



STARTER GUIDE BOOK

購入者限定特典



Chapter 1	Cubaseのインストール	02
Chapter 2	Cubaseを使う準備	03
Chapter 3	音を鳴らしてみよう ～ドラム編～	08
Chapter 4	再生とバターの複製	13
Chapter 5	音を鳴らしてみよう ～ベース編～	15
Chapter 6	ギターを録音しよう	19
Chapter 7	聞きやすいように調整しよう	23
Chapter 8	保存と書き出し	25
	FAQ(補足)	28

本ガイドは、Cubase シリーズを入手された方がすぐにお使いいただけるよう、Cubase のダウンロード、インストールや初期設定、そして実際に作曲に取り組む手順をやさしく解説したものです。このガイドでは、数ある Cubase グレードの中でも、「AI (エアアイ)」というグレードを例に解説していますが、その他のグレードをお使いの方は、それぞれのグレードに読み替えて読み進めてください。またグレードによって、操作の途中で表示されるメニューが異なることがありますが、ご了承ください。なお、本ガイドに掲載されている QR コードで読み取ると、該当する動画を参照できます。ぜひご活用ください。

Chapter 1

Cubase のインストール

Cubase シリーズをダウンロードしてインストールする手順は次の通りです。

- 1 スタインバークの My Steinberg ページで Steinberg ID を作成 (ユーザー登録) します。



<https://japan.steinberg.net/jp/home.html>

すぐにアクセスできるメールアドレスとパスワードをご用意ください。

- 2 Steinberg Download Assistant (スタインバークダウンロードアシスタント) をダウンロードします。
Steinberg Download Assistant は、Steinberg のアプリケーションやコンテンツをダウンロードするためのツールです。

- 3 Steinberg Download Assistant で Download Access Code (ダウンロードアクセスコード) を入力し、アクティベーション (ライセンスを有効にする) を行います。

Download Access Code は、Cubase Pro / Artist / Elements はパッケージに同梱、Cubase AI は Steinberg (または YAMAHA) 製ハードウェアに同梱されています。

■ Cubase Pro / Artist では、パッケージ同梱の USB-eLicenser を〈コンピューターの〉USB ポートに接続する必要があります。



USB-eLicenser:
Steinberg ソフトウェアのライセンスを管理

- 4 購入した Cubase のグレードのプログラムとコンテンツをダウンロードし、インストールします。
- 5 製品登録を行います。
上記の流れをグレードごとに動画で解説しているので参考にしてください。

インストールガイド再生リスト



○パソコンと各機器の接続

このガイドでは、次のような接続を想定して解説しています。



オーディオインターフェースは Steinberg UR22mk II を例に解説していきます。パソコンの内蔵オーディオ装置を使う場合には、パソコンのオーディオ入出力端子に再生装置を接続します。

オーディオインターフェースについて

オーディオインターフェースは楽器やマイクの音を、パソコンに録音するための「変換器」です。もちろん、パソコンにもこの機能が備わっているものがほとんどですが、録音するマイクや楽器を適切に接続し適正な音量で録音するためにも、ぜひ用意することをお勧めします。

◇ Steinberg のオーディオインターフェースについての詳細は QR コード先の Web ページをご覧ください。

<https://new.steinberg.net/ja/audio-interfaces/>



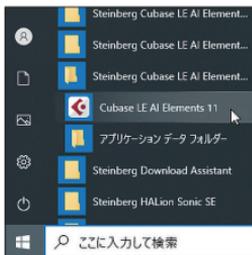
○プロジェクトの起動と各種設定

1 プロジェクトの起動

この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



- [1] 「スタート」メニュー、もしくはデスクトップ上の「Cubase LE AI Elements 11」をクリックしてCubaseを起動します。



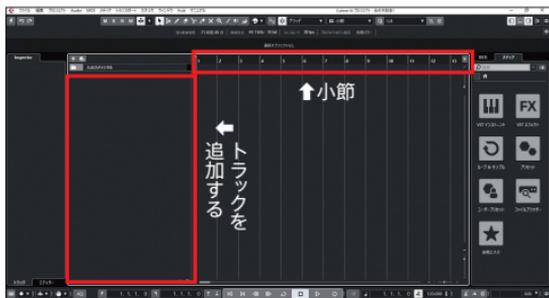
- [2] 「Steinberg hub」という画面が開きます。

これから新規のプロジェクトを作成するので、「その他(①)」「Empty(②)」をクリックします。次に「規定の場所(③)」にチェックを入れ、あとでどこに保存したのかわかりやすいように、プロジェクトフォルダーに名前を入力します。ここでは「Song(④)」と入力して、「作成⑤」をクリックします。



