

90z Boombap Maker 公式マニュアル

Ver 0.1 Beta (2026年7月) | 使い方とTIPS | ツール本体 : <https://creamteamrecords.com/90z-boombap-maker/>

1. このツールは何か

90z Boombap Maker (読み方 : ナインティーズ・ブーンバップ・メイカー。「90z」は「きゅうじゅうゼット」ではなく英語の the 90s = ナインティーズと読みます) は、好きな曲からループを掘り出し、90年代スタイルのヒップホップビートを組めるブラウザツールです。インストール不要、無料、リンクを開くだけで動きます。Cream Team Records (90年代ヒップホップ専門レーベル) が「ビートはソフトで作れる。でも魂は実機を通してしか宿らない」という思想のもとに作りました。

できることは4つ。曲を読み込んでループを見つけて切り出す。90年代スタイルのドラムとベースを重ねる。ループを並べて曲の構成 (イントロ、バース、サビ) まで組む。WAVやMIDIで書き出してDAWや配信に持っていく。

対象は、DAWのサンプリング機能で挫折した人、ループをうまく切れない人、ドラムパターンがいまいち決まらない人、2小節から先に展開できない人。操作は簡単ですが、出てくる音は本物のブーンバップです。

2. 動作環境と始め方

パソコンのChromeまたはEdgeを推奨します。Safariでも動きますが、DAWへのドラッグ機能が使えません。スマホでも触れますが、波形編集や書き出しはPCが快適です。

始め方は、ページを開いて、画面中央の波形エリア (DROP or CLICK HERE TO LOAD) に曲のファイル (WAV / MP3 / AIFF) をドラッグするか、クリックして選ぶだけ。読み込むとBPMの自動検出とグリッド (小節の区切り) の設定が自動で走ります。

手元に音源ファイルがなくても始められます。画面右上のLoadにある「Sample Recording」で、外部入力 (レコードプレーヤー、ライン、マイク) やブラウザの別タブで再生中の音 (Chrome / Edge) を録音して、そのままネタとして読み込みます。

作業内容はブラウザに自動保存されるので、閉じても次に開けば続きから再開できます。

3. 画面の見方

画面は実機のサンプラー「MPC3000」を模したデザインです。

上の青い画面 (LCD) が作業場。上段に曲全体の概観、下段に拡大した波形が表示されます。LCDの上のバーには検出BPM、Auto / 1/2 / 2x ボタン、ズームの+ - があります。

画面右上がLoad (音の入口)。Audio (音源の読み込み・入れ替え)、Session (保存した.90zbeatの読み込み)、Sample Recording (録音して読み込む)。

その下がファンクションキー。1 Loop (ループを作る)、2 Drum (ドラムとベースを乗せる)、3 Bank (気に入ったループを貯める)、4 Sequence (並べて曲にする)、5 Save/Load (保存と読み込み)。数字キーの1から5でも切り替えられます。

右下がPlay (再生まわり)。再生と停止、Undo。再生対象は今開いているファンクションに自動で連動します (LoopならそのループA、SequenceならBankの並び)。

左端の4つのノブは音量です。MST (全体)、SMP (ネタ = 読み込んだ曲)、DRM (ドラム)、BAS (ベース)。上下にドラッグで回します。

ヘッダー右のGuideボタンを押すと、9ステップの操作ガイドが実画面と連動して進みます。各機能のラベル横にある「？」をクリックすると日本語の説明がその場で出ます（ヘッダーの? HELPで一括表示）。

4. 基本ワークフロー（曲からビートまで）

手順1. 曲を読み込む。LCDにドラッグまたはクリックで選択。録音から始めるなら右上Loadの Sample Recording。

手順2. BPMを合わせる。自動検出されるが、倍や半分に検出されることがあるので、曲に対して速すぎ・遅すぎと感じたら 1/2 または 2x ボタンで一発補正する。

