

# 3-7 スtringsのミキシング

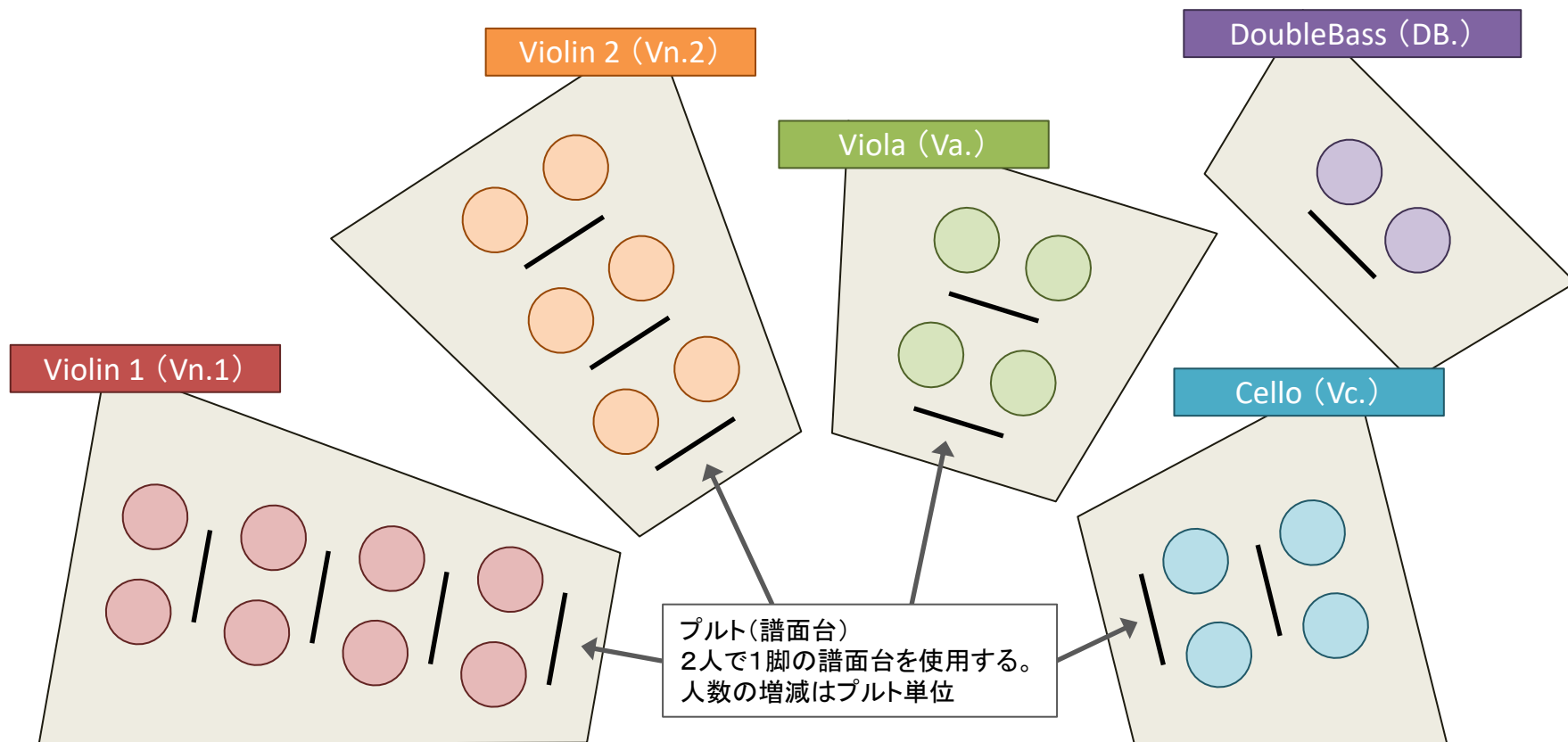
## ストリングスのミキシング①: 音量バランス

ストリングスは高音楽器ほどメロディに近いパートを演奏することになるため、より大きな音量で鳴らせるよう人数が多くなり、低音になるほど人数も減る。

しかし、市販のストリングス音源はどのパートも均一の音量で鳴るよう作られており、全パートを一律の音量バランスで鳴らしてしまうと、どうしても低音楽器が強くなってしまふ。そこで、打ち込みの場合はフェーダーを調整して、以下の図式になるよう全体のバランスをとっていこう。

