

3-6

ホーンセクションのミキシング

ホーンセクションのミキシング①: 音量バランス

ホーンセクションは、トランペット、トロンボーン、サックスの3種類の楽器で構成されているが、このうちトランペットとトロンボーンは、木管楽器であるサックスよりも大きな音を出すことができる。実際の音量のイメージとしては以下の通り。

トロンボーン \geq トランペット > サックス

各楽器の音量を単体で見た場合にはトロンボーンが最も音量の大きな楽器となるが、アンサンブルにおいてトロンボーン奏者はトランペットに合わせて音量をコントロールするのが常なのでほぼ同じ音量と考えて問題ない。

したがって、ミキシングの際も上記のバランスを意識しながら調整しよう。

ホーンセクションのミキシング①: 音量バランス

トラック

- Mic
- Cue
- Bounce
- Master
- Bus L1
- Reverb Plate
- Reverb Hall
- Reverb Talko
- Reverb Vo
- Delay Short
- Delay Long
- Click
- Tp1 SM
- Tp2 SM
- ASax SM
- Tb SM
- Tp KFL
- Bus Tp SM
- Bus Tb SM
- Bus Sax SM
- Brass Off
- Bus Brass SM.1

グループ

- <すべて>
- Tp SM
- Tb SM
- Sax SM

トラックリスト:

- インサートA-E: Space, Space, RC48-AAx, RC48-AAx, MDelay3, H-Delay, Click II
- インサートA-E: KmpItKntnr, KmpItKntnr, KmpItKntnr, KmpItKntnr, Kontakt
- インサートA-E: RBass, RBass, RBass, Space
- インサートA-E: REQ 4, REQ 4, REQ 4, REQ 6
- インサートA-E: Q4, CLA-2A, RCmprsr, Q4
- インサートA-E: SprGTAAx
- インサートA-E: AxRvrbB

フェーダー値 (チャンネル名):

チャンネル名	フェーダー値
ReverbPlat	-0.3
ReverbHall	0.0
ReverbTalk	0.0
ReverbVo	0.0
DelayShort	0.0
DelayLong	0.0
Click	0.0
Tp1 SM	0.0
Tp2 SM	-3.7
ASax SM	-1.5
Tb SM	-4.2
Tp KFL	-10.0
Bus Tp SM	-1.2
Bus Tb SM	0.0
Bus SaxSM	-11.7
Brass Off	-5.5
BsBrSM.1	-1.4
	4.4
	0.0
	-1.9
	0.0
	-1.9
	0.0
	4.7
	-2.0
	4.6

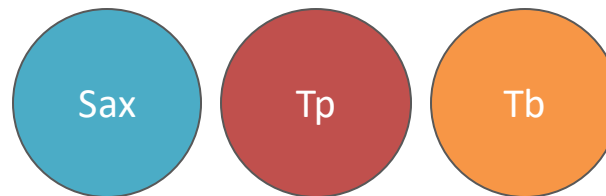
サックスはプラスより小さめに設定
(フェーダーの値は使用音源によって異なるので参考までに)

ホーンセクションのミキシング②: パンニング

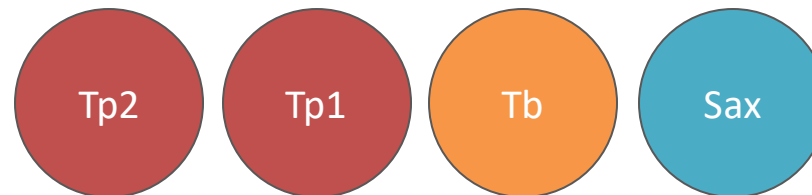
ホーンセクションの場合、各楽器の定位に関する厳密な決まりはなく、プレイヤーの人数や他のパートとの兼ね合いによって臨機応変に変わっていくもの。したがって、今回は各編成におけるオーソドックスなホーンの定位について一例を紹介していく。

