーを操作します。



▲ Roland / A-49 等、MIDI キーボード・コントローラーのつまみにパラメーターをアサインすると、動きのあるサウンド効果を再現することができます。



2-6 タイムライン・ビュー画面の各部の働き

タイムライン・ビューは、時間軸（小節数）に沿って演奏フレーズを配置していくスタイルの編集画面です。DAWソフトでもっとも一般的な画面で、ボーカルなど比較的長めのフレーズを使いたい場合に最適です。



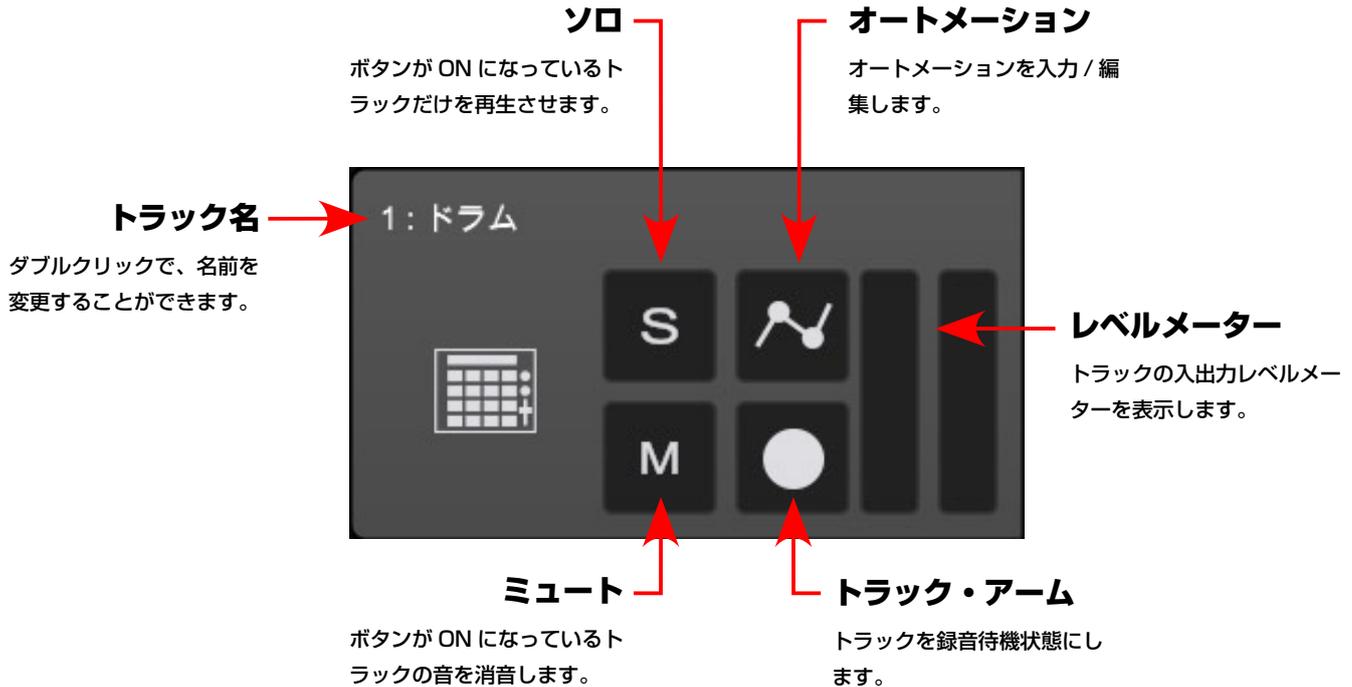
2-7 ループビルダー・ビュー画面の各部の働き

ループビルダー・ビューは、各クリップに登録した演奏データを組み合わせながら楽曲を組み立てていく編集画面です。タイムライン・ビューと違い、各クリップごとにループ（繰り返し）再生されるので、時間軸を気にすることなく感覚的に曲作りが行えるのが特徴です。



①トラック

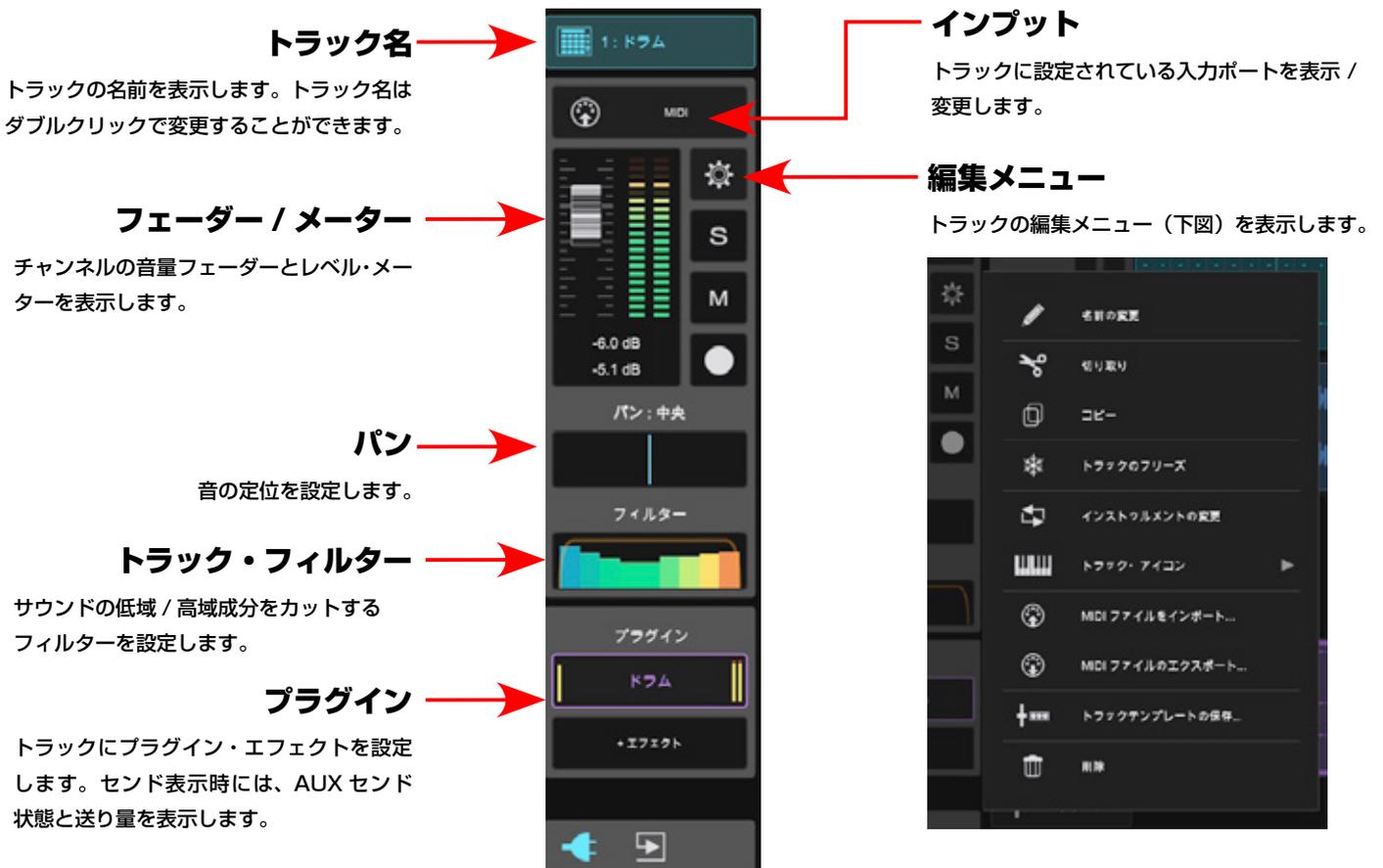
※ループビルダー・ビュー使用時には、オートメーション、トラック・アームは表示されません。



POINT トラックとは

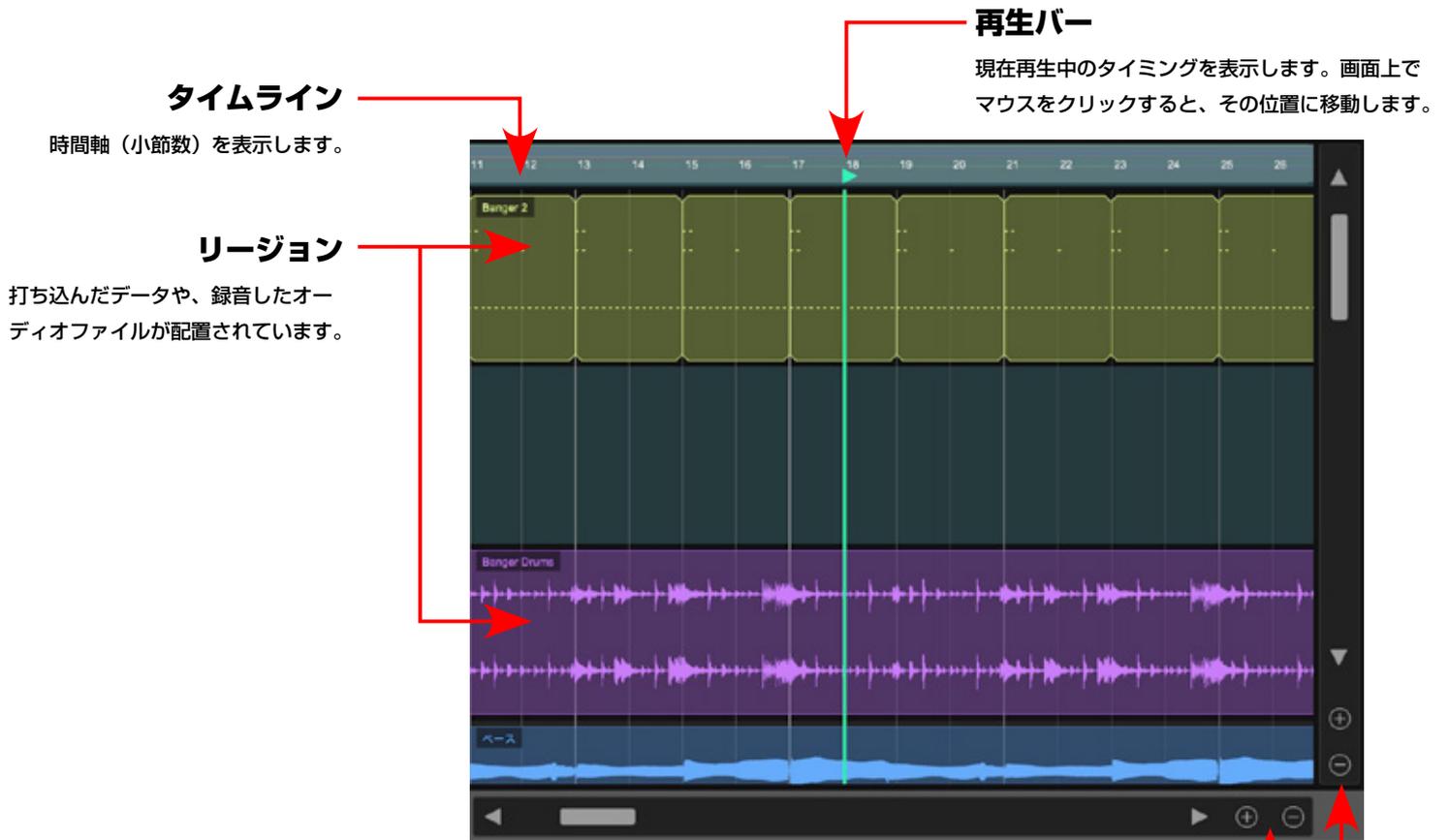
Zenbeats では、各楽器の音を「トラック」という単位で管理・作成していきます。トラックにはいくつかの種類があり、Zenbeats 内のシンセサイザーを使う場合には「インストゥルメント・トラック」を。ドラムを打ち込む場合には「ドラム・トラック」を、マイクや楽器演奏を録音する場合には「オーディオ・トラック」を使用します。