[3] 「Cubase AI プロジェクト- 名称未設定」というプロジェクトが開きます。

プロジェクトには、曲の進行を表す小節数が並んでいます。また今は空白ですが、楽器のデータを並べていくトラックリストがあります。

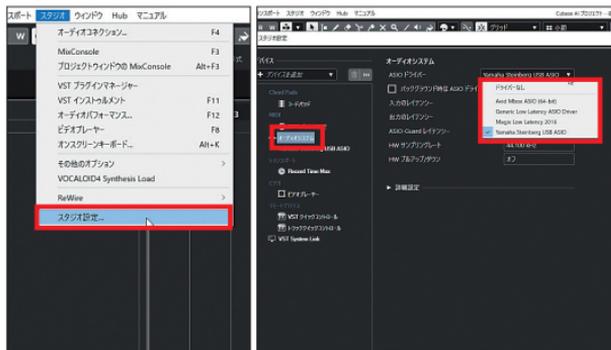


これからこのプロジェクトに様々なデータを入力していきます。

2 スタジオ設定

[1] パソコンに接続しているオーディオインターフェースの設定を行います。「スタジオ」をクリックしてメニューから「スタジオ設定」を開きます。

[2] 左側の「デバイス」の項目から「オーディオシステム」をクリックすると、右側が「オーディオシステム」の欄になります。「ASIOドライバ」の欄にお使いのオーディオインターフェースのドライバ名が選択されているのを確認します。もしなっていない場合には、項目をクリックしてメニューから選択します。



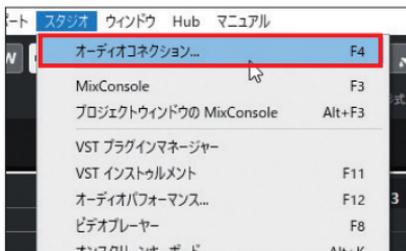
- [3] UR22mkIIの場合、「Yamaha Steinberg USB ASIO」が表示されるので、クリックして選択します。
「ASIOドライバー」の欄が「Yamaha Steinberg USB ASIO」になります。
※お使いのオーディオインターフェース等によって、表示されるものが異なります。

- [4] 設定/確認が済んだら、「OK」をクリックして画面を閉じます。

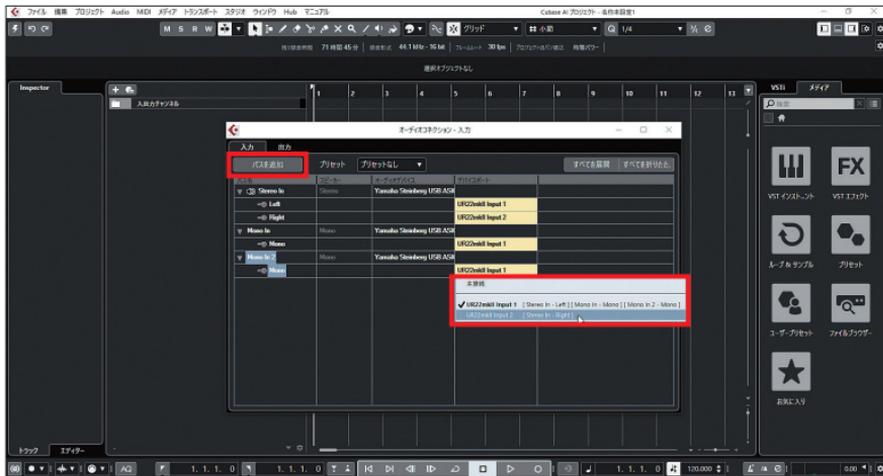
3 オーディオコネクションの設定

オーディオインターフェースの入出力の設定を行います。

- [1] 「スタジオ」をクリックしてメニューから「オーディオコネクション」を開きます。



- [2] 「出力」タブを開き、「オーディオデバイス欄」で「Yamaha Steinberg USB ASIO」、「デバイスポート欄」でお使いのオーディオインターフェースを選択します。
- [3] 続いて「入力」タブを開き、こちらも出力と同様に項目を選択します。ただし、入力のデフォルト状態では2つの入力がある場合、左 (Left) と右 (Right) のステレオのセットとして設定されています。今後、モノラルの信号を扱えるように、モノラルの入力を追加します。
「パスを追加」をクリックすると「入力パスを追加」が開きます。