ホーンセクションの定位：3管編成、4管編成

3管編成



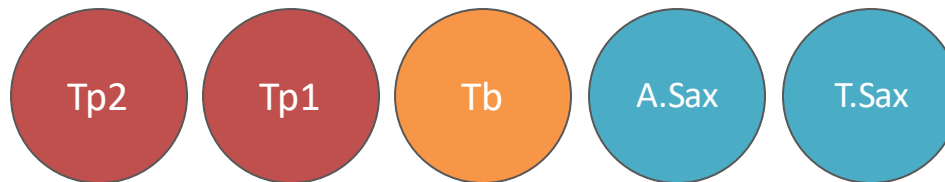
4管編成



※いずれもSaxとTbは入れ替わってもOK。

ホーンセクションの定位 : 5管編成、6管編成、8管編成

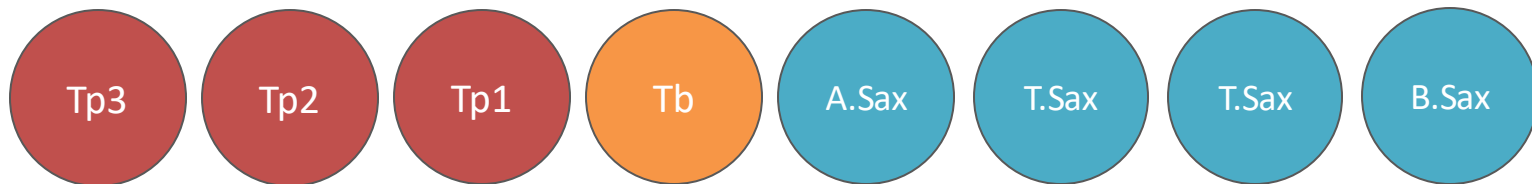
5管編成



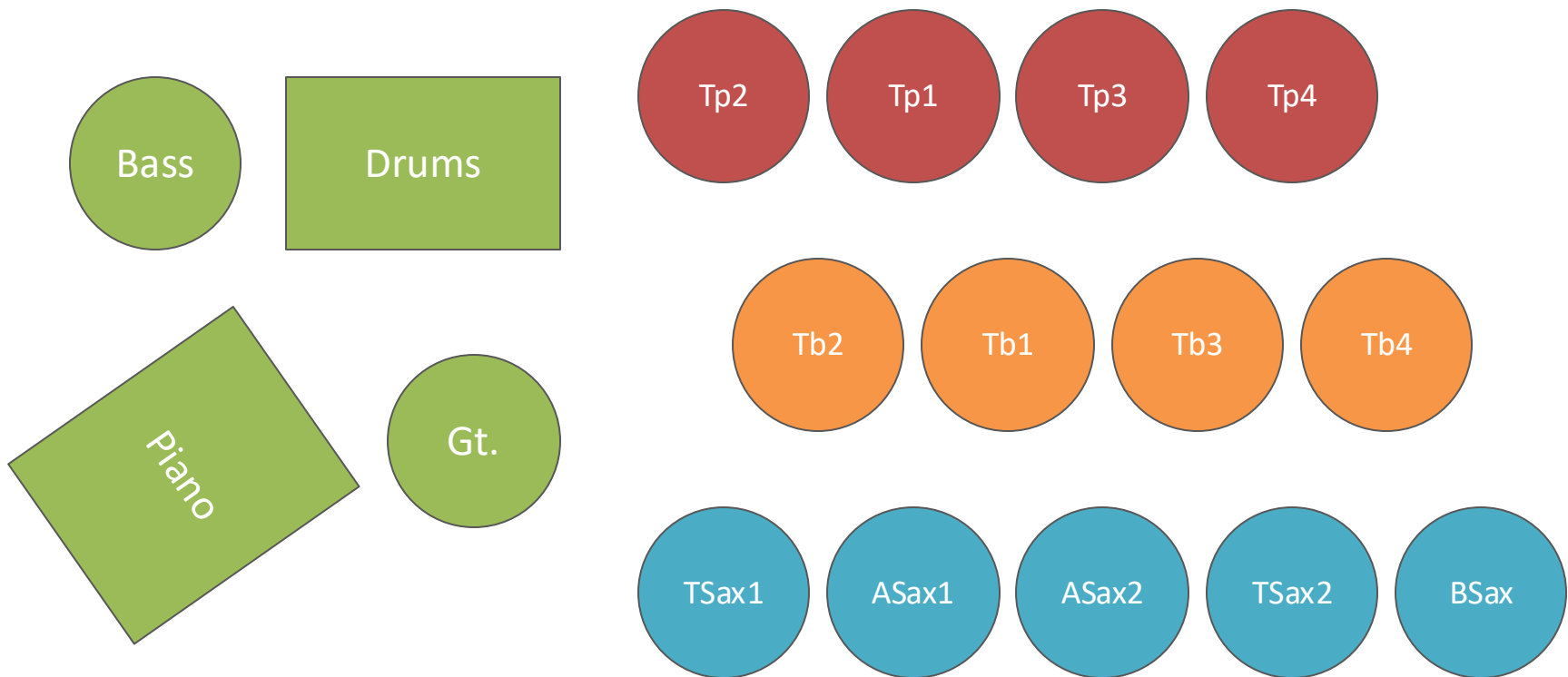
6管編成



8管編成



ホーンセクションの定位:ビッグバンド



ホーンセクションの定位:ビッグバンド

ビッグバンドの場合は配置が固定で決まっており、トランペット、トロンボーン、サックスの最高音パートがステージ中央に位置するように並ぶ。

- トランペット & トロンボーン

- 左から2nd、1st、3rd、4thの順に配置

- サックスセクション

- 左からT.Sax1、A.Sax1、ASax2、T.Sax2、B.Saxの順に配置

これにより、バランスのとれたサウンドを実現することができる。

ストリングスのミキシング②:パンニング実践編

- ① DAWのパナーを使う
- ② ステレオイメージャーを使う
- ③ 音源の設定をいじる

※ 詳しくは[ストリングスのミキシングテクニック解説記事](#)をご覧ください。

ホーンセクションのミキシング③: エフェクト処理

- ① ホーンセクションのEQ
- ② ホーンセクションのコンプレッサー
- ③ ホーンセクションのリバーブ

① ホーンセクションのEQ

無用な中低域の膨らみや高域の耳に付くピークをカットするEQを各トラックにインサート。さらにバスEQで1kHz~2kHz付近のミッドハイを持ち上げ、サウンドにハリを出そう。加えて、8kHz~の高域をプラスすればヌケ感も付与できる。

The screenshot displays a DAW interface with several tracks. The track list on the left includes 'Bus 1', 'Reverb Plate', 'Reverb Hall', 'Reverb Tailor', 'Reverb Vo', 'Delay Short', 'Delay Long', 'Click', 'T2P SM', 'ASa SM', and 'ASa SM'. The mixer shows various tracks with EQs inserted. Two EQ windows are highlighted with red boxes and text:

- Top Left EQ Window (Renaissance Equalizer):** Labeled "高域のピークを抑える" (Suppress high-frequency peak). The graph shows a peak at 8kHz. The settings table below is as follows:

INPUT	BAND	GAIN	FREQ	Q	TYPE	OUTPUT
	1	-4.5	2800	100.0		
	2	-3.0	3745	100.0		
	3	-3.0	5592	100.0		
	4	-6.0	8475	100.0		

- Top Right EQ Window (Solid State Logic):** Labeled "中低域の膨らみを抑える" (Suppress low-midrange bloat). The graph shows a boost at 1kHz. The settings table below is as follows:

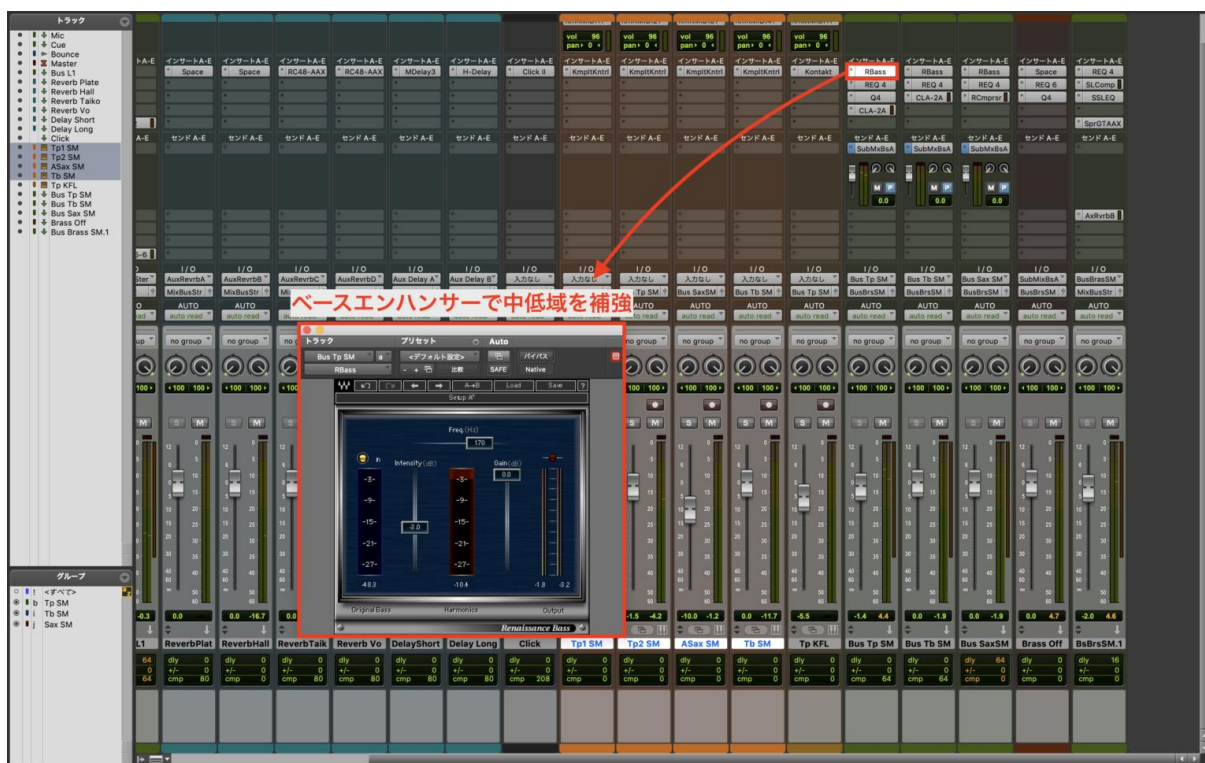
INPUT	BAND	GAIN	FREQ	Q	TYPE	OUTPUT
	1	2.0	1000	1.0		
	2	0.0	2000	1.0		
	3	0.0	4000	1.0		
	4	0.0	8000	1.0		

Below these windows, another EQ window is visible, labeled "中高域~高域をブーストしてハリとヌケ感をプラス" (Boost mid-high to high frequencies to add bite and air). The settings table below is as follows:

INPUT	BAND	GAIN	FREQ	Q	TYPE	OUTPUT
	1	2.0	1000	1.0		
	2	0.0	2000	1.0		
	3	0.0	4000	1.0		
	4	0.0	8000	1.0		

【応用テク】EQやベースエンハンサーで中低域を補強

トランペットやトロンボーンのフォルテッシモでは、その大きな音量ゆえにサンプリング時に中低域が損なわれ、ペラペラしたサウンドになってしまうことがある。そんなときは、EQやベースエンハンサーで中低域を補強しよう。



② ホーンセクションのコンプ

ホーンセクションはダイナミックレンジが広いので、各トラックにコンプをインサートして、音量のバラツキを調整しよう。サウンドに色付けをしたくなければデジタル系、逆に質感をプラスしたければアナログ系コンプをインサートするのがよい。



【応用テク】サチュレーションをプラスしてさらにファットに

よりファットなサウンドが欲しければ、真空管コンプなどをバストラックにインサートしてサチュレーションをプラスしよう。適度なヌケ感を維持しつつ、存在感のあるパワフルなサウンドに仕上げることができる。



③ ホーンセクションのリバーブ

一般的なオーケストラ音源同様、センドでホールリバーブへ送ればOK。ただし、オーケストラほどウェットなサウンドにしすぎると、パキっとした輪郭が失われてしまうため注意が必要。やや軽めにかける程度が良い。



【応用テク】ルーム感をプラスする

元の音源があまりにもドライすぎる場合は、ホールリバーブへ送る前にルームリバーブを使って部屋の質感をプラスしよう。手順は以下の通り。

1. ルームリバーブをインサートしたAuxトラックに、原音をセンド
2. 原音とルームリバーブの音をまとめてバスに送る
3. バスからホールリバーブへセンド

これにより、ドライな原音とルーム感のあるリバーブ音を好きなバランスでブレンドすることができる。サウンドが格段に豊かになるほかホールリバーブの乗りも良くなるためオススメ。