②インスペクタ

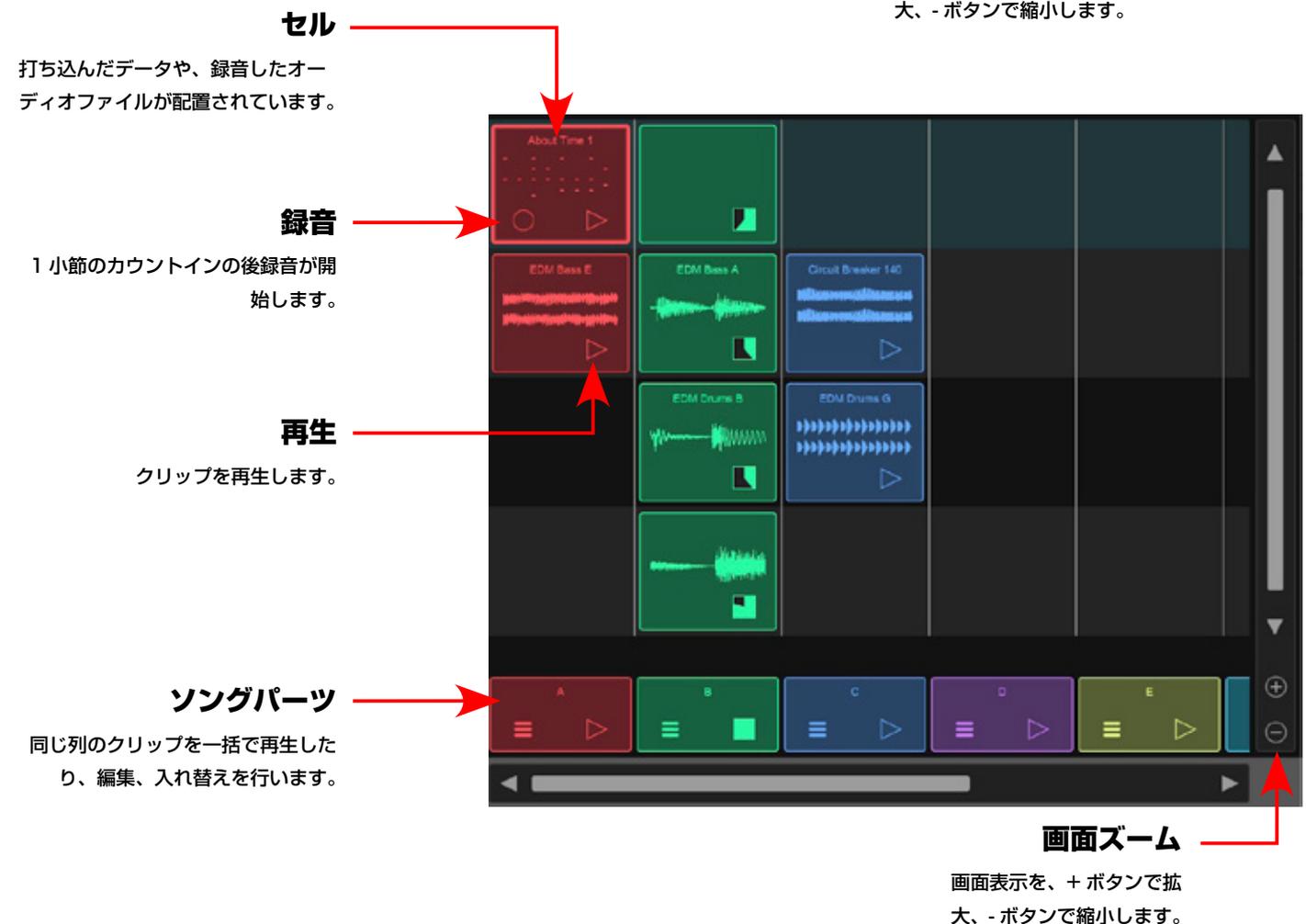


③ 編集エリア

■ タイムライン・ビューの場合

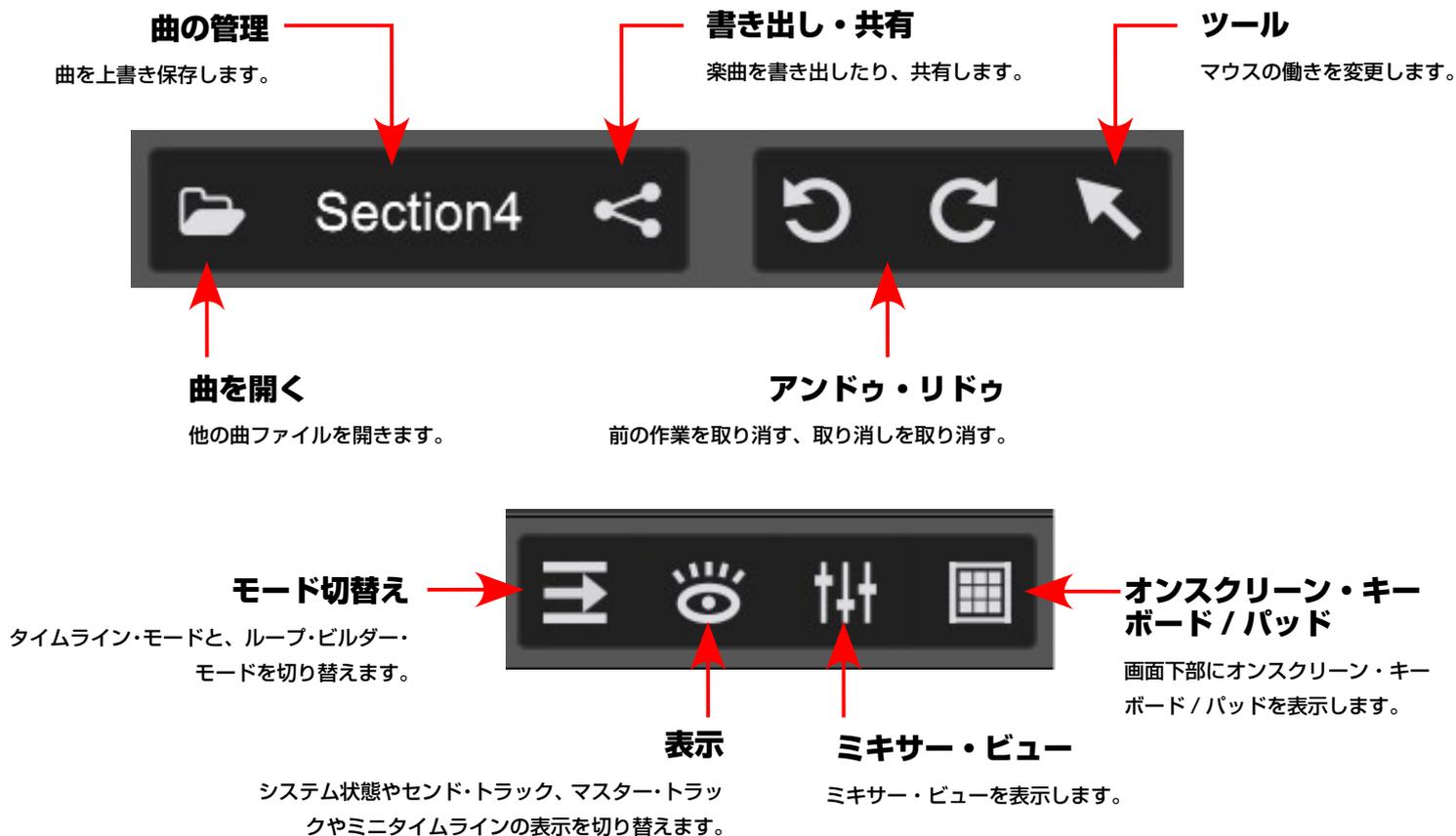


■ ループビルダー・ビューの場合



2-8 ツールとウィンドウ切り替え

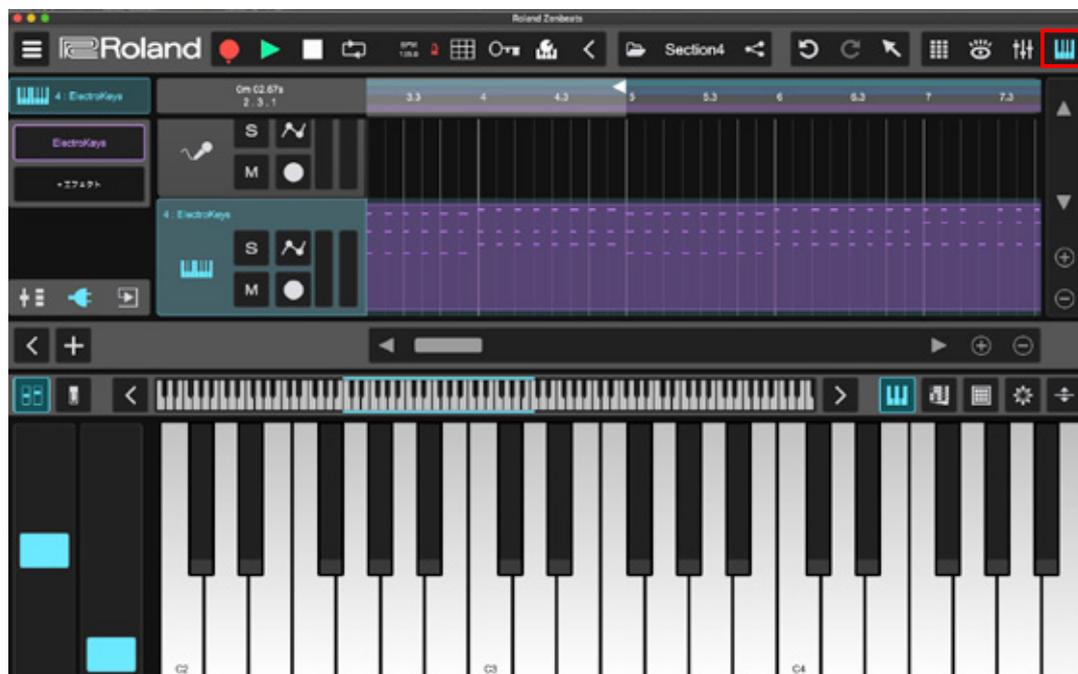
各ウィンドウ表示を切り替えたり、マウス・ポインタの働きを変更することができます。



2-9 オンスクリーン・キーボード / パッド

インストゥルメント・トラック、もしくはドラム・トラック選択時に、画面左上の「オンスクリーン・キーボード / パッド」ボタンをクリックすることで、画面下部にキーボード（鍵盤）やドラム・パッドを表示し、画面上をマウスでクリックすることで音を鳴らしたり、そのまま打ち込みに使うことができます。

■ インストゥルメント・トラック選択時



■ ドラム・トラック選択時



2-10 ミキサー・ビュー

各トラックの音量バランスを調整したり、エフェクターを使って音を加工するための画面が「ミキサー・ビュー」です。トラックを追加すると、自動的にミキサー・ビューにも反映されます。



2-11 トラックの作成と種類

Zenbeats のトラックには「オーディオ」、「インストゥルメント」、「ドラム」、「センド」の 4 種類があります。トラックそれぞれに用途や特徴が違うため、目的に合わせたトラックを使い分けることが大切です。

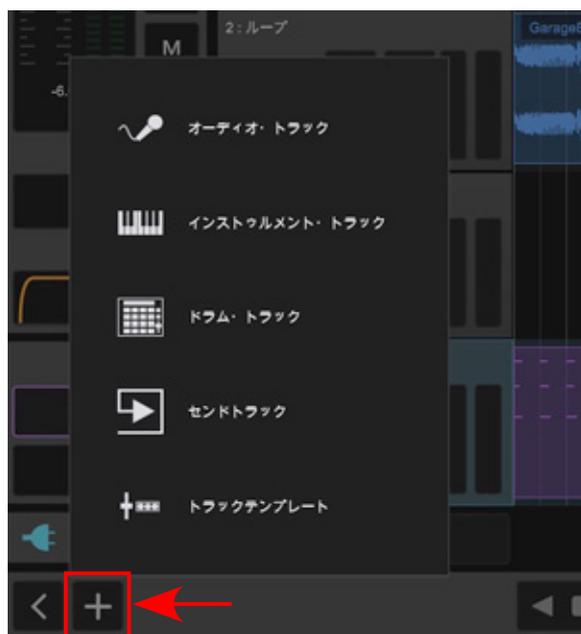
画面左下の「+」ボタンをクリックし、表示されるメニューから使用したいトラックの種類を選択します。

POINT トラックテンプレートとは

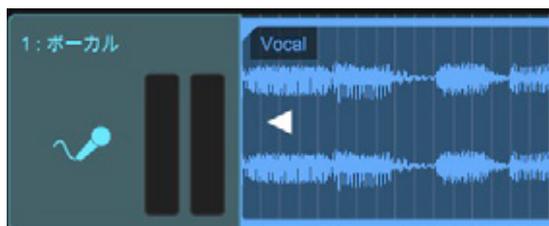
トラックを作成する際に「トラックテンプレート」からトラックを作ることもできます。トラックテンプレートとは、あらかじめ音色やエフェクターが設定されたトラックのプリセットのことです。

最初からプリセットされたテンプレートに加え、オリジナルのトラックテンプレートを作成することもできるので、お気に入りの音色ができればテンプレートとして保存しておく便利です。

トラックテンプレートを作成するには、トラックを右クリックして「トラックテンプレートの保存...」を選択します。



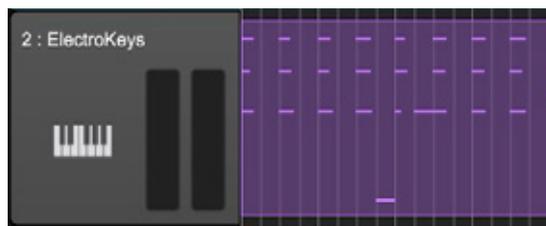
■オーディオ・トラック



マイクや楽器の音を Zenbeats に録音する際には「オーディオ・トラック」を使用します。演奏はオーディオ波形として表示されます。

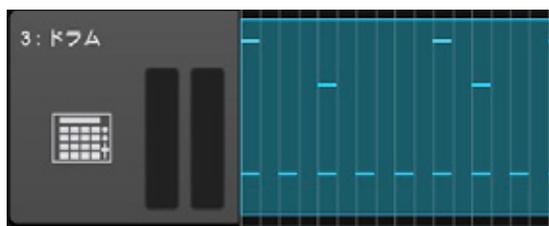
オーディオとして録音することで、生演奏を取り込むことができますが、他のトラックのように録音後に音程やタイミングを編集することはできません。

■インストゥルメント・トラック



Zenbeats 上のシンセサイザーを使ってフレーズを打ち込んでいくには「インストゥルメント・トラック」を使用します。打ち込みは、マウスや MIDI キーボードを使って行え、1 度入力した後で音色やフレーズを自由に変更できるのが特徴です。また演奏できない楽器も再現することができます。

■ドラム・トラック



ドラムやパーカッションなどリズム楽器を打ち込む際には「ドラム・トラック」を使用します。

インストゥルメント・トラック同様に Zenbeats 内のシンセサイザーを使って音を鳴らしますが、リズム楽器に特化したドラム・エディターという画面を使って打ち込みを行うのが大きな違いです。

■センドトラック



他の 3 つのトラックと異なり、エフェクトを掛けるために使用されるのが「センドトラック」です。センドを使うことで、1 つのエフェクトを複数のトラックで共有して使うことができるので、特にリバーブやディレイといった空間系エフェクトを使用する際に、センドトラックを使うと便利です。

Zenbeats には、ループという様々な楽器のフレーズが収録されており、それらを組み合わせることで楽曲を作っていくことができます。

3-1 プロジェクトとトラックを作成する

1 Zenbeats で曲作りを始める際には、まず始めに「曲ファイル」を作る必要があります。ホーム画面から「新しい曲」アイコンをクリックしてください。

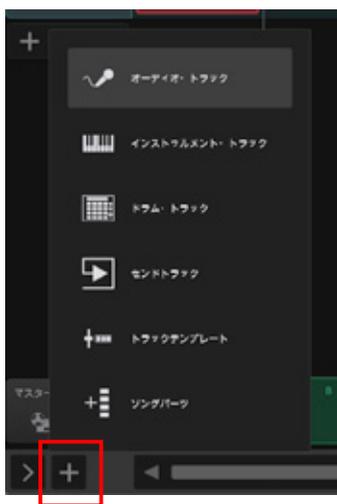


2 新しい曲が起動し、自動的にドラム・エディターが起動します。画面右上の「×」ボタンを使い、ドラム・エディターを閉じておきます。



3 ループは、オーディオ・トラックでのみ、使用することができます。画面左下の「+」ボタンから、オーディオ・トラックを作成します。

※ループはタイムライン・ビューでも使用することができますが、ループビルダー・ビューが最適です。



POINT ループ素材とは

繰り返して鳴らすことを前提に作られた、1～4小節程度のオーディオ素材のことを「ループ素材」と呼びます。オーディオ・ファイルのためにフレーズを変更することはできませんが、テンポや音程は自由に調整することができます。

POINT 不要なトラックを削除する

作成したトラックが不要になった場合は、トラック・アイコン部分を右クリックして「削除」を選択することで、トラック自体を削除することができます。

トラックを削除すると、そのトラックで使っていたシンセサイザーやエフェクター、そしてトラック上に配置されていた演奏データもまとめて削除されてしまいますので、注意してください。

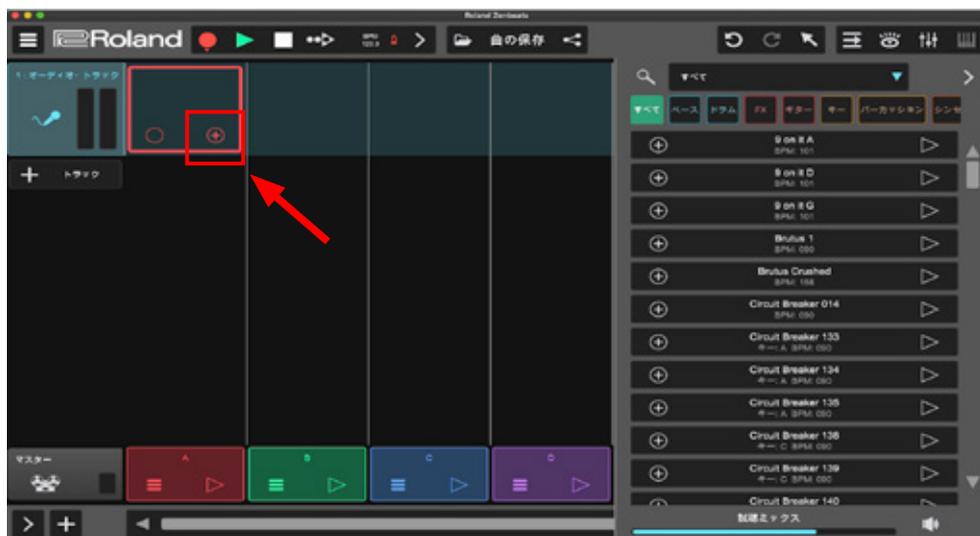
間違えてトラックを削除してしまった場合は、直前であれば「Undo (元に戻す)」機能で削除前に戻すことができます。