$$1st > 2nd > Va. \cong Vc. > Cb.$$

# ストリングスの編成(8型の場合※)



【※8型とは?】 ストリングスの規模のこと。1st Violinの人数によって決まり、4型、8型、12型など様々。  
8型の場合1st Violinは4プルト(8人)となり、2ndは3プルト、ViolaとCelloは2プルトずつ、DoubleBassは1プルトとなる。

# ストリングスのミキシング①: 音量バランス

The screenshot displays a DAW mixer interface for a string ensemble. The channels are organized into a hierarchy of buses and sub-buses. The top row of channels includes various input processors (e.g., Vi Pro, EQ3, REQ) and send buses. The volume faders for the first four channels, which correspond to the high-pitched instruments, are highlighted with a red box. A red arrow points to these faders, and a text box explains that the volume decreases from high-pitched instruments in order. The bottom of the mixer shows a group of channels with various processing parameters like delay and compression.

# ストリングスのミキシング②:パンニング

ストリングスのパンニングは、原則としてオーケストラの配置をそのまま参考にすればよい。基本となる配置のほか、いくつか亜種があるのでご紹介していく。

## ① 基本系

本物のオーケストラらしい配置を目指す場合はこのパターンを採用すると良い。エレキベースやシンセベースとコントラバスを共存させる場合も、それぞれの位置をすみわけることができるのでオススメ。