手順3. 小節の頭を合わせる。波形をクリックすると選択範囲の開始点が小節単位でスナップする。曲の1拍目とグリッドの線が合っているか耳で確かめる。

手順4. ループの長さを選ぶ。1 / 2 / 4 / 8 Barのボタン。ブーンバップの基本は2小節。

手順5. 試聴する。選んだ瞬間からループ再生が始まる。スペースキーで再生と停止。Prev / Nextボタンでループ長を保ったまま開始位置を1小節ずつ前後にずらして、曲の中を探れる。

手順6. 端を耳で詰める。選択範囲の端をドラッグすると16分音符単位で微調整できる（Shiftを押しながらでフリー調整）。繰り返して気持ちいい位置を探す。

手順7. BPMを確定する（このツールの肝）。耳で気持ちいいループができれば、Loopパネルの「Set BPM from selection」で「この選択は2小節」のように指定する。ループの実際の長さから正確なBPMを逆算してグリッドが揃い、ドラムがピタッと乗るようになる。

手順8. ドラムとベースを乗せる。2

Drumでプリセットを選ぶ（ブーンバップ系20種）。SwingとShift、Feelで自分のグルーヴに調整。Root Bassをオンにすると、ルートのベースがKickに追従する（オンにした瞬間にKeyを自動推定。耳で±半音調整）。

手順9. ループを貯める。3 Bankで「+ Add Current」。今のループが素材（Loop A、B、C）として貯まる。ピッチも一緒に記録される。1曲の別の場所からもう1本、2本と掘って貯めていく。

手順10. 曲に組んで書き出す。4 SequenceでAuto-Arrangeを押すと、3パターン（Classic/Builder/Dropper）からランダムで、ラップが載る3～4分の構成に自動で並ぶ（もう一度押すと別パターン）。セクション名はVerse A/B/C、Hook A/B/Cの教科書表記で、(in)は頭1回しだけドラム抜きで入る空け。各セクションの繰り返し回数（xN）、ドラムの入り切り（D）、ベースの入り切り（B）、Toneの効き（T）、フィル（F）を調整して、Export Sequence (WAV) で通しのビートを1本のWAVに書き出す。

5. 機能リファレンス

Loop (F1)

BPM関連。Auto（自動検出）、1/2と2x（倍半分補正）、Set BPM from selection（選択の実尺からBPMを逆算して確定。最重要機能）。グリッドの1拍目はAutoオフセット検出と手動調整がある。

選択操作。波形クリックで開始点（小節スナップ）、端ドラッグで微調整（16分スナップ、Shiftでフリー）、Prev / Nextで1小節送り、ループ長ボタンで1 / 2 / 4 / 8小節。

ピッチ。半音単位で-12から+12（内部は±24）。RPMボタンはレコードの回転数を変える操作の再現で、45（33回転の盤を45で回す。+5.2半音）、78（+14.7半音）、33（元に戻す）。回転数ピッチは整数半音に丸めない実機どおりの端数で、速度も一緒に変わる（リピッチ）。

Tone。ピッチの下にある双方向フィルター。左に回すと低域だけが残る＝ループからベースラインを彫り出す90年代の定番テクで、Root Bassの代わりにループ自身のベースを使える。右に回すと低域が削れて、自分のベースと帯域の住み分けができる。中央は素通し。ダブルクリックまたはResetで0に戻る。試聴にも書き出しにも反映される。

ズームと移動。LCD上バーの+ -、マウスホイール上下でカーソル中心ズーム、ホイール左右や波形ドラッグで移動、概観クリックでジャンプ。

Drum (F2)

ドラムプリセットはブーンバップ系20種。トラップ系の連打ハットは入れていません。Swing (0から60パーセント) はプリセットを選ぶと標準値が入り、そこから好みに調整。Shift (左右ボタン) はパターン全体を16分単位で回転させて、キックの位置を曲に合わせられます。Nudgeはドラム全体のタイミングの前後ズレ調整。K / S / H (キック、スネア、ハット) は個別に音量を持ちます。