3-2 ループを追加する

1 ループを読み込みたいセルを選択し、セル右下の **+** ボタンをクリックします。

画面右側にループ・ブラウザー画面が表示され、使用可能なループが一覧表示されます。

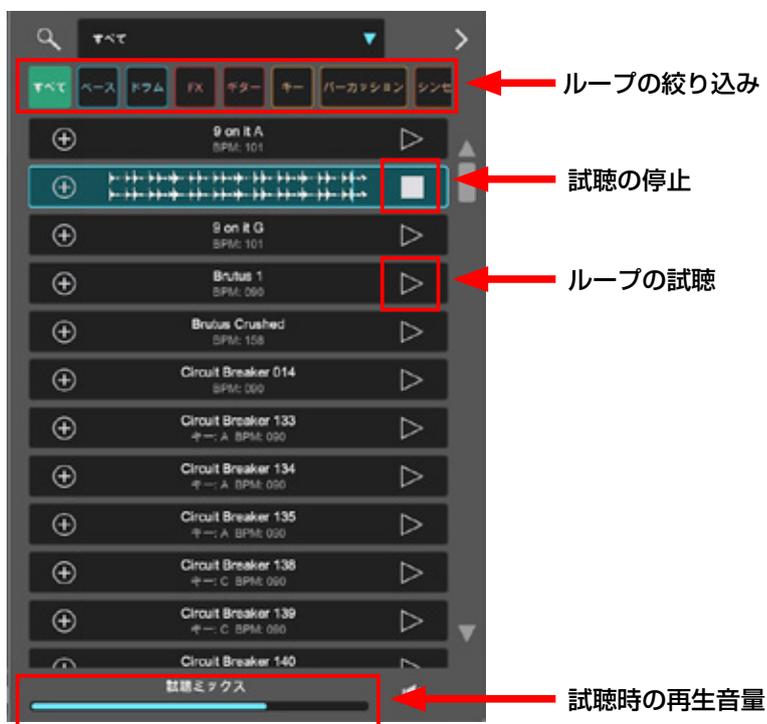


2 ループ・ブラウザーを使い、好みのループを探します。

Zenbeatsには、あらかじめドラム、ベース、キーボード、ギターといった様々な楽器のループが収録されており、楽器カテゴリごとに絞り込み検索することができます。

各ループ右側の **▶** ボタンをクリックすると試聴が行えます。

3 好みのループが見つかったら、各ループ左側の **+** ボタンを押してセルに登録します。



4 この作業を繰り返していきます。同一トラック上に異なる楽器のループを取り込むこともできますが、楽器ごとにトラックを分けていくのがオススメです。

また、プロジェクトの再生中にループを試聴することもできるので、すでにセルに取り込んだ他のループと組み合わせて試聴することもできます。このときにループ・ブラウザーの「試聴ミックス」スライダーで、試聴しているループの再生ボリュームを調整することができます。



3-3 ループを組み合わせて再生する

1 ループビルダー・ビューは、各セルに読み込んだループの組み合わせを自由に試しながら、かっこいい組み合わせやセクションを組み立てたり、アイデアを膨らませるのに最適です。

セルに取り込んだループを再生するには、各セル内の  ボタンをクリックします。

※同一トラック（横方向）上で同時に鳴らすことのできるのは1セルのみです。



2 同じ列に配置したセルをまとめて再生したい場合には、ループビルダー・ビュー下部、マスター行のソングパーツ機能を使います。各ソング・パーツの  ボタンをクリックすると、その列のセルの再生 / 停止が1度に切り替わります。



3 取り込んだループのセルを入れ替えたい場合は、入れ替えたいセルをマウスでドラッグ & ドロップします。

このとき、移動先のセルにすでに他のループが設定されている場合、ループは上書きされてしまうので注意してください。

また、マスター行のアルファベット部分を左右にドラッグすることで、ソング・パーツ単位の入れ替えも可能です。



4 トランスポートで、ソングパーツ再生時のループ再生モードを切り替えることができます。

 ボタンが消灯状態のときは、再生中のソング・パーツがループ（繰り返し）再生されます。

 ボタンが点灯状態のときは、そのセルの再生が終わると自動的に右側のソング・パーツへと移動して再生を続けます。

POINT ソング・パーツのメニュー

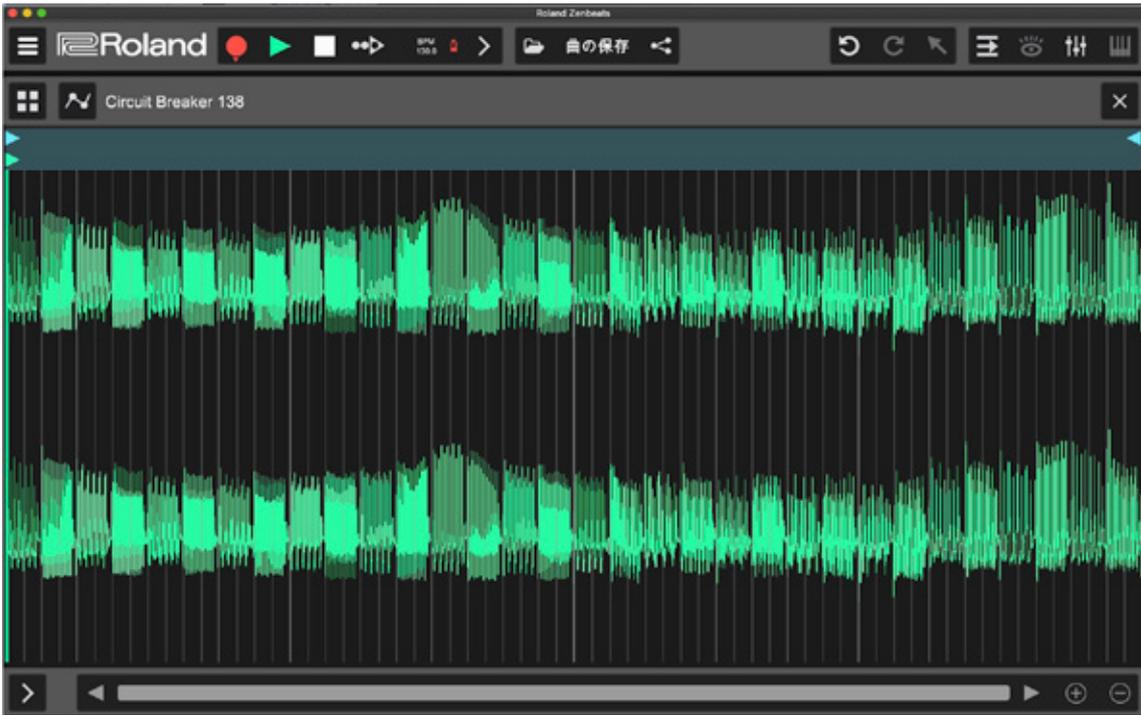
ソング・パーツのメニューを開くと、ソング・パーツごとに名前を付けたり、色を変更する、セルの組み合わせをコピーするといった編集が行えます。



3-4 ループをカスタマイズする

1

ループは、そのまま使うだけでなく、目的に合わせて様々なカスタマイズを行うことができます。ループを編集するには、セルに取り込んだ後で該当のセルをダブル・クリックして「オーディオ・エディター」を開きます。

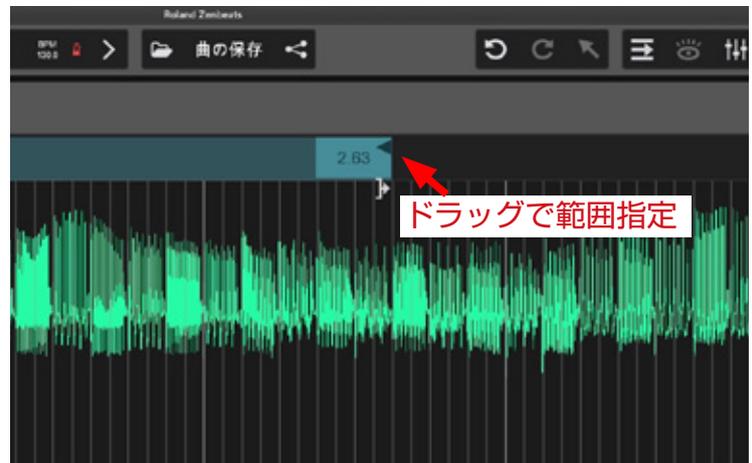
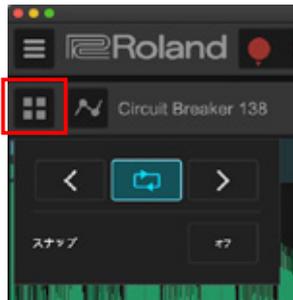


▲ループや自分で録音したオーディオ・ファイルは、オーディオ・エディターで様々な編集を行うことができます。なお、オーディオ・エディターはループビルダー・ビューだけでなくタイムライン・ビューでも使用可能です。

2

波形上部のタイムライン部分にある青い帯を左右にドラッグすることで、ループ範囲を設定することができます。ループの特定の範囲だけを使いたい場合に便利です。

なお、微妙なタイミング調整が必要な場合は、画面左上の  ボタンを押して「スナップ」機能をオフに設定してください。

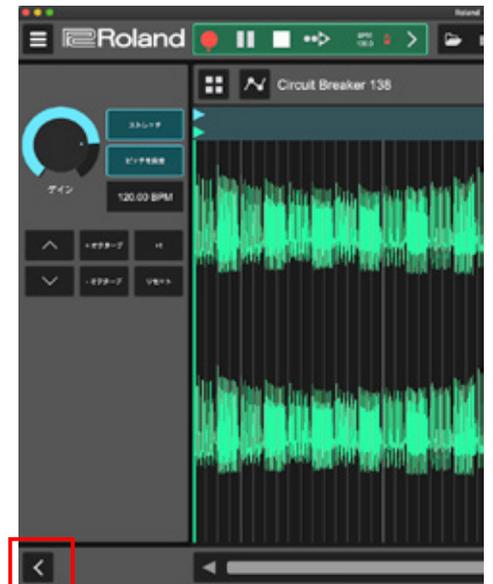


3

ループの音程を変更する場合には、画面左下の  ボタンを押してインスペクタを表示します。

インスペクタ内の上下ボタンで半音単位、オクターブ・ボタンで1オクターブ単位でピッチの変更が行えます。

また「ストレッチ」を点灯させると、ループの再生スピードがプロジェクトのテンポに同期します。「ピッチを保持」はループの再生速度と音程を個別に設定したい場合に点灯させます。

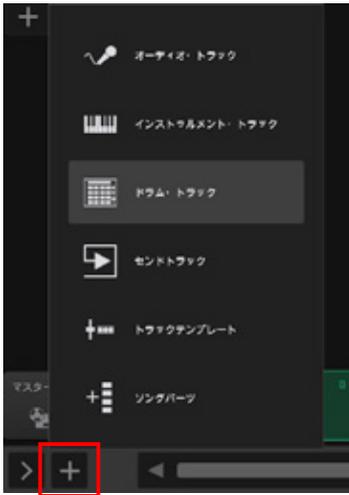


ドラム・エディターを使った ビート・メイク方法

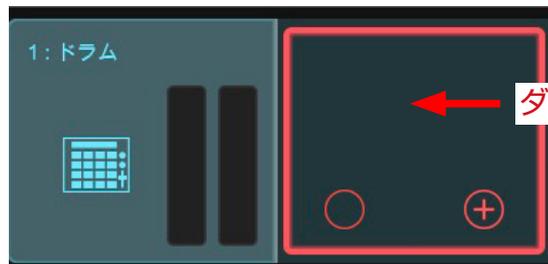
ドラム・トラックを使うことで、リズム専用の打ち込み画面を使った感覚的なビート・メイクを行うことができます。

4-1 ドラム・エディターを開く

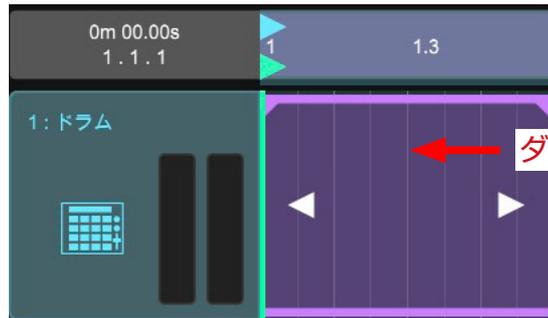
1 ドラム・パートを打ち込むには「ドラム・トラック」を作成します。画面左下の **+** ボタンをクリックして、ドラム・トラックを追加します。



2 ループビルダー・ビューの場合は、空のセル上をダブルクリックして「ドラム・エディター」を開きます。タイムライン・ビューの場合は、マウスをダブルクリックすることで空のリージョンが作成されます。そのリージョンをダブルクリックしてください。



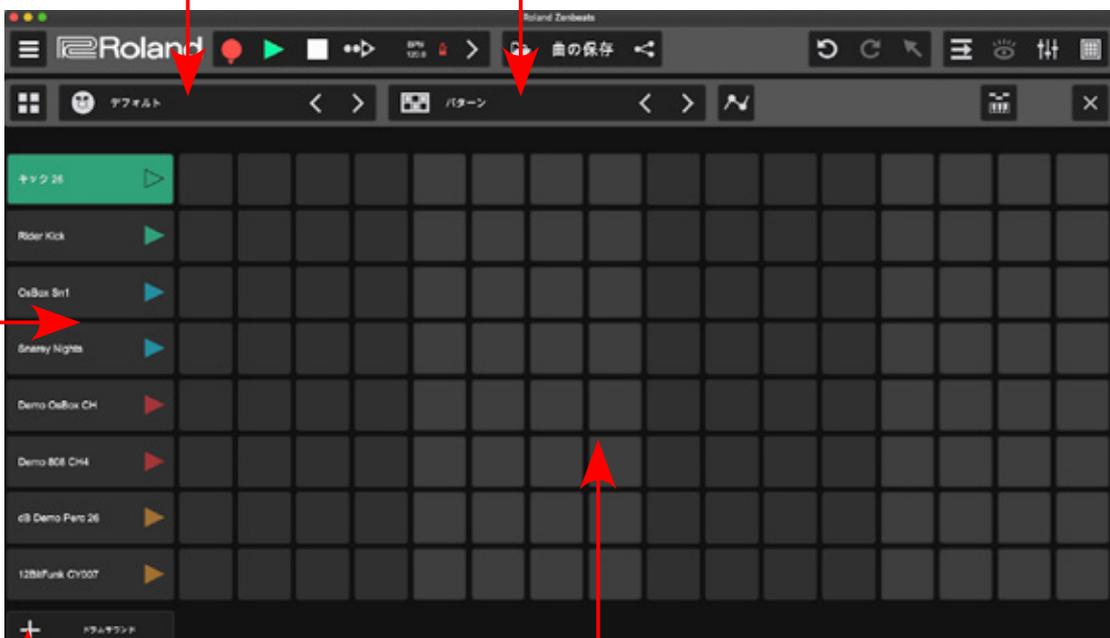
▲ループビルダー・ビューの場合



▲タイムライン・ビューの場合

3 ドラム・エディター画面が開きます。

ドラム・パターン・ブラウザー
ドラム・サウンド・ブラウザー



ドラム・レーン

インスペクタ

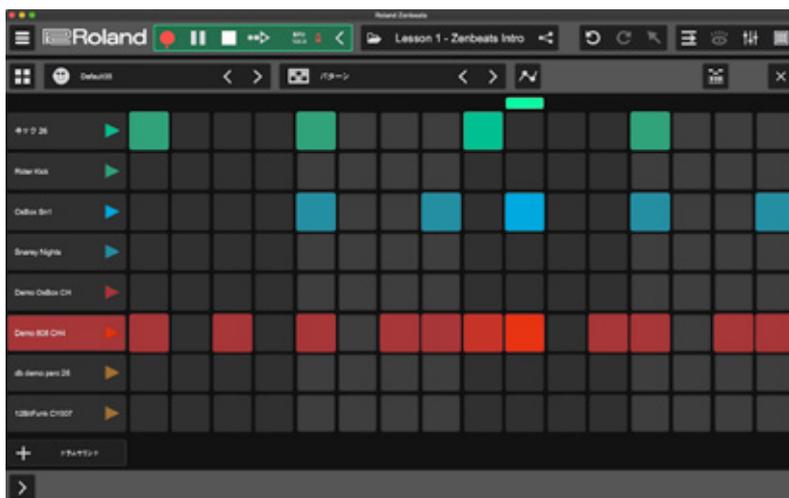
ドラム・シーケンサー

4-2 ドラム・エディターに打ち込む

4-2-1 ノートを追加する

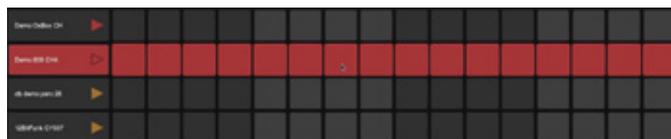
ドラム・エディターは縦軸（ドラム・レーン）に各ドラム音色、横軸はタイミングを表しています。ドラム・シーケンサー上のボタンをクリックすると点灯し、そのタイミングの音が発音される仕組みです。