「構成」はモノラルなので「Mono」を選択し、「数」を「2」に設定して「パスを追加」をクリックすると、パスが追加されます。ただしこのままでは、オーディオインターフェースの1チャンネルしか使えないので、「Mono in 2」の「デバイスポート」欄をクリックしてメニューから「UR22mk II Input 2」を選択します。

これでモノラル、ステレオとも入力の設定が済みました。

○ Groove Agent SE (以下「GA」) の起動

[1] ドラムの音を鳴らす「インストゥルメントトラック」を作成します。「トラックを追加」をクリックして、トラックの選択画面を開きます。

この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



[2] ここでは鍵盤の画像(インストゥルメントトラック)をクリックし、「インストゥルメントなし」の項目メニューから「Drum」→「Groove Agent SE」を選択して、「トラックを追加」をクリックします。

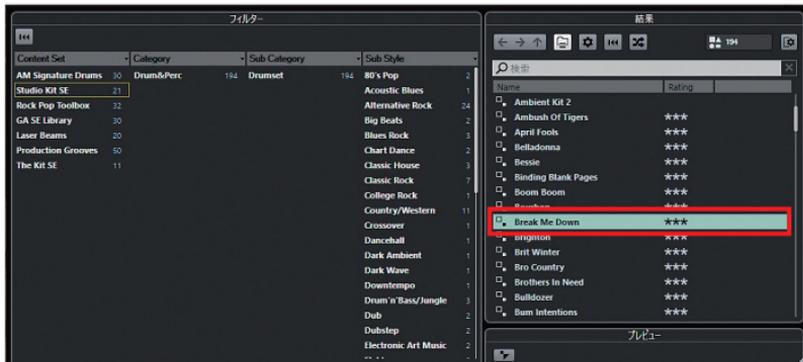


[3] GAとそのデータを入力する「Groove Agents SE 01」と表示されたインストゥルメントトラックが表示されます。



○ GA で鳴らすキットの選択と確認

- [1] GA は起動した状態では、音色(キット, kit)が何も選択されていません。プリセットを選択する空欄の部分をクリックすると、プリセットが表示されるので、ここでは「Break Me Down」をダブルクリックします。



- [2] 「Break Me Down」というキットが読み込まれます。ドラムのイラストの各パーツ(スネア、ハイハット、タム、キックなど)をクリックすると、そのパーツの音が鳴るので確認してみましょう。



○ドラムパターンを作成しよう

1 ドラムパターンの作成準備

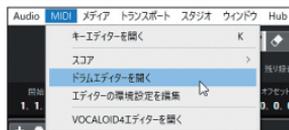
- [1] プロジェクトウィンドウ上部にある「スナップ」ボタンをオンにし、「グリッド間隔」のメニューから「小節」をクリックします。



- [2] ツールバーにある「鉛筆ツール」を選択し、プロジェクトのインストゥルメントトラックの1小節目でクリックしてイベントを作成します。



- [3] 「MIDI」をクリックしてメニューから「ドラムエディターを開く」を選択します。



- [4] ドラムエディターが開きます。縦にドラムのパーツが並び、横には小節/拍、そして上部には入力のとときに使用するツールが並んでいます。



2 ドラムパターンの打ち込み

ここでは、キック(バスドラム)とスネアドラム、ハイハットシンバルの3つのパーツで「8ビート」というパターンを作ってみましょう。

- 1] ドラムエディター上部の「スナップ」はオンにし、「クオンタイズプリセット」をクリックしてメニューから「1/8(8分音符)」を選択します。Cubase では、1/4 は4分音符、1/16 は16分音符という関係になっています。



- 2] ツールバーからドラムエディターでの入力ツールである「スティックツール」を選択して、Bass Drum の左から1本目のライン、5本目のライン、9本目のライン、13本目のライン上でクリックしてデータを入力します。



間違えて違うところに入力してしまったら、そのデータをもう1度クリックすると削除できます。

- [3] 続いてSnare Drum(スネア)は、5本目、13本目のライン上でクリックして入力します。

The screenshot shows the DAW interface with the piano roll view. The instrument list on the left includes Bass Drum (C1), Side Stick (C#1), Acoustic Snare (D1), Hand Clap (D#1), Electric Snare (E1), and Low Floor Tom (F1). The piano roll shows a grid with time markers at 1.2, 1.3, and 1.4. Red circles highlight the input points for the Acoustic Snare at 1.2 and 1.4.