Feel. パートごとのタイムずらしで、Swing / Shift / Nudgeとは独立した層です。Straight (ジャスト)、Drunk (キック前のめり・スネア後ろ = 酔った歩行感)、Laidback (スネアを引きずる)、Rush (全体が前のめり)。セレクトの横に、今のBPMでの実際のズレ幅がミリ秒で表示されます (例 : K -13 ・ S +30 ・ H ± 0 ・ B +16 ms)。ベースもキックの少し後ろに座ってポケットを作ります。スウィングのつまみでは作れない非対称の人間味が出ます。

Swap Soundsで自分のワンショット (キック、スネア、ハットのWAV) に差し替えられます。読み込んだ音はブラウザに保存され、次回も自動で使われます。Reset Kitで初期音 (権利フリーのCC0サンプル) に戻ります。

Root Bass. オンにするとルート音のベースがドラムと並走します (オンにした時にKeyを低域から自動推定。Detectボタンで再推定もでき、手動で上書き可)。Oct (オクターブ)、Groove (Follow Kickほか多数。ルート・5度・オクターブだけを使うアルペジオ系も収録)、Sound (Sub、808、Round、Finger、Upright、Rubber、Pick)、Len (Pluck=短い減衰音 / Long=次のヒットまで持続)、音量はBASノブ。ベースは1音 (ルート) だけなので、キーの衝突が起きにくい設計です。

Bank (F3)

+ Add Currentで現在の選択ループを素材として追加。名前を付けられます (未入力ならLoop A、B、C。あとから行の上で直接打ち替え可能で、DAWドラッグ・ZIPのファイル名にも反映)。各行の操作は、+Seq (このループをSequenceに1セクションとして追加)、再生ボタン (試聴)、x (削除)、ドラッグアイコン (DAWへ直接ドラッグ。ChromeとEdgeのみ)。ZIPボタンで貯めた素材を一括書き出し。ピッチは追加時の値が行ごとに記録されます。

Sequence (F4)

素材 (パレット) とアレンジ (セクション列) が分かれています。Auto-Arrangeは押すたびに3パターン (Classic=王道3パース、Builder=足し算の積み上げ、Dropper=フック先出しの引き算) からランダムで、ラップが載る3~4分の構成に自動配置します。セクション名はVerse A/B/C、Hook A/B/C、Bridgeの教科書表記で、(in)は頭1回しだけドラム抜きで入る空け。イントロとアウトロの行だけTone (T) が効く設定で出ます。

行の中央のD / B / T / Fは区間ごとのスイッチ群です。D (ドラムの入り切り)、B (ベースの入り切り)、T (Toneフィルターをこの区間に効かせるか。例 : パースはベースだけ残し、サビは素通しで全開)、F (フィル。区間の最後の1小節に変化を入れる。全10種から選べ、初期はDrop = ドラムを一瞬抜く。ブーンバップは連打より抜くほうが締まる)。行の右端に複製と削除、先頭のグリップを掴んでドラッグで並べ替え。

DとBの抜き差しが展開の基本です。同じループでも、ドラム抜き (イントロ)、ドラム入り (パース)、ベースも入り (サビ) と重ねていくだけで曲になります。

Export Sequence (WAV)

で通しビートを24bitのWAVに書き出します。ミックスやマスタリングは入らないクリーンな状態です。

Save / Load (F5) とその他

自動保存。音源も設定もBankもブラウザに自動保存され、次回開くと復元されます。

ファイル保存。Save Sessionで音源ごと1ファイル(.90zbeat)に書き出し。別のパソコンでLoad Sessionすれば完全に復元されます。読み込みの前には、今の作業を消してよいかの確認が出ます。

サンプルレコーディング。右上Loadの Sample Recording

から、外部入力(レコードプレーヤー、ライン、マイク)またはブラウザの別タブで再生中の音(Chrome / Edge)を録音して、そのままネタとして読み込めます(最長10分・録りゲインとメーター付き)。録音した素材の権利はあなた自身の管理です。作ったビートを公開したり、コンテストに応募する場合は、権利がクリーンな素材(自作・CC0・許諾済み)だけを使ってください。