パターンは、再生させながら編集することができます。



POINT 定期的なフレーズをスピーディーに打ち込む

ノートの追加時にクリックしたままマウスを右方向にドラッグ操作することで、一定間隔おきのノートを瞬時に打ち込むことができます。



4-2-2 ノートを削除する

打ち込んだノートを削除する場合には、点灯しているボタンをもう1度クリックして消灯させます。

また、列すべてのノートを削除する場合には、ドラムレーンを右クリックして表示されるメニューから「ノートの列をクリア」を選ぶと便利です。

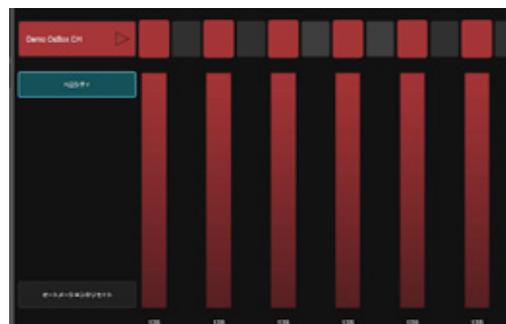


4-2-3 ベロシティーを調整する

ベロシティー（発音の強さ）を調整するには、打ち込んだノートをマウスで上下にドラッグします。発音の強さはボタンの色の濃さで表現されます。色が薄いボタンは弱く、色が濃いボタンは強く発音されていることを表しています。



▲レーンをダブルクリックして表示される、オートメーション・レーンから調節することもできます。



4-2-4 パターンの長さを変更する

ドラム・エディターは、初期状態では 1 セル/リージョンあたり 1 小節単位でビートを構築していきます。パターンの長さを変更するには、ドラム・エディター・メニューから「パターン・サイズ」を変更します。パターン・サイズは、1/2/4/8 小節の 4 つから選ぶことができます。

パターン・サイズを 1 小節以上にした場合、1 画面内に収まりきらなくなります。その場合、画面下部に表示されるページ切替ボタンを使い、編集したい小節数を切り替えます。「自動切替」が ON になっている場合は、パターンの再生に応じて自動的にページが切替ります。

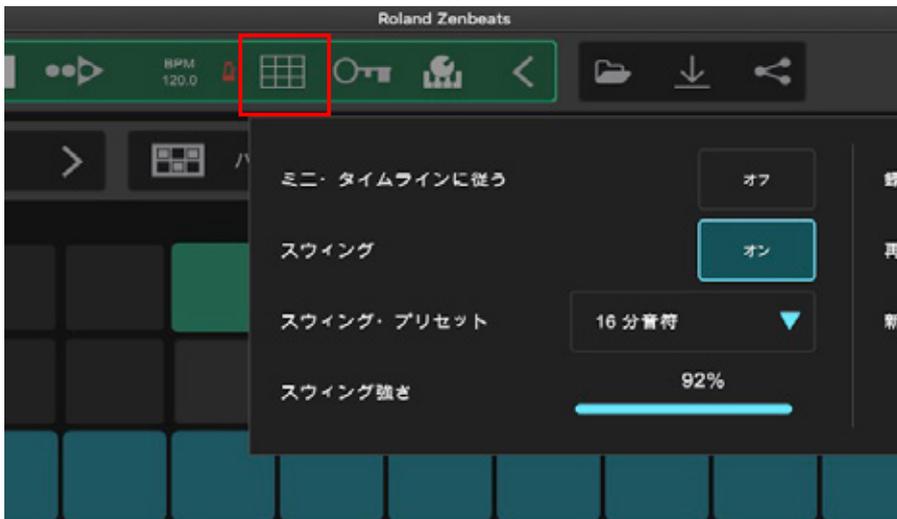


4-2-5 ビートをスウィングさせる

ドラム・エディターで打ち込んだビートは、そのままではストレート（ジャスト・タイム）で発音されます。リズムにノリを付けたい場合は、スウィング機能を使用します。

トランスポート・オプション内にある「グリッド設定」メニューを開き「スウィング」の項目をオンに設定します。「スウィング・プリセット」や、「スウィング強さ」スライダーを使い、リズムのノリを調整していきます。

また、トランスポート・オプションでスウィングがオンになっている場合のみドラム・エディター・メニューに「スウィング」の項目が追加されます。



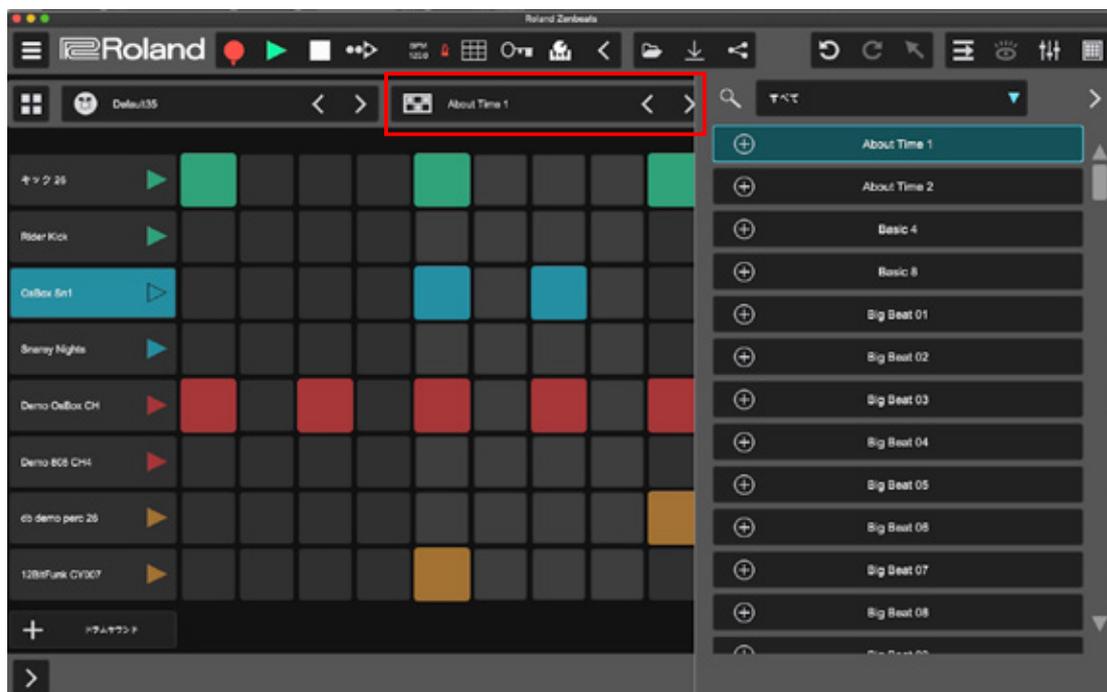
POINT スウィングとは

スウィングはリズムをシャッフルにさせるパラメーターです。発音タイミングを 3 連符に近づけていくことで、リズムに独特のノリを与えることができます。Zenbeats のスウィング・プリセットには 16/8/4 分音符に加えて、ダブステップ・スウィング、ヒップホップ・スウィング、ハウス・スウィングという 3 つのジャンルに特化したプリセットが用意されています。心地よいと感じるノリは曲のテンポやジャンルによっても変わってきますので、再生しながらスウィングの強さを調整してみてください。

4-3 ドラム・パターン・ブラウザーを使う

1

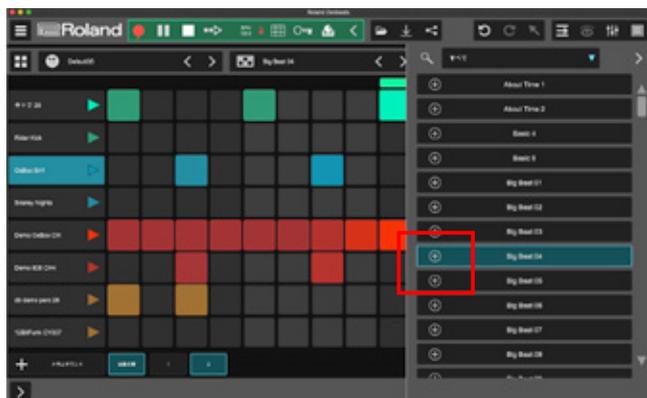
Zenbeatsには、あらかじめ様々な種類のドラム・パターンがプリセットとして収録されています。プリセットは、ドラム・パターン・ブラウザーから読み込むことができます。
ドラム・エディター画面の「ドラム・パターン・ブラウザー」ボタンをクリックして、ブラウザーを表示します。



2

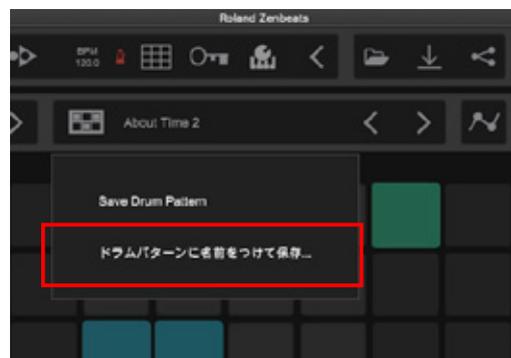
プリセットを選択すると、プレビュー演奏が始まります。好みのドラム・パターンを見つけてください。

パターンが決まったら、パターン名の左の  ボタンをクリックすると、ドラム・エディター内にパターンが読み込まれます。



3

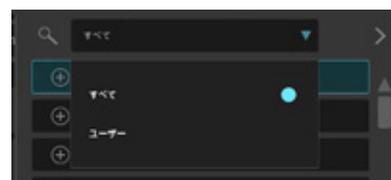
取り込んだドラム・パターンは、自分で打ち込んだフレーズ同様にカスタマイズすることができます。カスタマイズしたパターンは「ドラム・パターン・ブラウザー」のアイコンをクリックして「ドラムパターンに名前をつけて保存...」を選択すると、オリジナルのパターンとして保存することができます。保存したパターンはドラム・パターン・ブラウザーから読み込めるようになります。



POINT オリジナル・パターンの絞り込み

ドラム・パターン・ブラウザーからオリジナルのパターンを素早く見つけるには、フィルター機能を使うと便利です。項目から「ユーザー」を選択すると、ユーザーが作ったパターンだけが表示される仕組みです。

またドラム・パターン・ブラウザーではキーワード（文字）検索もできるので、後からわかりやすい名前で作成しておくとい良いでしょう。

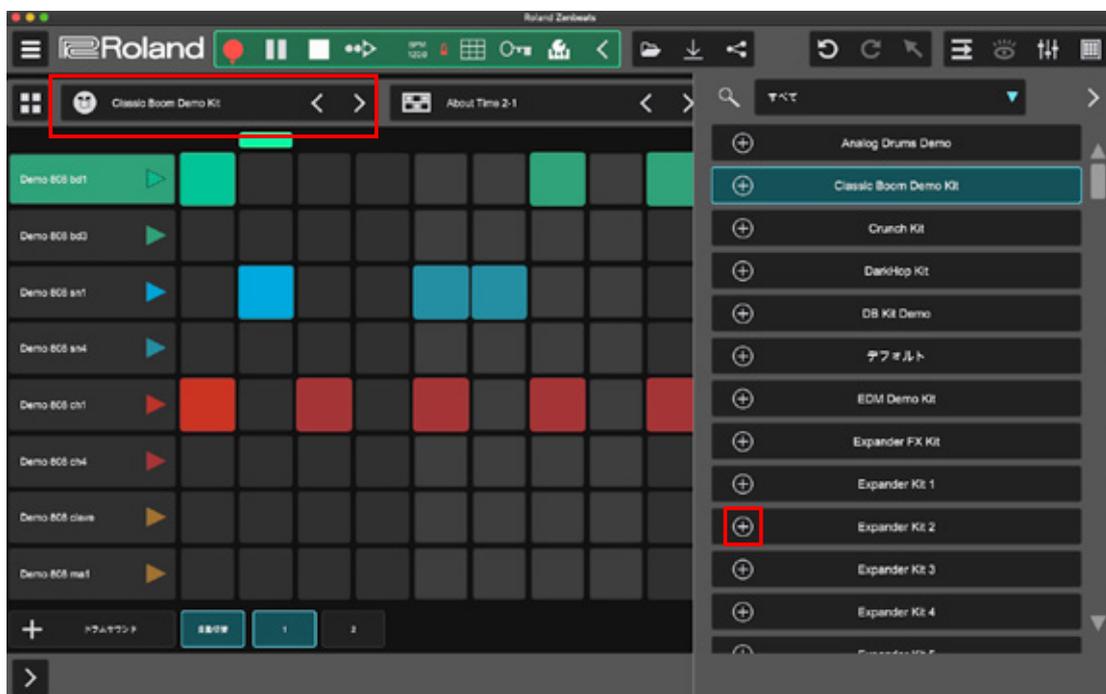


4-4 ドラムキットを変更する

1 Zenbeatsのドラム・トラックには、往年のリズムマシンの名器から最新のダンス・ミュージックまで幅広いジャンルをカバーするドラム・サウンドが収録されています。ドラムキット（ドラム全体）の音色を切り替える場合には「ドラム・サウンド・ブラウザー」ボタンをクリックして、ブラウザーを表示します。

2 プリセットを選択すると、音色プレビューが読み込まれます。パターンを再生してサウンドを確認してみましょう。

好みの音色が決まったら、音色名の左の  ボタンをクリックして、音色を読み込みます。

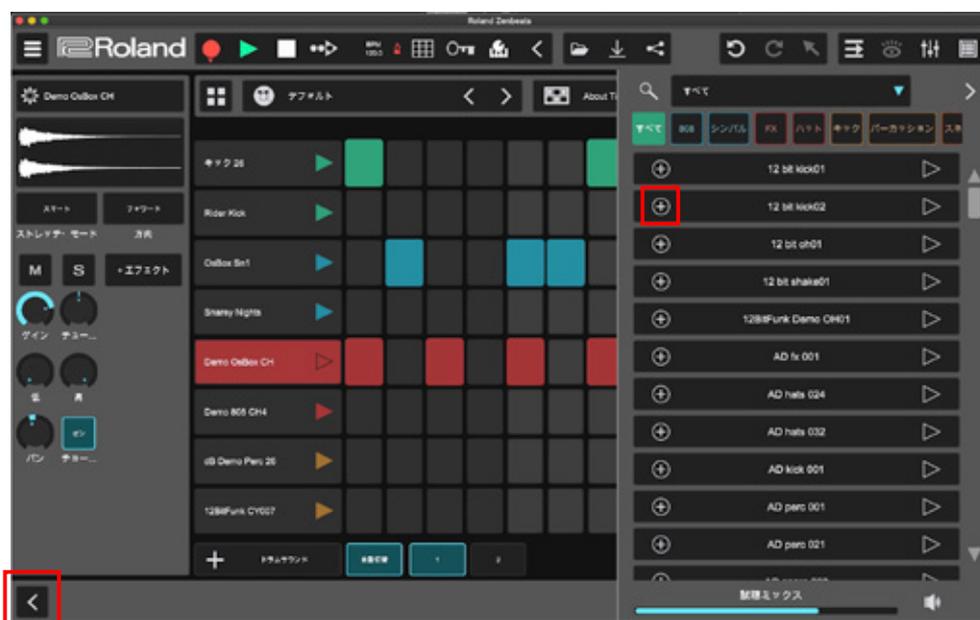


4-5 レーンごとに音色を変更する

1 ドラムキット全体だけでなく、ドラム・レーンに読み込まれている音色単位でサウンドを差し替えたりカスタマイズすることができます。

編集したいドラム・レーンを選択した状態で  ボタンをクリックしてインスペクタを開きます。

2 インスペクタ内のパラメーターを使って、音色をカスタマイズします。サウンド自体を変更する場合は「編集メニュー」から「サウンドの変更」を開き、ブラウザーから音色を探して  ボタンで読み込みます。



**編集メニュー**

編集メニュー（右図）を表示します。
サウンドの変更や音色の保存、オートメーションの設定などが行えます。

音色パラメーター

音色に様々な効果を与えます。

- ・ゲイン：音量を調整します。
- ・チューニング：音程を変更します。
- ・低：低域をカットします。
- ・高：高域をカットします。
- ・パン：音の定位を調整します。
- ・チョーク：チョークを使用します。