- [4] ハイハット(Closed Hi-Hat)は1、3、5、7、9、11、13、15本目のライン上でクリックします。

The screenshot shows the DAW interface with the piano roll view. The instrument list on the left includes Bass Drum (C1), Side Stick (C#1), Acoustic Snare (D1), Hand Clap (D#1), Electric Snare (E1), Low Floor Tom (F1), Closed Hi-Hat (F#1), High Floor Tom (G1), Pedal Hi-Hat (G#1), and Low Tom (A1). The piano roll shows a grid with time markers at 1.2, 1.3, and 1.4. Red circles highlight the input points for the Closed Hi-Hat at 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.4, and 2.6.

これで1小節分のドラムパターンができあがりました。

ドラムエディターを閉じると、ドラムのトラックは図のようになっています。再生してどのような演奏になっているか確認してみましょう。



この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。

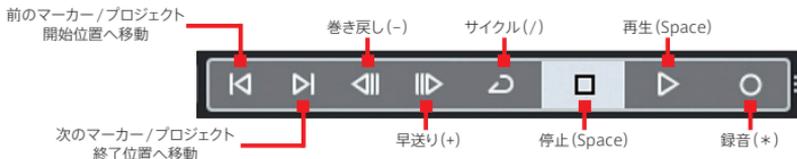


1 トランスポートセクション

プロジェクトの再生停止、巻き戻しや早送りなどの操作は、プロジェクト下部にあるトランスポートで行います。デフォルトでは、必要最小限のボタンのみが表示されています。これから様々な操作を行えるように、下図の赤枠部分を2回クリックして表示を拡張します。



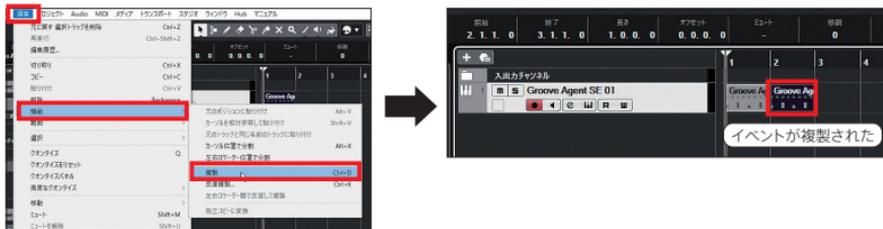
トランスポートの機能は以下のとおりです(カッコ内はテンキー、Spaceキーでのショートカットです)。



開始ボタンをクリックして再生してみましょう。

2 イベントの複製

作成した1小節分のイベントは再生するとすぐに終わってしまいます。ここでは4小節にしてみましょう。作成したイベントをクリックして選択した状態で、「編集」→「機能」→「複製」をクリックします。



これで2小節になりました。この複製という機能はデフォルトでショートカットが割り当てられています。Ctrl+D キーを押します。これを繰り返して合計4小節にします。



○HALion Sonic SE の起動

- [1] ベースの音を鳴らすインストゥルメントトラックを作成します。ここでのインストゥルメントはHALion Sonic SE (以下「HS」)です。

「トラックを作成」をクリックして「インストゥルメントトラック」→「インストゥルメント」の項目から「HALion Sonic SE」を選択した状態で「トラックを追加」をクリックします。



この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



- [2] HS とそのデータを入力する「HALion Sonic SE 01」と表示されたインストゥルメントトラックが表示されます。



○HSで鳴らす音色の選択と確認

HSで鳴らす音色、ここではベースの音色を読み込みます。HSは、最大で16パートの音色を読み込み演奏することができます。ここでは最上部にある1(パート)の部分にベースを読み込みましょう。

- [1] 「1」の部分を選択した状態で「Category」のリストから「Bass」を選択、その右側の「Sub Category」では「E.Bass」をクリックすると条件で絞り込まれた音色が画面下に表示されるので、ここでは「[GM 034]Electric Bass(Finger)」をダブルクリックして音色を読み込みます。



- [2] 音色を読み込んだ状態で、HSの下部にある鍵盤をクリックすると、読み込んだ音色が鳴ります。

○ベースフレーズを作成しよう

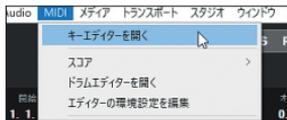
これから、4小節のフレーズとして、C→G→Am→Fというように1小節ずつ変化するコード進行に合わせてC(ド)→G(ソ)→A(ラ)→F(ファ)というフレーズを入力していきます。