Undo。Playエリアのボタン(確認つき)またはCmd+Z(即時)。直前の操作を取り消せます。

書き出しいろいろ。Export Loop(今の選択を1ループのWAVに。Toneも反映)、Export Sequence(通しビート)、Export MIDI(ドラムとベースをMIDIファイルに。SwingとFeelのタイミングも反映)。DAWで自分の音源に差し替えられる。ネタのループ自体は音声なのでWAVで)、ZIP(Bankの一括書き出し)、Drag to DAW(波形からLogicやAbletonへ直接ドラッグ。ChromeとEdge)。

Share。ヘッダーとFunctionエリアにX、Facebook、LINE、リンクコピーのボタン。共有されるのはツールのリンクです(作った音源は共有されません。ネタの権利は自分で管理してください)。

Feedback。ヘッダーの赤いFeedbackから、種別(エラー発見、機能追加の要望など)、ご意見、5段階の評価を送れます。メールアドレスは不要です。

6. TIPS集(プロの型)

耳が先、数字が後。BPMの自動検出を信じすぎないこと。正しい手順は、耳で気持ちいいループを作ってから、Set BPM from selectionで数字を後から合わせる。グリッドは道具で、主役は耳です。

グリッドは1回だけ確定する。複数のループをSequenceで並べる予定なら、BPMは最初に1回確定したら以降は変えない。長さはループ長ボタンで固定し、気持ちよさは開始位置(クリック、Prev / Next)で探す。端ドラッグで長さを耳調整したループは実尺が変わるため、並べるとテンポがヨれます。そういうループは単体用と割り切る。

ワンレコード主義。1曲の中から複数のループを掘って組むと、キーも質感もテンポも自動的に揃います。イントロから1本、サビ前から1本、アウトロから1本。同じ録音だから何を重ねても喧嘩しません。バラバラの曲から集めるより、まず1枚を掘り尽くすのが90年代の流儀です。

2小節ループ8回でバース1本。16小節のバースは2小節ループの8回し。Sequenceの繰り返し回数の目安は、イントロ2から4回、バース8回、サビ4回。ラッパーが乗る前提のビートなら、イントロ、バース16小節、サビ8小節、アウトロの「ワンハーフ」(約1分半から2分)が業界標準のデモ形式です。

展開は足すより抜く。盛り上げたいときに音を足すのではなく、直前で抜く。イントロはドラム抜き、サビ前の1小節はフィルのDropで一瞬空ける。90年代の名盤はフィルすらなく「抜く」だけで展開を作っています。

ドラムはSwingとShiftとFeelで自分のものに。プリセットのままでも成立しますが、Swingを数パーセント動かすと縦ノリと横ノリが変わり、Shiftでキックの位置を曲のクセに合わせられます。FeelのDrunkはキックが急いでスネアがもたれる「酔った」ノリ。この3つで同じプリセットが別物になります。

ピッチはRPMで考える。半音いくつではなく「45回転で回したら」と考えるのがサンプリング文化です。上げると明るく速く軽く、下げると暗く遅く重くなります。

ベースは、ループから彫るか、1音で足すか。Toneを左に絞るとループ自身のベースラインだけが残ります(フィルタードベースライン)。Root Bassはルート1音をキックに追従させる設計。両方を重ねるなら帯域が濁らないよう、どちらかを主役に決めます。動くベースラインが欲しければMIDIで書き出してDAWで差し替えます。

7. よくあるつまずきと直し方

音が出ない。ブラウザの自動再生制限です。画面のどこかを一度クリックしてから再生してください。

BPMが明らかに倍か半分。自動検出のオクターブ誤検出です。1/2または2xボタンで一発補正。

ループ単体は気持ちいいのにドラムがズレる。選択が整数小節（ちょうど2小節など）になっていません。Set BPM from selectionで「この選択は2小節」と教えると、BPMが逆算されて揃います。波形の下に琥珀色の警告が出ているときはこの状態です。