4-6 ドラムキットを保存する

カスタマイズしたドラムキットは、オリジナル・キットとして保存しておく便利です。

ドラム・サウンド・ブラウザーのアイコンをクリックして「ドラムキットに名前を付けて保存...」を選択し、好きな名前をつけて保存します。

作成したオリジナル・キットはドラム・サウンド・ブラウザーから呼び出すことができます。



ドラム・トラックで使用可能なドラムキット音色やリズム・パターンは、Zenbeats ストアの「プリセット」メニューより追加購入して拡張することもできます。

Zenbeats ストアでは、特定の音楽ジャンルに特化した音色やパターンが多数ラインナップされており、好みに合わせて Zenbeats を強化することができます。各タイトルの画面をクリックすると説明が表示され、再生ボタンをクリックするとデモ・サウンドを試聴することができます。



音程のあるインストゥルメントの 打ち込み、編集方法

ピアノやベース、シンセサイザーといった音程のある楽器を Zenbeats 上に再現するための方法や機能を紹介していきます。

5-1 インストゥルメントを起動し、音色を読み込む

1 Zenbeats には、あらかじめ 8 種類のシンセサイザー（インストゥルメント）が収録されています。画面左下の **+** ボタンをクリックしてインスペクタを開き、インストゥルメント・トラックを追加します。

2 トラックが作成され、画面右側に「インストゥルメント・ブラウザー」が表示されます。リストの中から、使用したいインストゥルメント名をクリックすると、シンセサイザーが起動します。



3 各インストゥルメントには、それぞれの楽器の象徴的なサウンドを再現するプリセット音色が用意されています。シンセサイザー画面にある **Default** ボタンをクリックすると「プリセット・ブラウザー」画面が開きます。音色名をクリックするとプレビューが読み込まれます。MIDI キーボードや打ち込んだデータで演奏させることができます。

音色が決まったら **+** ボタンを押してプリセットをロードします。



POINT インストゥルメントの変更

インストゥルメントを読み込んだ後で、トラックに別のインストゥルメントを設定したい場合は、トラック・アイコンを右クリックして「インストゥルメントの変更」を選択します。再度インストゥルメント・ブラウザーが起動するので、変更したいインストゥルメントを指定してください。



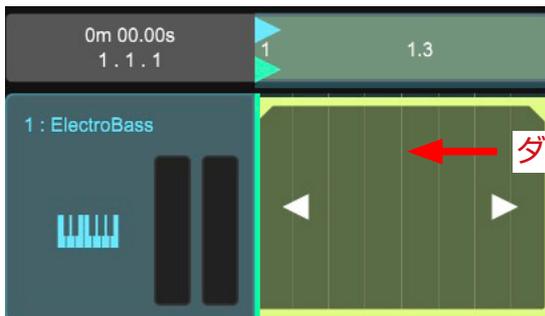
5-2 ノート・エディターを開く

1

ループビルダー・ビューの場合は、空のセル上をダブルクリックして「ノート・エディター」を開きます。タイムライン・ビューの場合は、マウスをダブルクリックすることで空のリージョンが作成されます。そのリージョンをダブルクリックすることでノート・エディターを開くことができます。



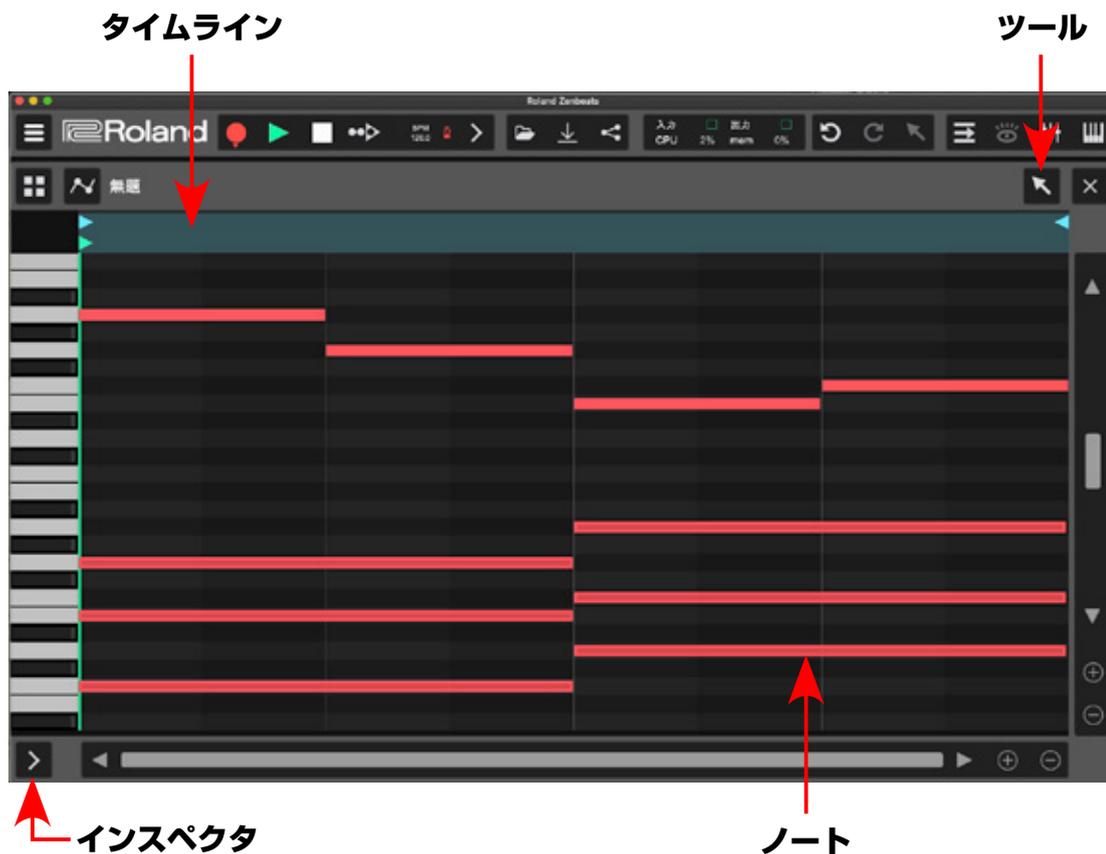
▲ループビルダー・ビューの場合



▲タイムライン・ビューの場合

2

ノート・エディターは、音程や音の長さ、発音タイミングなどを細かく設定することのできるフレーズの編集画面です。縦方向に音程、横方向が時間を表しており、発音は画面上の「ノート」として表示されます。



POINT

ノート・エディターのグリッドとスナップ

ノート・エディターのグリッド・サイズ（画面に表示される補助線）の細かさや、スナップの設定を行うことができます。スナップ機能は、ノートを編集する際にグリッドの位置に吸い付けるような作用で、タイミングのしっかり合ったフレーズを作りたい際に便利です。

逆に、細かい演奏ニュアンスやタイミングの揺れを再現したい場合は、スナップをオフにする必要があります。

また「エディターでノートを発音」をオンに設定しておくことで、画面上のノートをクリックした際にプレビュー再生を行うことができ便利です。



5-3 ノート・エディターでフレーズを打ち込む

5-3-1 ノートを追加 / 削除する

ノートを追加するには「ペイント」ツールを使用します。ペイントツールは、画面右上のツール切り替えから選択できます。

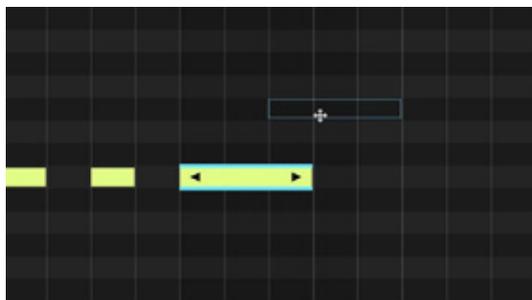
打ち込みたい音程とタイミングが交差する部分で、マウスをクリックし、左右にドラッグすることで、好きな長さの音に変更することができます。

入力されたノートは、ダブルクリックで削除することができます。



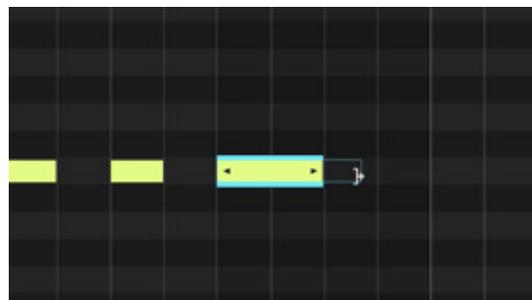
5-3-2 ノートを移動する

打ち込んだノートを、マウスで上下左右にドラッグすることで、音程（上下）や発音タイミング（左右）を調整することができます。



5-3-3 ノートの長さを調整する

打ち込んだノートの左右端をマウスでドラッグすることで、発音の長さ（右端）やフレーズの開始タイミング（左端）を調整することができます。



5-3-4 インスペクタで編集する

画面左下の > ボタンを押すと、ノート・エディターのインスペクタが表示されます。編集したいノートを選択し、インスペクタ内のパラメーターを変更します。



ノート・シフト

選択したノートの音程やタイミングを変更します。

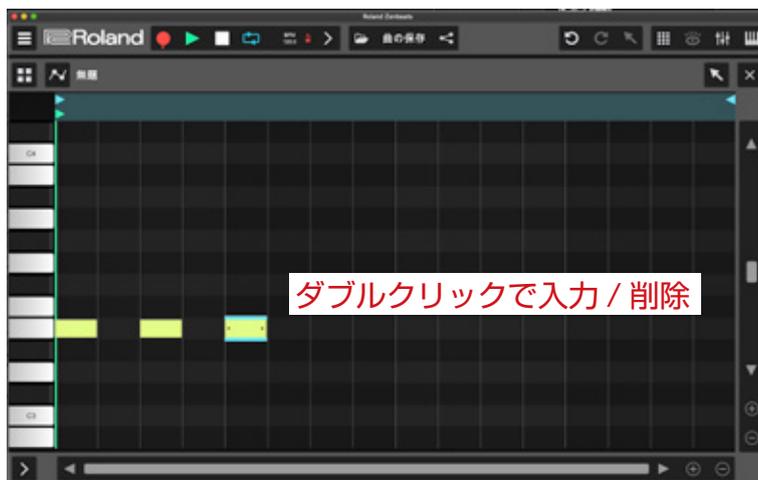
ノート・パラメーター

ノートに様々な効果を与えます。

- ・移動：発音タイミングを移動します。
- ・ベロシティ：発音の強さを調整します。
- ・クオンタイズ：タイミングを補正します。
- ・開始：発音開始タイミングを調整します。
- ・終了：音価を調整します。
- ・パン：音の定位を調整します。
- ・強さ：クオンタイズの強度を調整します。

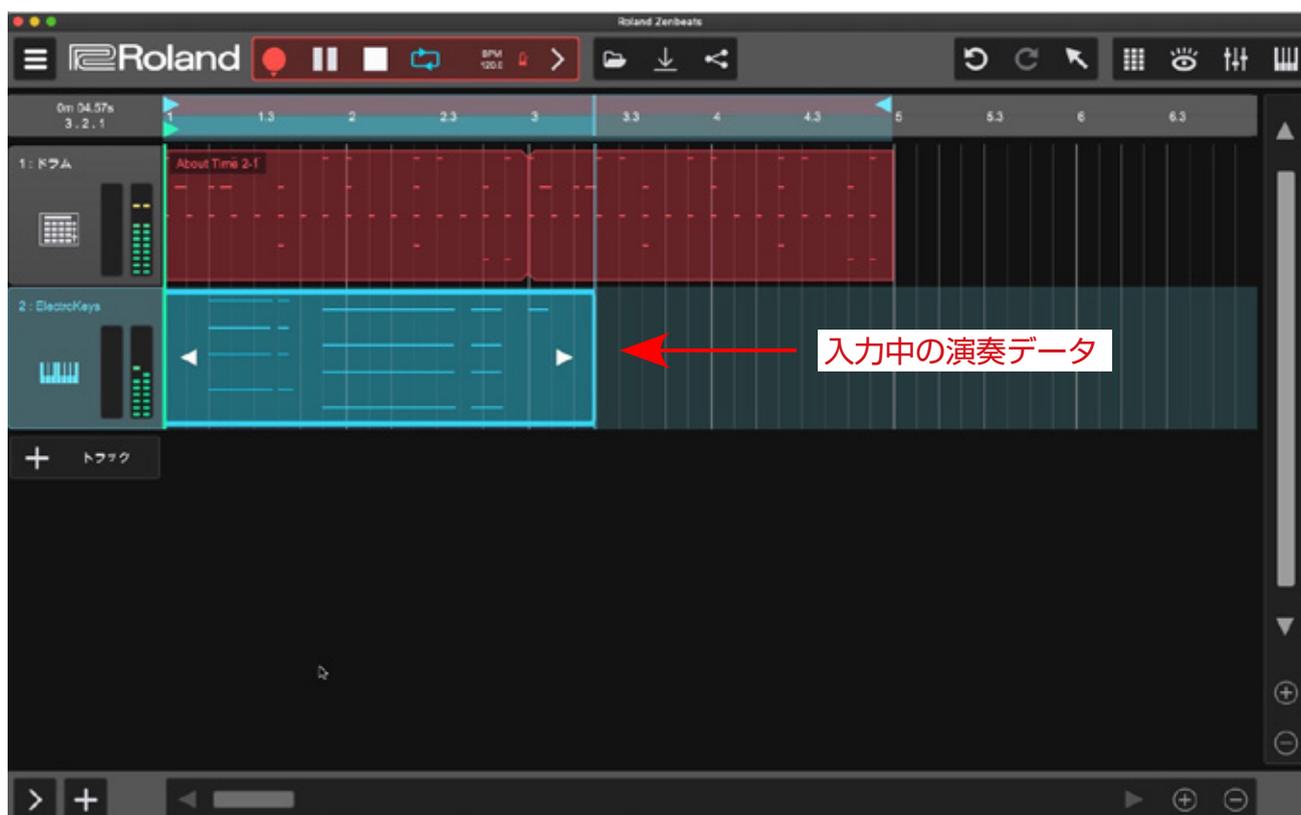
POINT**ツール切り替えなく、スピーディーにノートを打ち込む**

ノート・エディター上にノート(音)を打ち込む際、「選択ツール」で画面上をダブルクリックすることでも打ち込みが可能です。設定されているグリッドに合わせた長さのノート(例:グリッドが1/16の場合、16分音符)が追加されます。