1 ベースフレーズの作成準備

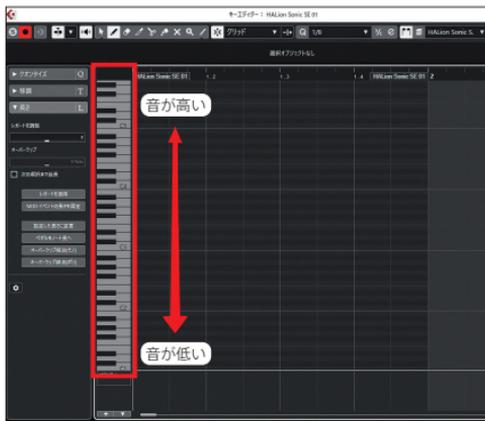
[1] スナップはオン(点灯)、グリッド間隔は「小節」の状態で、鉛筆ツールを選択して、HSインストゥルメントトラックの1小節目でクリックしたまま右方向へ4小節分ドラッグしてイベントを作成します。



[2] 「MIDI」メニューから「キーエディターを開く」を選択します。



[3] キーエディターが開きます。ドラムエディターとの違いは、ドラムエディターの左側がパーツだったのに対して、キーエディターは鍵盤になっており、音の高さを表示しているところです。



2 ベースフレーズの打ち込み

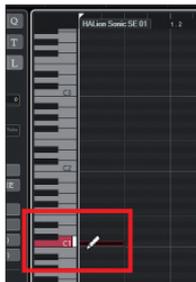
まずは先頭の1小節に8分音符の長さで8個のC(ド)の音を入力します。

[1] スナップはオン(点灯)、クオンタイズプリセットは1/8 に設定します。



- [2] 鉛筆ツールを選択して、C1の先頭でクリックします。

次に入力する音の高さやリズム、音の長さが異なる場合には、この手順を繰り返します。しかし今回はこのまま7つの音は同じ音にするので、「複製」を使って効率的に入力していきます。

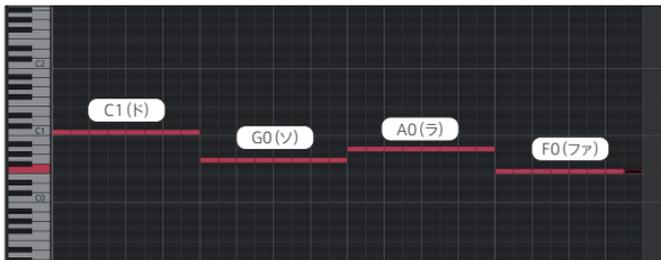


- [3] 入力が終わった状態(入力したイベントが選択された状態)のまま、Ctrl+Dキーを押します。

先頭のイベントの右側にまったく同じ音が入力されるので、同じ操作を合計7回行い、合計8個8分音符を入力します。



つまり、ずっと同じ長さや高さの場合、先頭の音を入れて、複製をするだけで次々と同じ音を入力できるということになります。



これでベースパートも作成できました。

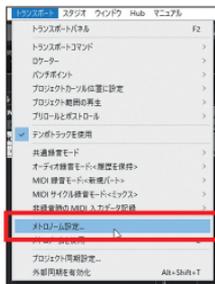
ここまで作成したドラムとベースに合わせて、オーディオトラックにエレキギターのパートを録音します。

○メトロノームを使う

ギターの演奏を録音する際は、メトロノーム(クリック)を使います。ここではメトロノームを鳴らす設定を行います。併せて演奏が始まる前の合図「カウントイン」も設定しましょう。

◆メトロノーム設定

- [1] 「トランスポート」メニューから「メトロノーム設定」をクリックします。



- [2] 「メトロノーム設定」が開きます。メトロノーム機能を有効にするために「メトロノームクリックを有効化」にチェックを入れ、「カウントアップ中」では「カウントイン中のクリック」にチェックを入れることで、全体の演奏が始まる前のカ

この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



ウントを有効にします。さらに「カウントイン」の項目では、「カウントインの小節数」が設定できます。ここではデフォルトの「2小節」のままにします。「OK」をクリックしてメトロノーム設定を閉じます。



- [3] テンポを変更するにはトランスポート右端のテンポの欄の数字をダブルクリックして数字を入力する、あるいは上下の矢印をクリックして変更します。



○オーディオインターフェースの接続の確認

このガイドで使用しているオーディオインターフェースUR22mk IIでは、エレキギターやベースを接続する際、INPUT2に接続しHI-Z ボタンを押します。HI-Zの詳細は巻末FAQをご覧ください。



○オーディオトラックの録音準備

1 オーディオトラックの作成

- [1] 「トラックを追加」から「Audio」を選択し、ここではギターを接続した「UR22mk II Input2」を選択し、「トラックを作成」をクリックします。