シーケンスにするとテンポが変わって聞こえる。原因は2つ。ひとつは上と同じでBPMグリッドとループの実尺のズレ（再生時にSequenceパネルに警告が出ます。Set BPMで確定してから貯め直す）。もうひとつはピッチで、Bankの行は追加時のピッチを記録しているので、あとからピッチを変えると単体再生と速度が違います（行の+2stなどの表示を確認）。

シーケンスでピッチ付きループのドラムが泳ぐ。対応済みです（区間ごとの実尺基準で刻みます）。それでも気になる場合は、ピッチなしループで組むのが一番きれいです。

タブの音が録音できない。タブ音声の録音はChromeとEdgeのみ対応です。共有ダイアログで「タブ」を選び、「タブの音声も共有」に必ずチェックを入れてください。

DAWにドラッグできない。SafariとFirefoxは非対応です。Export LoopでWAVを書き出して読み込んでください。

スマホで細かい操作ができない。タップとドラッグには対応していますが、このツールはPC前提の設計です。スマホではリンクをコピーして、PCで開き直してください。

作業が消えた。基本は自動保存で復元されます。大事なセッションはF5のSave Sessionでファイル（.90zbeat）に書き出しておく、端末をまたいでも完全に戻せます。

8. 設計思想と90z Re:master

このツールはあえて音をクリーンなまま書き出します。ローファイの質感、テープの飽和、実機の塊感は意図的に入れていません。それはプラグインのシミュレーションでは宿らないと考えているからです。

仕上げる工程は90z Re:master（ナインティーズ・リマスター）という実機マスタリングサービスが担います。完成したビートを送ると、SP-1200やMPCの系譜にあるハードウェアのシグナルチェーンを通して、90年代の質感で仕上げて納品します。作る入口は無料で開き、仕上げる出口は実機の職人仕事。この二段構えがCream Team Recordsのものづくりです。

作るのは道具、決めるのは耳、宿すのは実機。それがこのツールの全部です。

9. 用語集

90z。読みは「ナインティーズ」。90年代（the 90s）を指すレーベルの表記。「きゅうじゅうゼット」とは読まない。

ループ。曲の一部を切り出して繰り返す素材。このツールの中心単位。

バー（小節）。4拍のまとまり。ブーンバップのループは2小節が基本。

BPM。テンポ。1分あたりの拍数。ブーンバップは85から95あたりが王道。

グリッド。小節の区切り線。BPMと1拍目の位置から計算される。

フリップ。サンプルを自分流に料理すること。同じネタでも切る場所と組み方で別物になる。

ブーンバップ。90年代NYスタイルのビート。ブーン（キック）とバップ（スネア）。スネアは2拍目と4拍目。

リピッチ。再生速度ごと音程を変えるピッチ変更。レコードの回転数を変えるのと同じ原理で、質感が保たれる。

フィルタードベースライン。ループにローパスフィルターをかけて低域だけ残し、ベースラインとして使う90年代の定番テク。このツールではToneノブが担当。

タイムシフト。パートごとに発音タイミングをずらしてグルーヴを作る手法。このツールではFeelが担当。

ワンショット。キックやスネアの単発サンプル。

スウィング。偶数番目の音符を少し遅らせて生むハネ。ブーンバップのグルーヴの核。

フィル。セクションの変わり目に入れる変化。このツールの初期設定は「ドラムを一瞬抜く」Drop。

ワンハーフ。イントロ、バース1本、サビ1回、アウトロの短い構成。デモやビート提出の標準形。

ステム。曲をドラム、ベース、メロディなどのパートに分解したもの。

DAW。LogicやAbletonなどの音楽制作ソフト。このツールはDAWの手前の「下ごしらえ」を担当し、WAVやMIDIで連携する。

本マニュアルの内容はVer 0.1 Beta時点のものです。不具合報告・ご意見はツール内のFeedbackボタン、または info@creamteamrecords.com まで。

90z Boombap Maker / 90z Re:master は Cream Team Records のサービスです。© 2026 Cream Team Records