**5-4 MIDI キーボードを使ったリアルタイム入力**

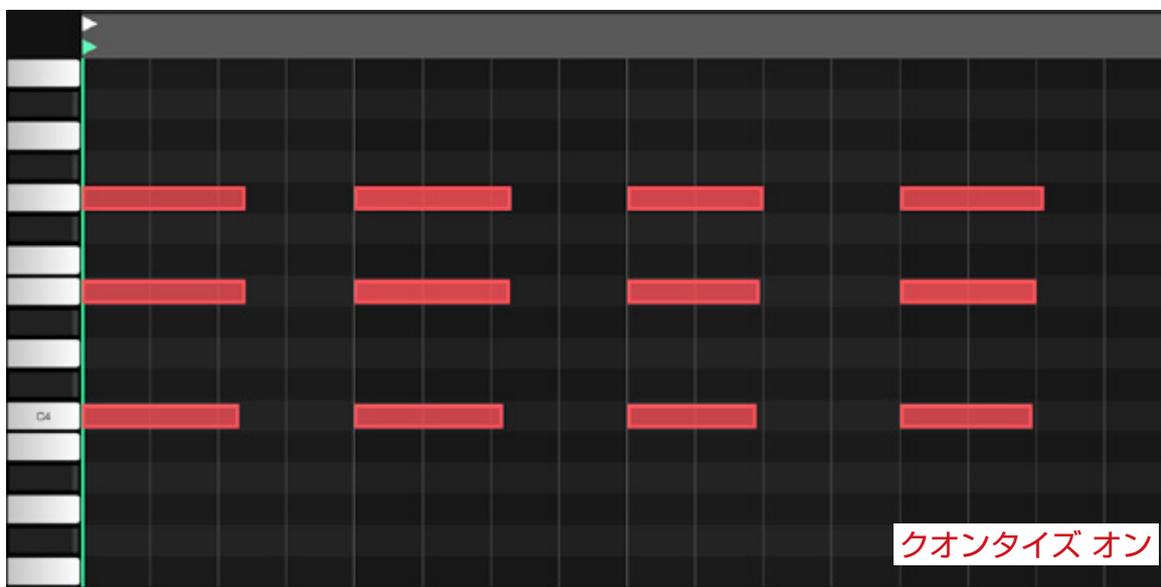
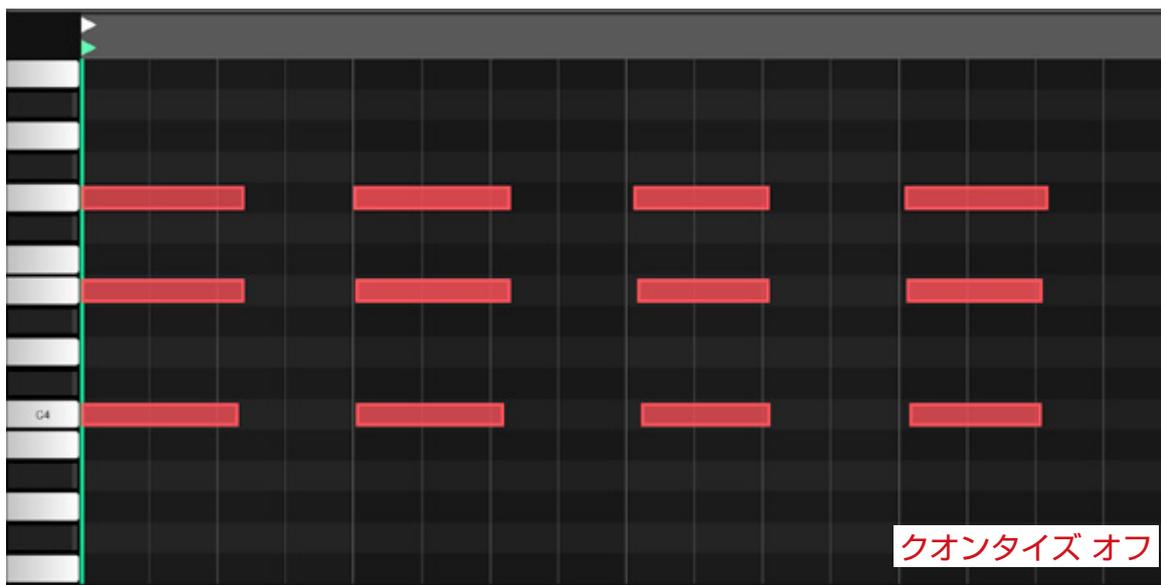
MIDI キーボードを使用すると、鍵盤演奏をそのままフレーズとして Zenbeats 上に録音(記録)することができます。インストゥルメント・トラックを選択して MIDI キーボードで音が出る状態で、トランスポートの  ボタンをクリックします。1 小節のカウントインが入った後、録音が始まります。演奏が終わったら  ボタンで録音を終了します。

特定のキーやスケールを外すことなく演奏できる「[キーロック](#)」機能 (p.11) を組み合わせると、鍵盤楽器が苦手な方でも簡単にリアルタイム入力が行えます。



「クオンタイズ」機能を使用すると、演奏時のタイミングのずれを補正して完璧な演奏データを作ることができます。なお、リアルタイム入力時にはトランスポートのグリッド設定内にある「録音時にクオンタイズ」の設定によって、入力時に自動的にクオンタイズを行うこともできます（デフォルトでオン）。作業内容や用途に応じて設定してください。

録音後にノート単位で手動でクオンタイズを行うこともできます。その場合は、ノート・エディターのインスペクタを使用します。インスペクタの「強さ」というパラメーターで、クオンタイズのかかり具合を細かく指定することもできます。



PART.6

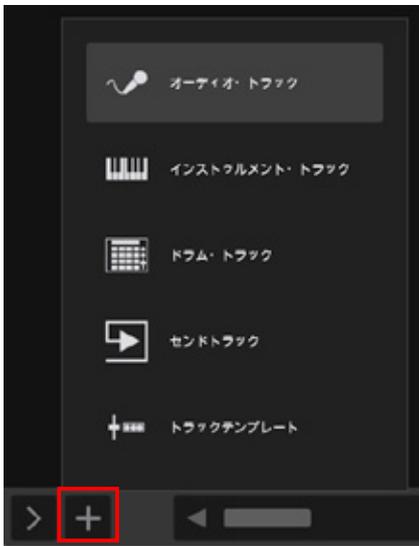
マイクや楽器の演奏を レコーディングする

オーディオ・インターフェースを使用すれば、ボーカルや楽器など自分の演奏を Zenbeats 上にレコーディング（録音）したり、編集することができます。

6-1 オーディオ・トラックに演奏を録音する

1 マイクや楽器の演奏を録音するには、Zenbeats に「オーディオ・トラック」を作成する必要があります。

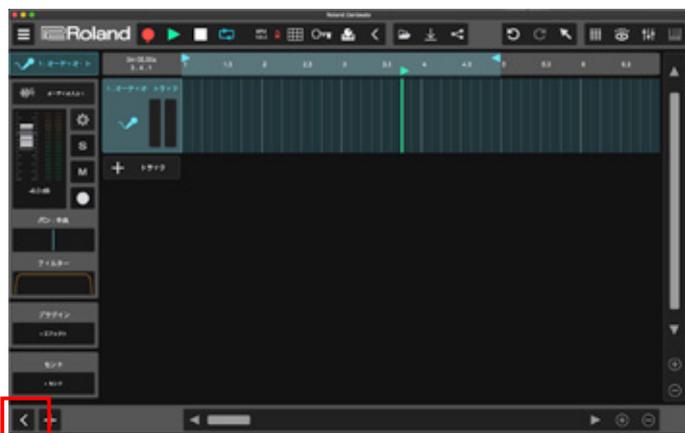
画面左下の **+** ボタンをクリックして、オーディオ・トラックを追加します。



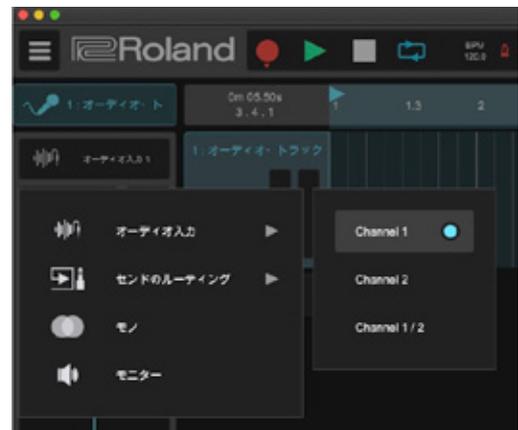
2 録音したいマイクや楽器を、お使いのオーディオ・インターフェースに接続します。接続方法や必要なケーブル、設定についてはお使いのモデルの取扱説明書等をご参照ください。



3 演奏を録音したいオーディオ・トラックを選択し、画面左下の **>** ボタンを押して「オーディオ・インスペクタ」を表示します。



4 インスペクタ内の「入力ポート」欄をクリックし、「オーディオ入力」の項目で録音したい楽器が接続されている、オーディオ・インターフェースの入力端子を指定します。



楽器や機材には、マイクやエレキ・ギター/ベースなどのモノラル出力の機材と、シンセサイザーや電子ドラム、オーディオ・プレイヤーのようなステレオ出力の機材があります。オーディオ・レコーディングを行う際には、録音したい機材の種類に合わせてモノラル/ステレオを設定する必要があります。ステレオ・トラックにモノラルとして録音すると、再生する際に片方のチャンネルからしか音が出なかったり、ステレオ機材をモノラル録音してしまうと、本来のサウンドが性格に再現できないといったトラブルが起こります。

ステレオはモノラル・ケーブルを2本使って接続/録音を行うため、Zenbeatsでオーディオ入力ポートを設定するには「Channel 1 /2」を指定します。

5

録音したい楽器がモノラルの場合は「モノ」のスイッチをオン（点灯）にします。ステレオ楽器を録音する場合は、オフ（消灯）に設定します。

また、入力した音を Zenbeats 経由で聞きたい場合には「モニター」スイッチをオン（点灯）に設定します。



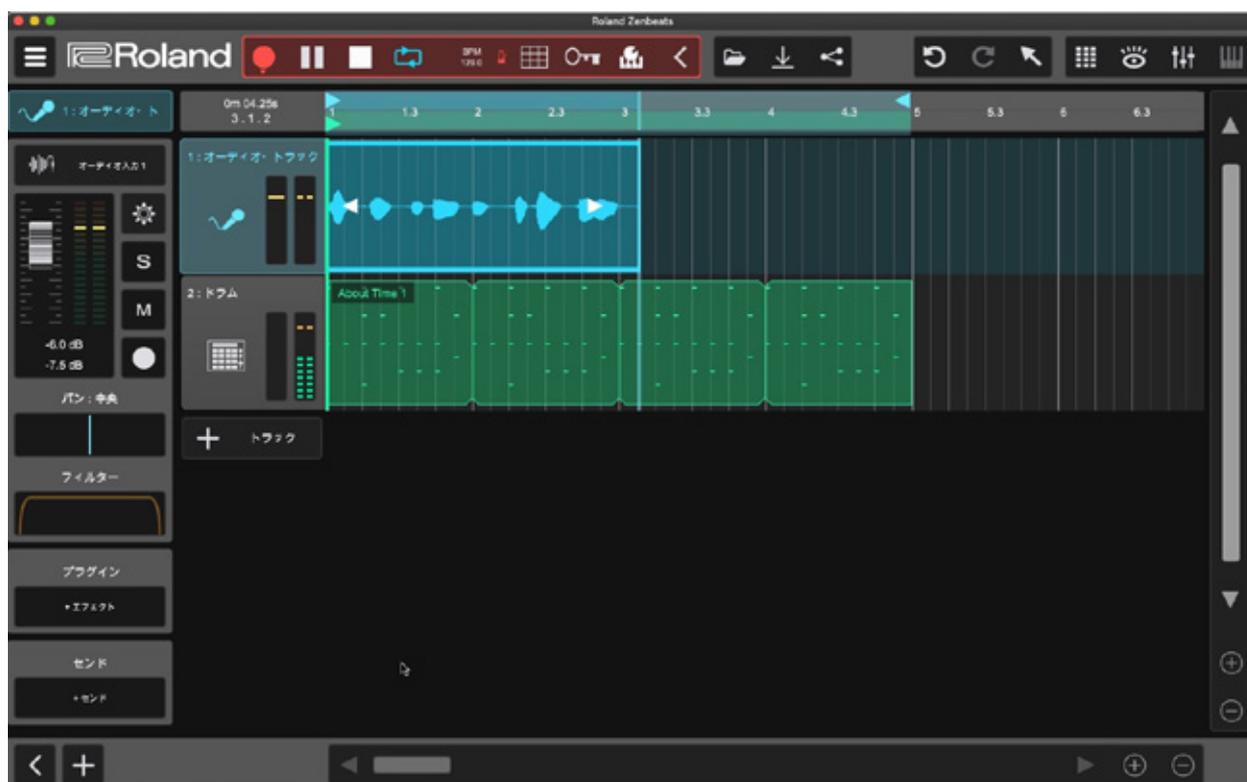
6

楽器の音を鳴らすと、オーディオ・トラックのレベルメーターが反応します。一番強い音を鳴らしたときにメーターが赤く点灯しないように、オーディオ・インターフェースの入力レベルを調整します。



7

トランスポートの  ボタンをクリックします。1小節のカウントインが入った後、録音が始まります。演奏が終わったら  ボタンで録音を終了します。

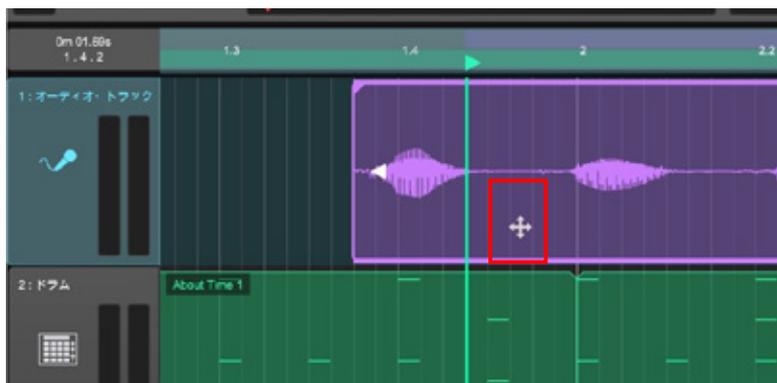


6-2 オーディオ・データを編集する

6-2-1 移動する

鳴らしたいタイミングを変更するには、オーディオ波形をマウスでクリックし、移動したい部分までドラッグします。

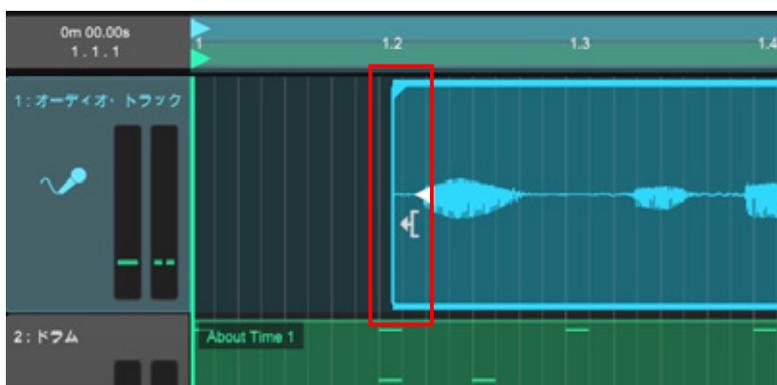
タイミングだけでなく、他のオーディオ・トラックに移動させることもできます。



6-2-2 不要な部分をカット（トリミング）する

録音をスタートしてから実際に演奏をスタートするまでや演奏後の無音部分は、トリミング編集でカットすることができます。

オーディオ波形の左右端の部分をマウスで左右にドラッグし、不要な部分を隠します。

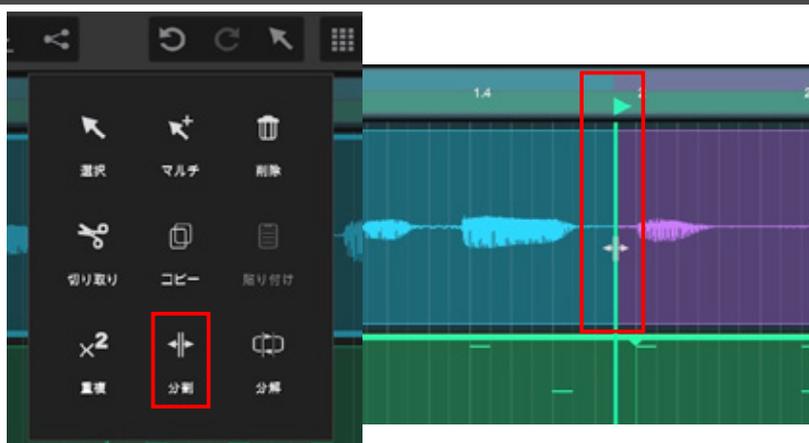


6-2-3 波形を分割する

演奏の一部の範囲を編集したい場合には、オーディオ波形を分割し、複数に分割して編集します。

ツールメニューから「分割」を選択し、切り分けたい部分をマウスでクリックします。

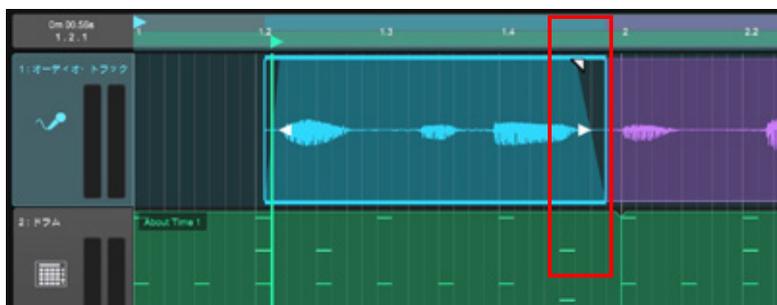
または形状の分割点をマウスでクリックして選択した状態で、右クリックの「分割」でも同様の編集が行えます。