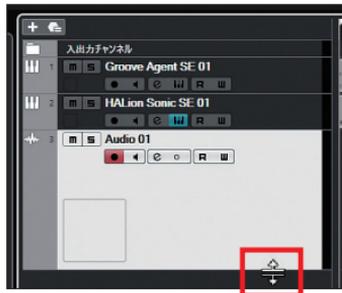


- [2] 「Audio 01」というオーディオトラックが作成されました。



2 録音する音量の調整

- [1] 「録音する音量をトラックのメーターで確認/調整します。この際、トラックの下側を下ヘドレッジしてトラックの縦幅を高くしておくと、メーターの視認性が良くなります。



- [2] オーディオトラックの録音ボタン、モニタリングボタンをオン(点灯)にして、ギターを弾くと、録音レベルのメーターが反応します。このメーターは上に伸びるほど音量が大きいことを示しています。

強く弾いたときに、いちばん上に届かないように、かつできる限り高い位置になるよう、オーディオインターフェースのGAINを調整します。



○ オーディオトラックの録音

- [1] 録音ボタンをクリックし、2小節のカウント(メトロノームが8回鳴ったあと)を聞いてから演奏を開始します。演奏が終わったら、停止ボタンをクリックして録音を終了します。
- [2] オーディオトラックの録音ボタン、モニタリングボタンをオフ(消灯)にし、先頭から再生して聞いてみましょう。



リテイクする際には、録音したオーディオイベントを選択してパソコンのキーボードのDeleteキーを押して削除、あるいはCtrl+Zキーを押してプロジェクトの状態を元に戻す、などしてから録音をやり直しましょう。



○ミキサーの表示

これでドラム、ベース、ギターというトラックが完成しました。全体がバランスよく聞こえるように調整しましょう。調整するには「Mix Console」というミキサー画面を使います。「スタジオ」→「Mix Console」で画面が表示されます。

○ミキサーの概要

ミキサーは、各トラックが縦型に並んだもので、白いツマミ（フェーダー）のトラックがこれまで入力したトラックです。左側の赤いツマミ（フェーダー）はオーディオ入力用のものなので操作しません。

また、右端にある「Stereo Out」はすべてのトラックの出力が集まる場所で、通常は操作しません。

この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



○ミキサー内の Mix Console 画面の概要

フェーダー: 上下することで音量を調整します。

パン: 音が鳴る位置を調整します。これは、トラックが多くなってきたときに、音の重なりを防いだり、演奏している位置を調整したりして、聞こえ方を変えるのに使われます。今回のような編成が少ない場合にはデフォルトのセンター (C) にしておくのが一般的です。

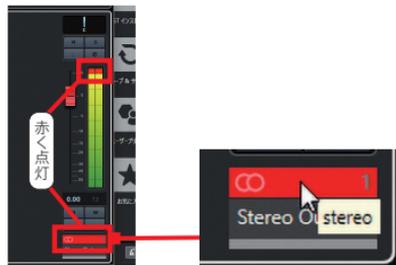


ミキサー操作の注意

どのトラックの音量を増減させるかは好みですが、Stereo Outの音量メーターが0dBを超えるとノイズが発生することがあるので、上げ過ぎに注意しましょう。

右図は上げ過ぎてしまい、Stereo Out のメーターが0dB を超えて赤色になってしまった例です。Stereo Out 下部も赤く点灯してレベルオーバーを示します。

この場合には、点灯している部分をクリックして消灯させてから、再び音量の調整を行います。



Chapter 8

保存と書き出し

○保存

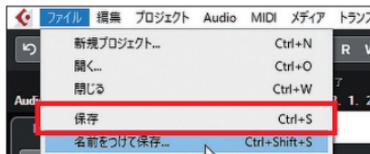
曲ができあがる、あるいは曲を作っている途中で、間違えて消してしまわないように保存しておきましょう。

■初めて保存操作をする場合

「ファイル」から「名前をつけて保存」をクリックすると、任意の名前を付けて保存できます。このとき保存されるフォルダーは、新規プロジェクトを作成した「Song」フォルダーになります。ここでは「Song1」と入力して「保存」をクリックします。