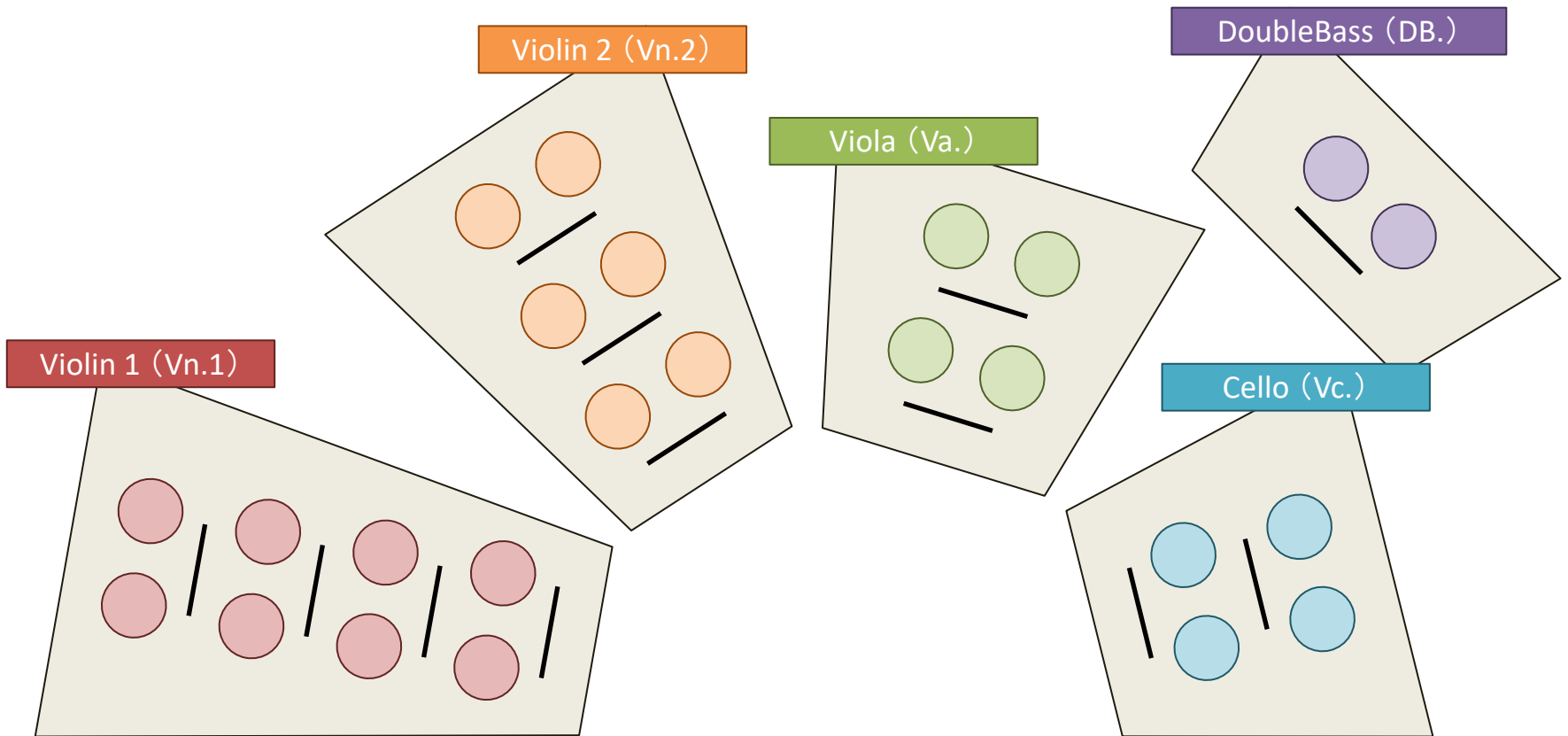
## ② コントラバス中央

劇伴音楽など、スタジオ録音を前提とした作品で多く見られるパターン。コントラバスを中心に据えることで安定感のあるサウンドを実現できる。エレキベースやシンセベースのいない編成のアレンジでは非常にオススメ。