6-2-4 フェード処理する

オーディオ波形の左上を左右にドラッグすることで「フェードイン」。右上をドラッグすることで「フェードアウト」を設定することができます。

波形をカットした部分は、再生時にブツツというノイズを発生してしまうことがあるので、忘れずに処理を行ってください。



6-2-5 コピー（複製）する

オーディオ波形を他のタイミングでも使いたい場合は、コピーして複製することができます。

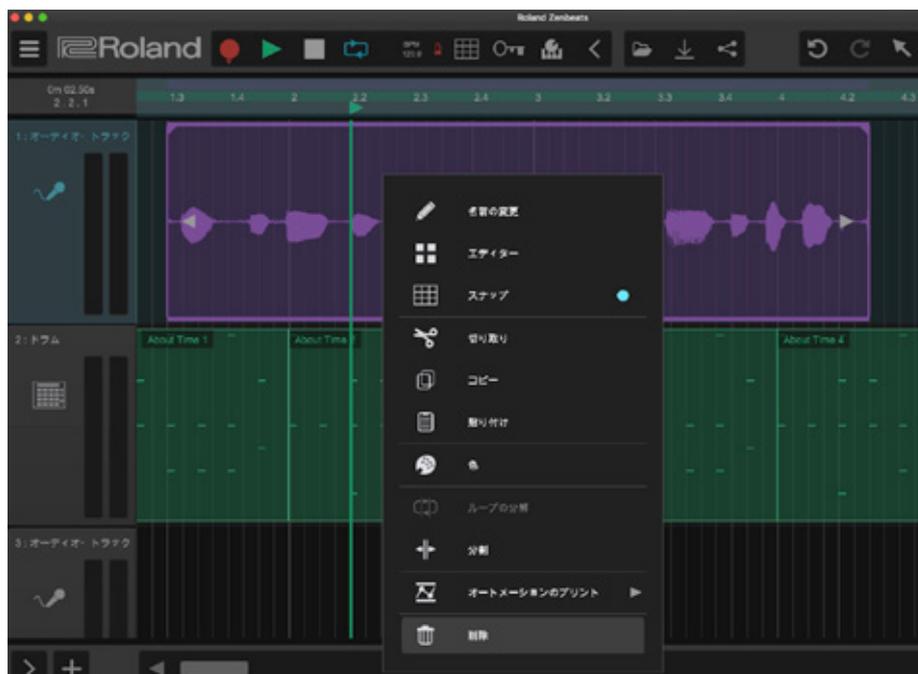
コピーしたいオーディオ波形を右クリックで「コピー」した後、コピーを貼り付けたい場所にカーソルを合わせて右クリックし「貼り付け」を行います。

6-2-6 削除する

オーディオ波形を削除したい場合は、オーディオ波形を右クリックで「削除」を行います。

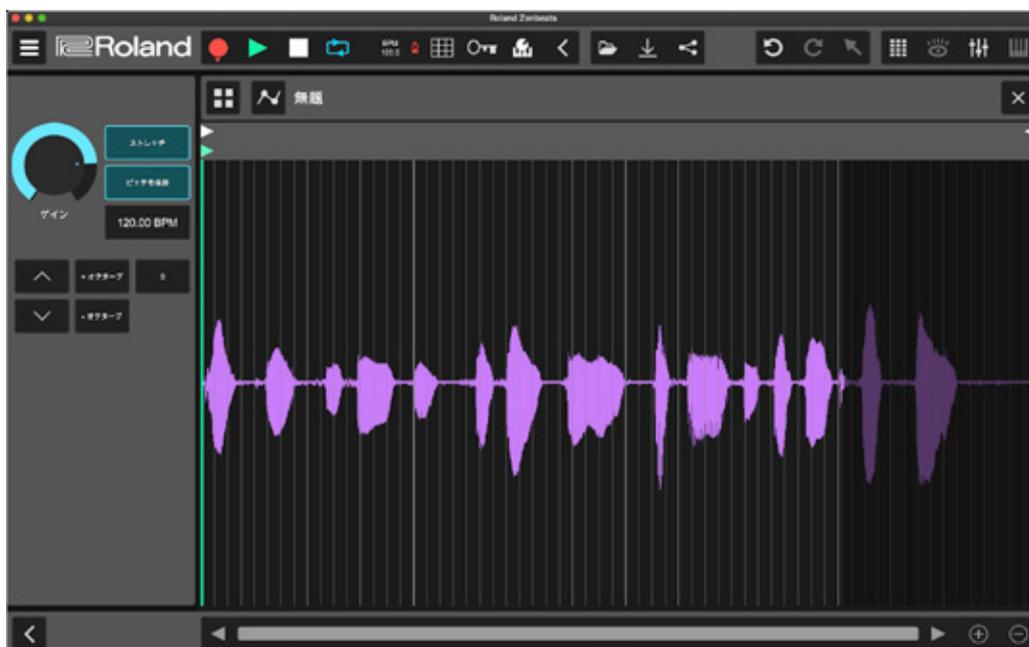
分割した後で不要な波形を削除することで、演奏中の一部をカットすることができます。

また演奏直後に録音をやり直したい場合には「アンドゥ（元に戻る）」機能も活用できます。



6-3 オーディオ・エディターで編集する

オーディオ波形をダブルクリックすると「オーディオ・エディター」で編集することができます。オーディオ・エディターを使うことで、録音した演奏の音程やスピードを変化させたり、選択した範囲をループとして扱うことができます。詳しくは[\[3-4 ループをカスタマイズする \(p.21\)\]](#)をご覧ください。



PART.7

ミックスダウンして、 楽曲を仕上げる

録音が完了したら、音量バランスを整えたりエフェクトを設定して楽曲の完成度を高め、音楽作品として完成させていきましょう。

7-1 ミキサー・ビューを開く

ミキサー・ビューを開くには、画面右上の  アイコンをクリックします。

ミキサー・ビューでは、作成したトラックごとに音量バランスの調整やエフェクトを使ったサウンド加工が行えます。



表示

ミキサーにどのような要素を表示させるのかを切り替えます。

パン

音の定位を設定します。

パン : 1% 左

フィルター

トラック・フィルター

サウンドの低域 / 高域成分をカットするフィルターを設定します。

フェーダー / メーター

チャンネルの音量フェーダーとレベル・メーターを表示します。

-17.2 dB
-10.3 dB

ソロ

チャンネルをソロ再生します。

ミュート

チャンネルをミュート（消音）します。

トラック名

トラックの名前を表示します。トラック名はダブルクリックで変更することができます。

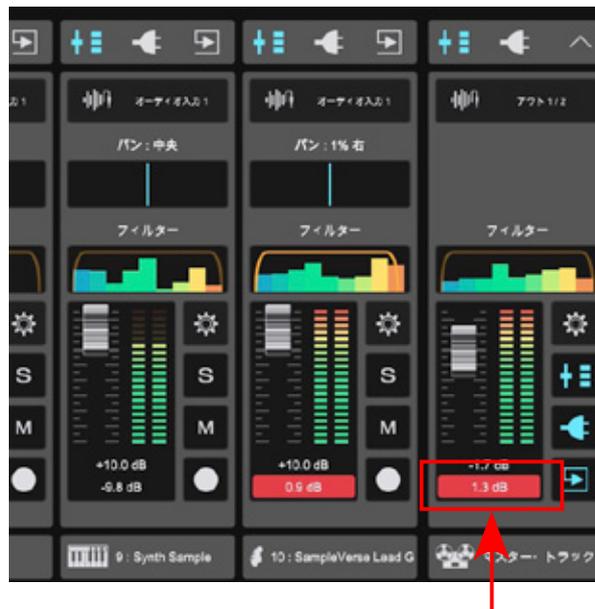
1: ドラム

7-2 音量バランスを調整する

各チャンネルのフェーダーを操作して、音楽として聴きやすいサウンド、好みの音量バランスになるように調整していきます。またパンを使って音が左右のどちらから聴こえてくるのかを調整したり、トラック・フィルターで音の不要な帯域をカットするのも有効な手段です。

音量バランスを変化させることで、曲の印象をがらりと変化させることができるので、色々なバランスを試してみてください。

また書き出したときの音割れを防ぐために、ミキサーの一番右にある「マスター・トラック」のレベル・メーターが右図のように赤く点灯しないように調整するのがポイントです。



7-3 プラグイン・エフェクトでサウンドを加工する

Zenbeats には、音作りに欠かすことの出来ないプラグイン・エフェクターも収録されています。作りたいサウンドや効果によってプラグインを使い分けることで、理想のサウンドを追求することができます。

1

プラグイン・エフェクトを使用したいチャンネルの  ボタンを押して、ミキサーをプラグイン表示に切り替えます。

2

「+エフェクト」ボタンをクリックすると、画面右側に「プラグイン・ブラウザー」が開き、使用可能なエフェクターが一覧表示されます。



▲各チャンネルの「プラグイン」項目では、そのチャンネルにどのようなエフェクターが設定されているかを確認することができます。また、プラグイン名をクリックすることで、エフェクターの設定画面を表示することができます。

3

プラグイン・ブラウザから使用したいエフェクト名左側の  ボタンをクリックすることで、エフェクトが設定されて画面が開きます。

4

必要に応じて、プラグインのパラメーターを調整していきます。なお、プラグイン・エフェクトの画面内にある  アイコンをクリックすると、エフェクトのプリセットを使用することができます。



5

エフェクト名を右クリックして「エフェクトの削除」を選択すると、トラックに設定したエフェクトを削除することができます。削除してしまうと、エフェクト画面で変更した設定は消えてしまいますのでご注意ください。



7-4 プラグイン・エフェクトをセンドで掛ける

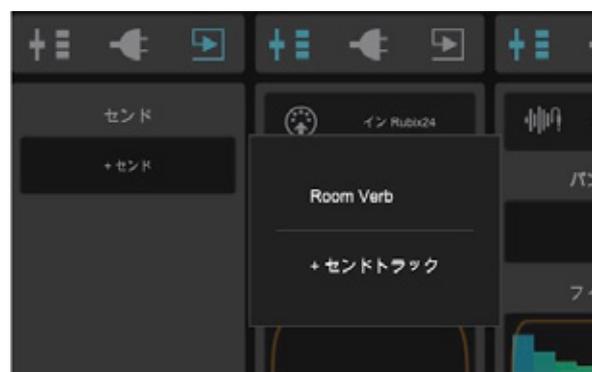
プラグイン・エフェクターは、各チャンネルに直接設定（インサート）する使い方に加えて、「センド」というトラックを使って掛けることもできます。センド方式では、1つのエフェクトを複数のチャンネルで共有し、それぞれに掛かり具合を調整できるため、リバーブやディレイといった空間系エフェクトを使う場合に便利です。

1

プラグイン・エフェクトを使用したいチャンネルの  ボタンを押して、ミキサーをセンド表示に切り替えます。

2

「+センド」ボタンをクリックすると、使用可能なセンド・トラックが表示されます。新たにセンド・トラックを作成する場合は「+センドトラック」を選択します。



3

画面の右側に「プラグイン・ブラウザー」画面が開きます。使用したいエフェクト名左側の  ボタンをクリックすることで、エフェクトが設定されて画面が開きます。

設定したエフェクトに応じて、自動的にSEND・トラックの名前が変更されます。



4

プラグインの設定画面が表示されます。必要に応じてパラメーターを調整したりプリセットを読み込んでください。

5

エフェクトの掛かり具合は、各チャンネルからSENDチャンネルへの送り量で調整します。SEND名の下にあるスライダーを操作することで、送り量を調整することができます。



6

作成済みのSEND・チャンネルを他のチャンネルでも使いたい場合は「+ SEND」ボタンをクリックし、割り当てたいSEND・チャンネル名を選択してください。割り当て後、同様に送り量を調整します。



POINT SENDトラックの作成

SENDトラックは、ミキサーのSEND表示から作成するだけでなく、事前にトラックとして作成しておくこともできます。他のトラック同様に画面左下の  ボタンから「SENDトラック」を作成します。

また、SENDトラックも他の通常のトラック同様にミキサーで音量調整を行ったり複数のプラグイン・エフェクトを設定することができます。

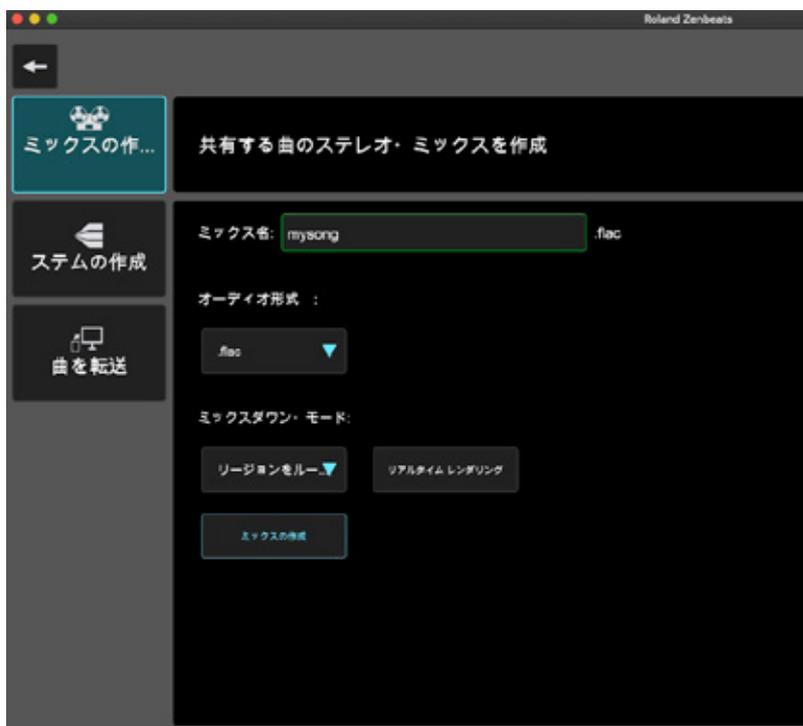
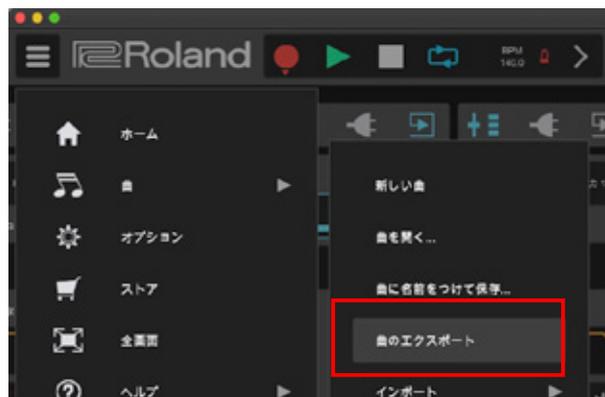


7-5 曲をエクスポートする

楽曲が完成したら、ステレオ形式のオーディオ・ファイルとして書き出すことで、パソコンや一般的な音楽プレイヤーで再生できるようになります。

1 Zenbeats のメニューから「曲」 < 「曲のエクスポート」を選択します。

2 左側のメニューから「ミックスの作成」を選択し、必要に応じて各項目を設定していきます。



- ミックス名：保存したい曲名を設定します。
- オーディオ形式：保存したい曲のフォーマットを設定します。flac、ogg、wav の 3 種類から選ぶことができます。
- ミックスダウン・モード：書き出し時にリージョンをループさせるのか、それとも曲全体を書き出すのかを設定します。
- リアルタイム・レンダリング：オンにすると、実時間で書き出します。

POINT オーディオ形式について

Zenbeats では、flac、ogg、wav の 3 形式でオーディオ書き出しが行えます。それぞれのフォーマットは、以下のような特徴を持っています。

FLAC (フラック)