このあと、上書き保存していく際には、「ファイル」メニューから「保存」をクリック、あるいはショートカットのCtrl+Sキーを押します。



○書き出し

作った楽曲をパソコンなどのプレーヤーで再生するには、オーディオファイルとして書き出す必要があります。

この操作を動画でご覧になれます。
右のQRコードを読み取るか、
巻末のYouTubeチャンネルURL
からアクセスしてください。



■書き出す範囲の設定

今回作った曲は1小節目から始まり、4小節(=5小節の先頭)で終わりますが、音の余韻やリバーブやディレイなどの残響系のエフェクトを使った場合に、4小節の終わりで書き出してしまうと、音がブツツと不自然に切れてしまうことがあるので、少し余裕を持たせます。ここでは1小節分長く、つまり6小節目の先頭として範囲を設定します。範囲はトランスポートにある左/右キーターで行います。

左キーターは「1.1.1.0」、右キーターは6.1.1.0」に設定します。ダブルクリックして「1」と入力してEnterキーを、右キーターも同様に「6」と入力してEnterキーで確定させます。



FAQ (補足)

Q: Cubase のメニューに「MIDI (ミディ)」というの
がありました。なんのことでしょうか？

A: MIDI とは「音が鳴るタイミング (小節、拍など) と
高さ、長さを指定して演奏させるためのデータ」の
ことです。本ガイドでもドラムのパターン / ベースの
フレーズ作成に使用しました。さらに「音の鳴る強
弱」も指定 / 調整できるので、実際に人が弾いたよ
うなデータ作りが可能です。

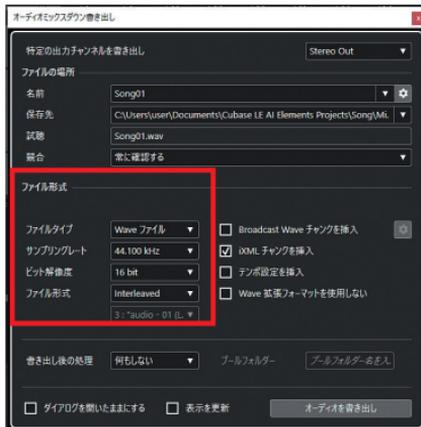
Cubase シリーズでは MIDI データを音符 (スコ
ア) で入力 / 確認 / 修正が可能です。たとえば、
Chapter05 で入力したデータを選択して「MIDI」
→「スコア」→「スコアエディターを開く」をクリック
するとスコアの状態で表示できます。



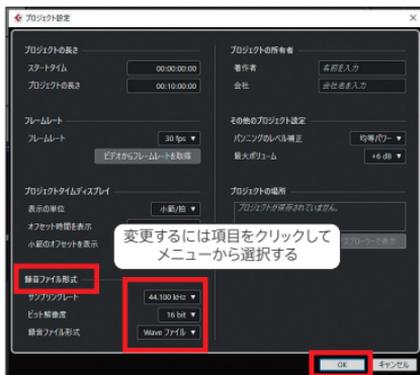
Q: オーディオ CD を作成するときの書き出し設定は
どうすればよいのでしょうか？

A: 一般的なオーディオ CD のファイル形式は規格が
定められています。Chapter08 「書き出しの操作」
の際、図のように設定して書き出します。

＜ファイル形式: ファイル・タイプ「Wave ファイル」、
サンプリングレート「44.100kHz」、ビット解像度
「16bit」、ファイル形式「Interleaved」＞



なお、プロジェクトのオーディオ形式を変更するに
は、「プロジェクト」メニューから「プロジェクト設定」
を開き、「録音ファイル形式」の項目で目的の形式
に変更します。



Q: オーディオインターフェースにある「HI-Z」スイッチとはなんですか？

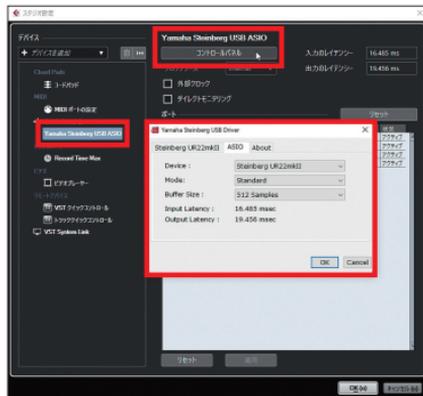
A: HI-Zとは「ハイインピーダンス」の意味で、エレキギターやベースの出力信号はこのハイインピーダンスのため、通常はローインピーダンスで入力している端子をこのスイッチを押すことで、エレキギター/ベースで入力できるようにしています。