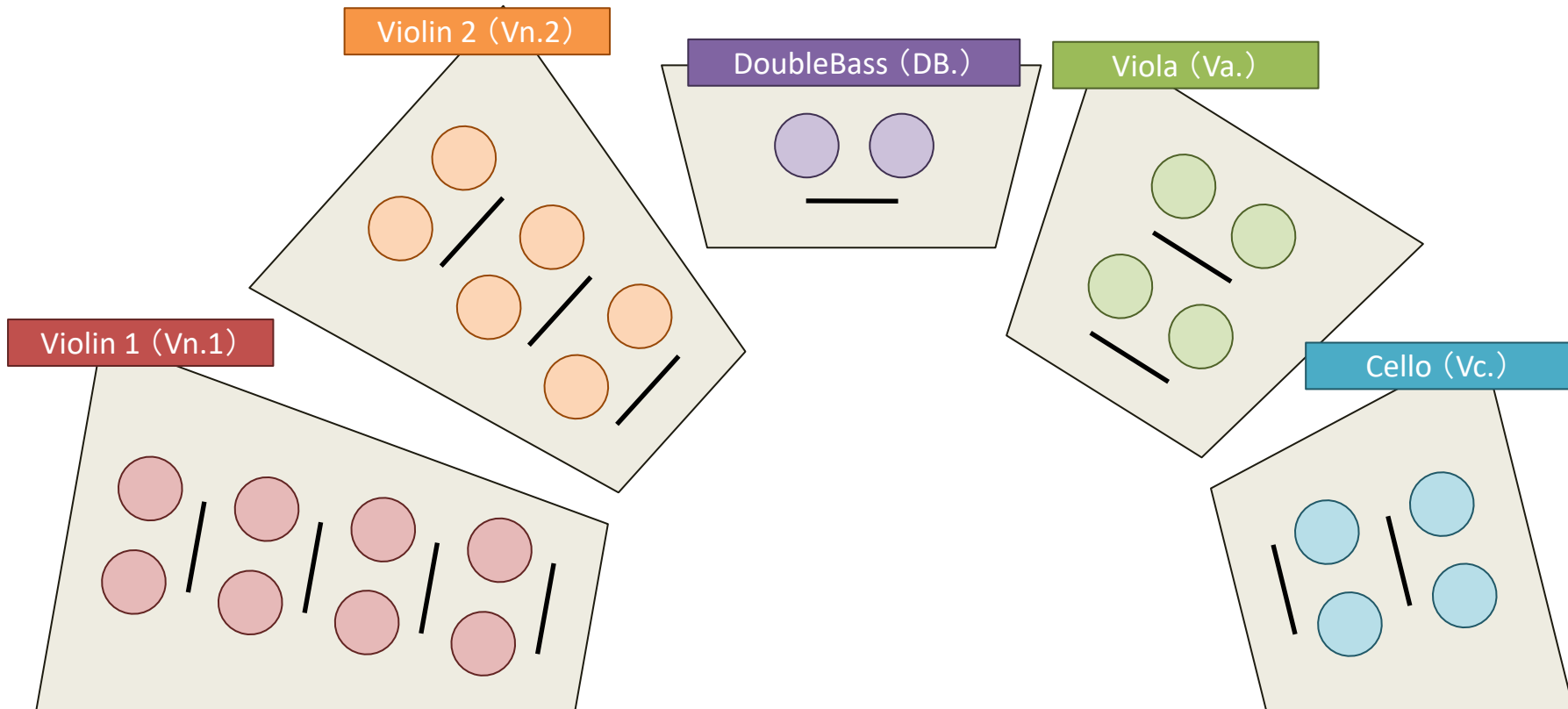
## ③ ヴァイオリン両翼

Violinを両翼に配置したパターン。高音を担当する1st Violinと2nd Violinが対称的に配置されているため、音域と配置のバランスに優れている。ポップスなどでオススメの配置パターン。