「Free Lossless Audio Codec」の略称で、mp3 などのように音の変化が起こることなく元に戻せる可逆圧縮方式で、ハイレゾ配信等でも使用されています。

OGG (オググ)

音質を保ったままファイルサイズを圧縮することができるマルチメディア・コンテナ・フォーマットです。FLAC と異なり、圧縮後に完全に元に戻すことはできません (非可逆圧縮)。

WAV (ウェーブ)

もっとも広く使われているデジタル・オーディオのフォーマットで、非圧縮のために高音質なのが特徴です。その分、ファイル・サイズは大きくなってしまいうため、高音質で保管したいファイルや CD 書き出しに使う場合に最適です。



他のユーザーや、DAWソフトと コラボレーションする

Zenbeats の大きな特徴が iOS、Android、Mac、Windows の 4 プラットフォームに対応し、それぞれファイルの互換性がある点です。

8-1 楽曲ファイルをクラウド・サービスにアップロードする

Zenbeats で作った楽曲ファイルは、パソコン内部の他に「Google Drive」や「Microsoft OneDrive」といったクラウド・ストレージに保存することもできます。

こういったクラウド・ストレージを活用することで、異なるデバイス間でプロジェクトのやりとりを行ったり、自分以外の Zenbeats ユーザーとのコラボレーションが行えます。ここでは、Google Drive を例に紹介します。

1 Zenbeats のメニューから「曲」 < 「曲に名前を付けて保存...」を選択します。



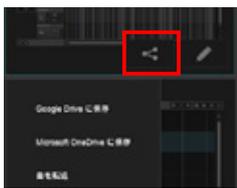
2 保存画面が表示されます。「場所」のメニューをクリックして「Google Drive」を選択します。
※ Microsoft OneDrive 使う場合は OneDrive を選択してください。



POINT 私の曲からアップロードする

「曲を開く」 < 「私の曲」から直接アップロードすることもできます。

楽曲ファイル右下の共有ボタンを押し、共有先を選択してください。



3 Zenbeats で初めて Google Drive を使う際にはログイン画面が表示されます。お使いのアカウントでログインしてください。



4 ログイン後、保存画面で「上書き保存」ボタンをクリックすると、楽曲ファイルが Google Drive 上に保存されます。ファイルによっては、少し時間が掛かります。



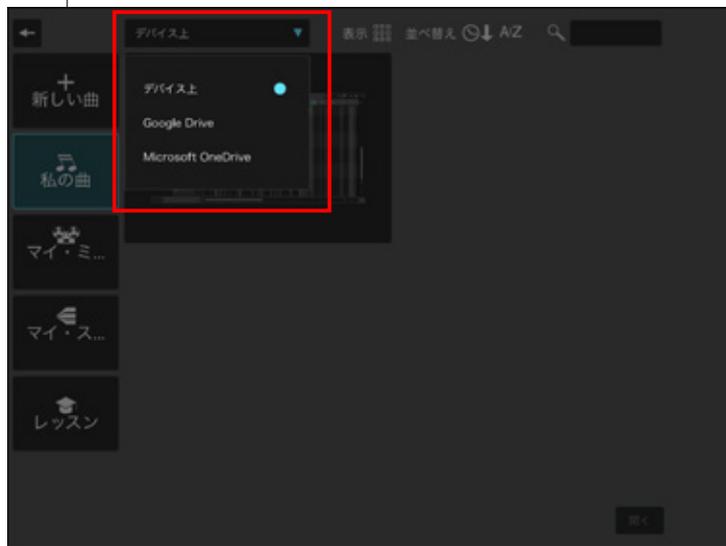
8-2 クラウドから楽曲を開く

クラウド・サービスに保存された楽曲ファイルは、他のプラットフォームで動作する Zenbeats から開くことができます。ここでは、Google Drive 上に保存された楽曲ファイルを iPad 上の Zenbeats で開く例を紹介します。

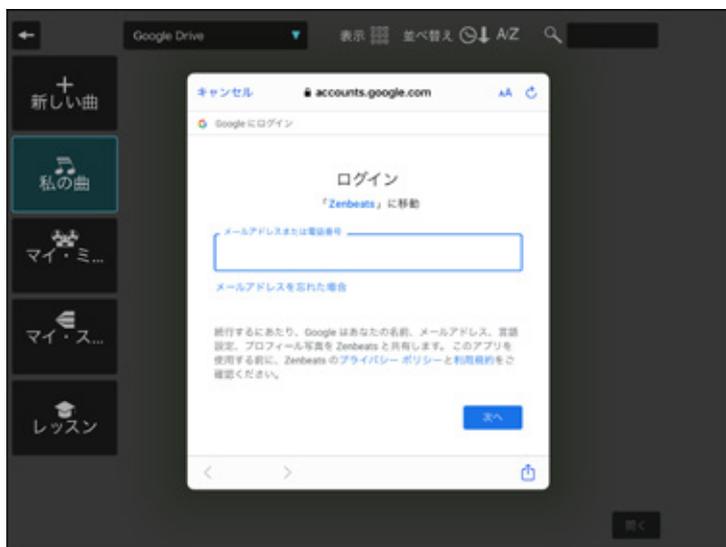
- 1 Zenbeats を起動し「曲を開く」を選択します。



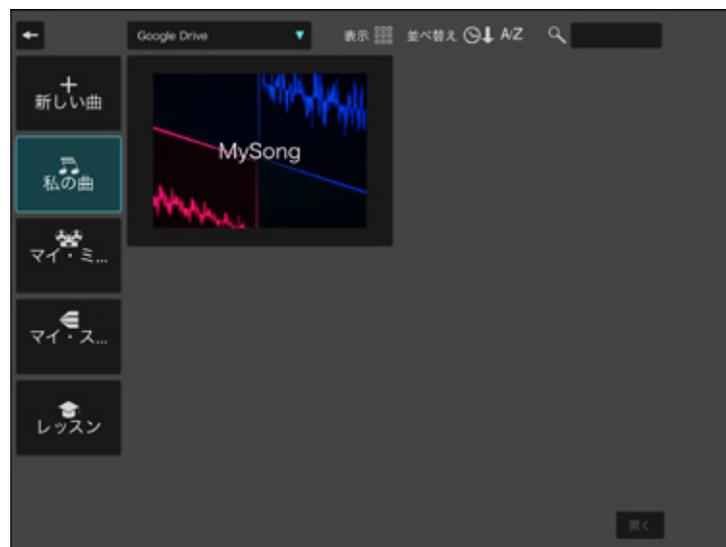
- 2 右側のメニューから「私の曲」を選び、保存場所の項目から「Google Drive」を選択します。



- 3 Google Drive にログインします。



- 4 Google Drive 上に保存された Zenbeats ファイルが表示されます。目的のファイルを開いてください。



- 5 自分以外の Zenbeats ユーザーと楽曲ファイルを共有する場合、Google Drive にログインして楽曲フォルダを共有設定します。

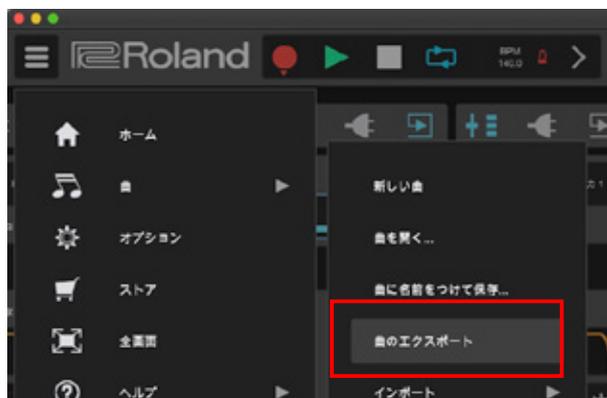
※ Google Drive や Microsoft OneDrive でのファイル共有方法についての詳細は、各サービスのヘルプ等をご参照ください。



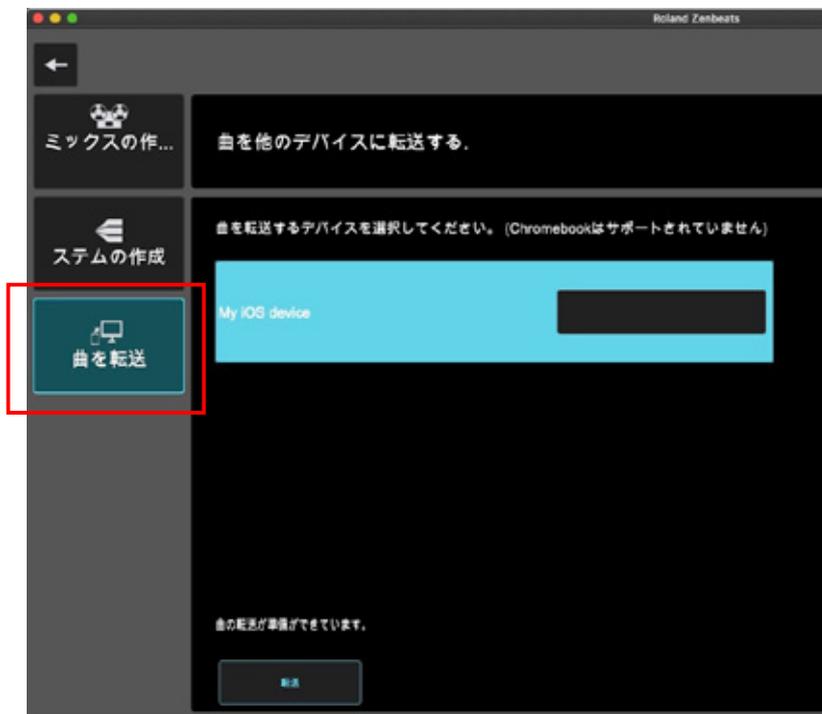
8-3 Wi-Fi 経由で曲を転送する

同じ Wi-Fi 環境に接続されたデバイス間（例：パソコンと iOS デバイス等）であれば、Wi-Fi 経由で直接楽曲ファイルを送ることができます。

- 1 Zenbeats のメニューから「曲」 < 「曲のエクスポート」を選択します。



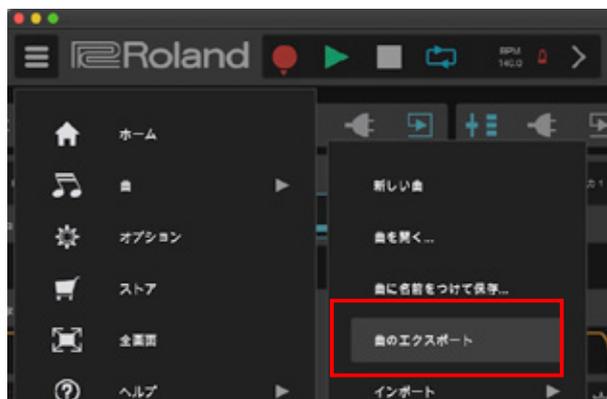
- 2 左側のメニューから「曲の転送」を選択し、ファイルを送りたいデバイス名を選択し「転送」ボタンをクリックします。



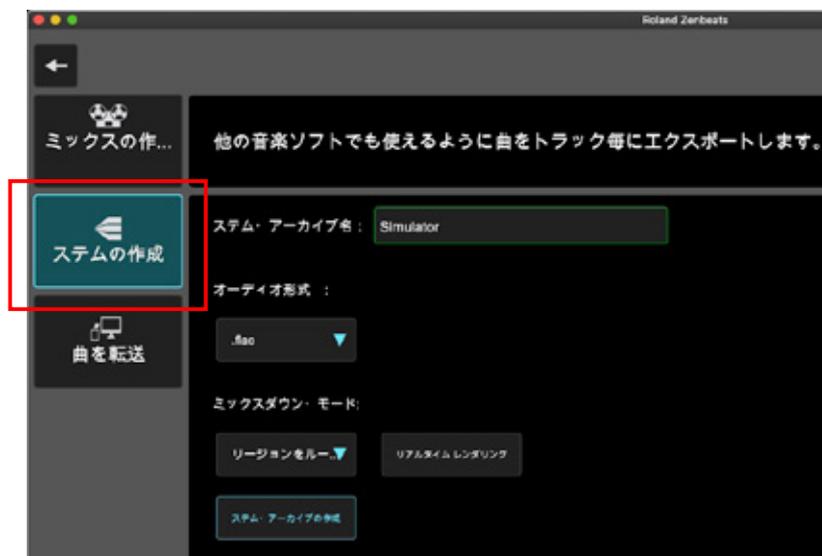
8-4 ステムとして書き出す

Zenbeats 以外の DAW ソフト・ユーザーとコラボレーションするには、各トラックをステムとしてオーディオ書き出しする必要があります。

- 1 Zenbeats のメニューから「曲」 < 「曲のエクスポート」を選択します。



- 2 左側のメニューから「ステムの作成」を選択し、オーディオ形式などを設定後「ステム・アーカイブの作成」をクリックします。各トラックが個別のオーディオファイルとして書き出されます。



POINT

ステムの書き出しについて

Zenbeats で作成した曲ファイルは、Zenbeats 以外の DAW ソフトでは読み込むことができません。他の DAW ソフトのユーザーにファイルを送るには、すべてのトラックがミックスされたオーディオファイルを送る「曲のエキスポート」、もしくは各チャンネルを個別にオーディオファイルとして書き出したものを送る「ステム書き出し」方法の2つがあります。各楽器ごとに細かく編集したい場合などは、ステム書き出しを行う必要があります。

ステムとして書き出すことで、Zenbeats 内のシンセサイザーやエフェクトが掛かった状態のオーディオファイルがトラック別に作成されます。このファイルを送ることで、他の DAW ソフトで同じ音を再現することができます。

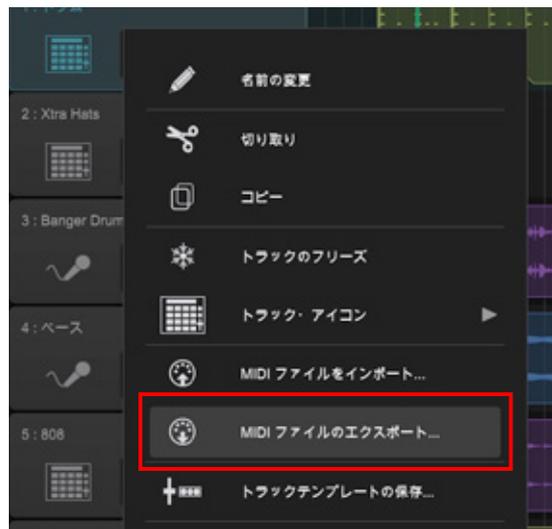


名前	更新日	サイズ	種類
1 ドラム.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
1 ドラム.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
2 Xtra Hats.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
2 Xtra Hats.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
3 Banger Drums.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
3 Banger Drums.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
4 ベース.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
4 ベース.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
5 808.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
5 808.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
6 Roads w Filter.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
6 Roads w Filter.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
7 SampleVerse Arp.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
7 SampleVerse Arp.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
8 String Pad.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
8 String Pad.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
9 Synth Sample.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
9 Synth Sample.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
10 SampleVerse Lead Guitar.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
10 SampleVerse Lead Guitar.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
11 SampleVerse Vocals.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
11 SampleVerse Vocals.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
12 Room Verb.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
12 Room Verb.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源
13 デレイ.wav	今日 8:04	22.7 MB	WAVEオーディオ
13 デレイ.wav.speak	今日 8:05	473 KB	音源

8-5 MIDI データとして書き出す

ドラム・トラックやインストゥルメント・トラックに打ち込んだフレーズは、オーディオ（ステム）として書き出すと音色は再現されますが、フレーズの編集はできなくなってしまいます。フレーズを編集する必要がある場合には「MIDI データ」としてエキスポートするのが便利です。

- 1 MIDI データとして書き出したいトラックのアイコン部分を右クリックし「MIDI ファイルのエキスポート」を選択します。
- 2 特定のセルやリージョン単位で書き出したい場合は、ドラム・エディターやノート・エディター内のメニューから「MIDI エクスポート」ボタンをクリックします。



- 3 保存場所やファイル名などを設定して「上書き保存」をクリックします。