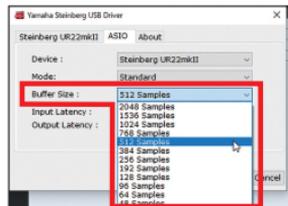
Q: レイテンシー（モニター音が遅れて聞こえる現象）の調整法を教えてください。

A: レイテンシーは、オーディオインターフェースの「Buffer Size（バッファサイズ）」で調整します。Buffer Sizeが大きいほどレイテンシーが多くなり、

小さいほどレイテンシーが少なくなります。本ガイド5ページ「スタジオ設定」を参考に、「Yamaha Steinberg USB ASIO」にある「コントロールパネル」をクリックして、「Yamaha Steinberg USB Driver」を開きます。「Buffer Size」の項目をクリックして開くメニューからBuffer Sizeを選択し、「OK」をクリックします。



ただし、Buffer Sizeを小さくすると、パソコンの負荷が大きくなり、動作が不安定になることがあるので、ご注意ください。



HALION



サンプリング& サウンドクリエイションシステム

サンプラーとシンセを統合し、アコースティックからエレクトロまであらゆる音色をカバー。内蔵音源では補いきれない、無限に広がる音の世界を、HALion が切り拓きます。

製品ページはコチラ

<https://new.steinberg.net/ja/vst-instruments/halion/>



GROOVE AGENT



新世代バーチャルドラム

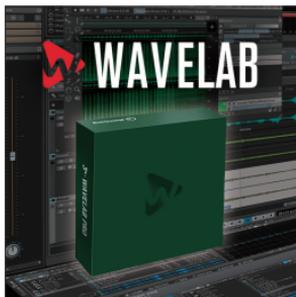
Groove Agent はエレクトロニックビート、アコースティックドラムに一段と磨きをかけました。ディテール豊かなアコースティックキット、モダンなエレクトロニックキット、そして豊富なパーカッションや MIDI グループが、ジャズ、ファンク、ロック、トラップ、EDM などどんなジャンルでも、あなたの音楽を触発します。

製品ページはコチラ

<https://new.steinberg.net/ja/vst-instruments/groove-agent/>



WAVELAB



最高のマスタリングソリューション

WaveLab は、マスタリングの最初から最終段階まで、考えるすべてのツールを揃えたトータルソリューションです。音を仕上げるというマスタリングは、音楽制作において最も重要な作業のひとつであり、それ自体がアートと言えます。WaveLab はその誕生から25年にわたり、世界のエンジニアたちのファーストチョイスであり続けています。

製品ページはコチラ

<https://new.steinberg.net/ja/wavelab/>



DORICO



美しい楽譜を、素早く作成

Dorico は作曲者、演奏者のモチベーションを格段に高める、新時代の楽譜作成ソフトウェアです。素早い音符入力や柔軟な編集機能は快適な作編曲作業を約束し、楽理に精通した Dorico の音楽的インテリジェンスは、まるで優秀なアシスタントがついてくれるかのよう。そして手書き浄書の美しさに迫る楽譜出力は、奏者にとって読みやすく、出版社や浄書家の高度な要望にも応えます。

製品ページはコチラ

<https://new.steinberg.net/ja/dorico/>



YouTube

Yamaha Music Japan/Steinberg 公式チャンネル

Cubaseをはじめとしたスタインバーグ製品に関する解説動画などを公開中です。
このガイドブックの動画もこちらのチャンネルでご覧いただけます。
<https://www.youtube.com/channel/UCNikLK0cDA1eFGhR1od0KKg>



Twitter

ヤマハ・スタインバーグ

スタインバーグ製品についてのサポート情報や新製品の情報などを発信しています。
<https://twitter.com/SteinbergJP>



問い合わせ先

ヤマハ・スタインバーグ・コンピューターミュージック・インフォメーションセンター

https://jp.yamaha.com/support/contacts/av_pa/steinberg_notes/



著者紹介

STARTER GUIDE BOOK/VIDEO 制作:
目黒真二

Cubase との出会いは1995年。以来四半世紀、Cubase シリーズで音楽制作を行っており、Cubase 関連の著書多数。近著には「基礎からわかる Cubase AI 11/LE11 コードトラックや付属ループでカンタン音楽づくり(スタイルノート)」がある。

- * 記載の製品名、会社名及びロゴ等は各社の商標もしくは登録商標です。
- * 使用前に付属のマニュアルをよくお読みの上、ご使用ください。
- * 掲載製品の最新OSへの対応状況や動作環境、各種アップデートなどは、<http://japan.steinberg.net/>にてご確認ください。
- * 仕様/デザイン/価格等は予告なく変更することがあります。

輸入・販売元

株式会社ヤマハミュージックジャパン

2021年4月作成
カタログコード - DE2360