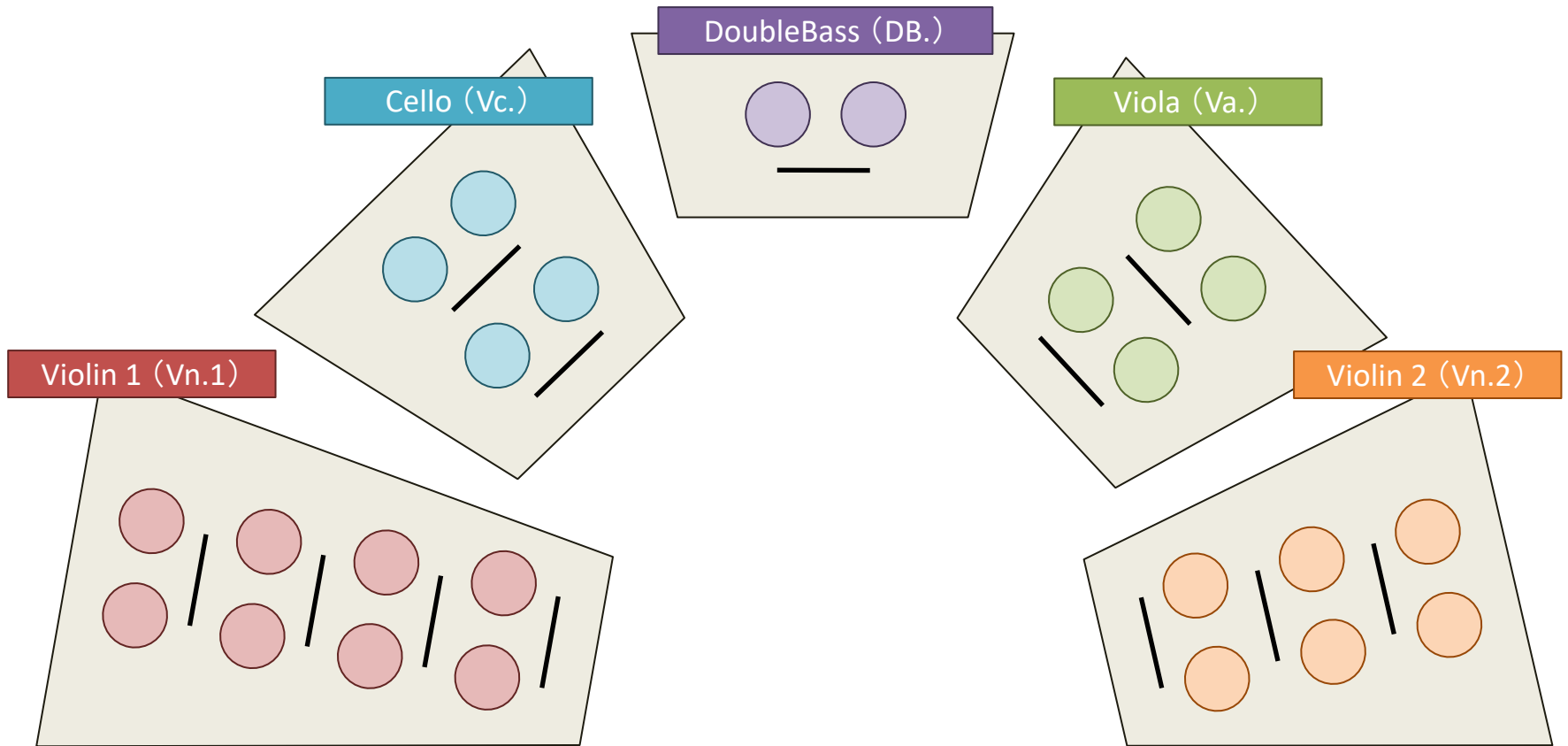
# ストリングスのパンニング：基本形



# ストリングスのパンニング:コントラバス中央



# ストリングスのパンニング: ヴァイオリン両翼





## 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

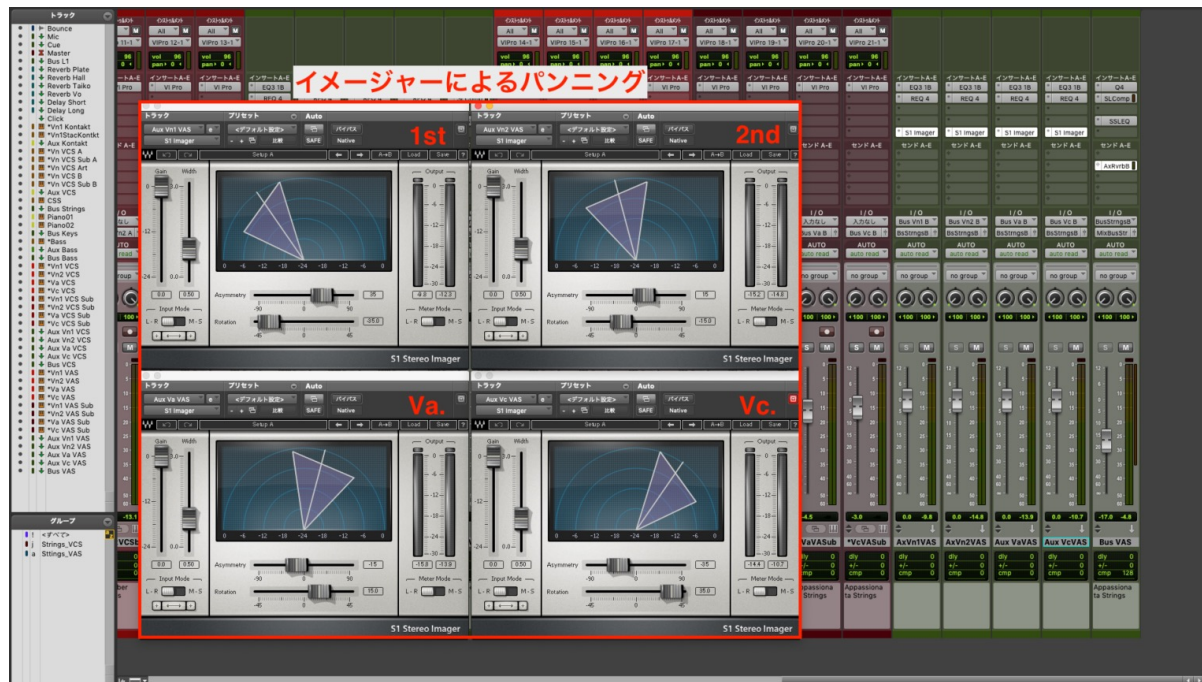
# ① DAWのパナーを使う

DAWのミキサーで直接パンニングする方法。左右それぞれのパンを独立してコントロールできるDAWならば、ステレオの音像を広げたり狭めたりできるので便利。位相ずれなど音像の狂いが少なく、元のサウンドのイメージを崩さずにステレオ幅と定位を変更したい場合におすすめ。



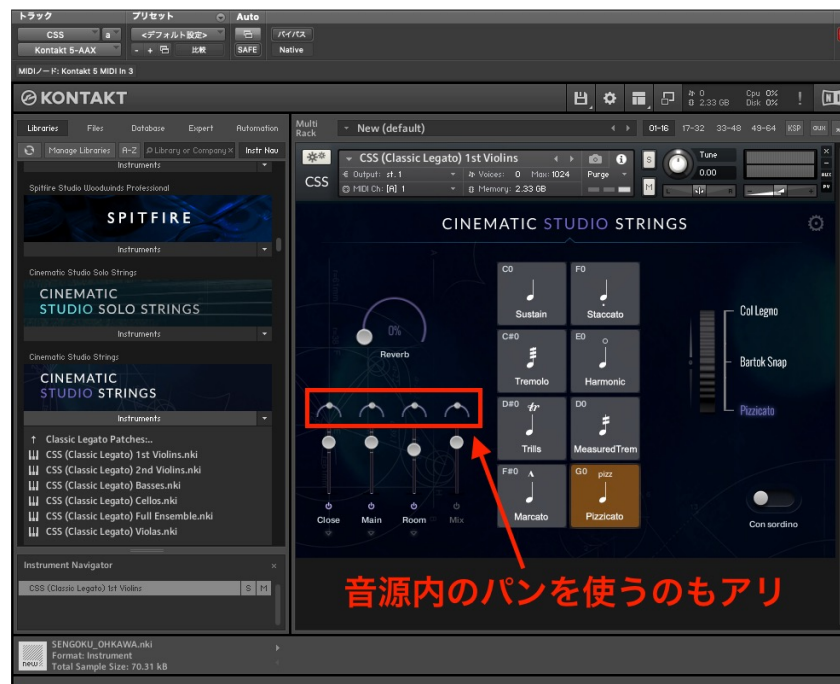
## ② ステレオイメージャーを使う

ステレオイメージャーを使うのもよい。「左右の位置」「ステレオ幅」「音像の傾き」の3点を直感的にコントロールできる点は魅力だが、思わぬ位相ずれなどを引き起こす可能性もあるため、慎重に取り扱おう。



### ③ 音源の設定をいじる

音源の設定でパンニングするのもよい。ただし、音源側で定位を変えてしまうと、オーディオ化した際にパンニングされた状態でレンダリングされてしまうので注意。Mixを外部に依頼する場合などには、センター定位に戻すのを忘れないようにしましょう。



## ストリングスのミキシング③:エフェクト処理

- ① ストリングスのリバーブ
- ② ストリングスのEQ
- ③ ストリングスのコンプレッサー

# ① スtringスのリバーブ

Stringスのリバーブでもっとも大事なことは、自然なホール感を演出すること。よって、ホールタイプのサンプリングリバーブ(コンボリューションリバーブ)がオススメ。また、あまりにもドライすぎる音源を使う場合は、一度ルームリバーブで空間成分をプラスしてから、ホールリバーブに送るのもよい。





## ② スtringスのEQ

まずはモヤモヤしたサウンドの要因となる中低域の無用な膨らみ、高域のキンキンしたサウンドなど不要な成分をカットしよう。各パートにEQをインサートして、不要な要素をカットすればよい。その後、バスにまとめて全体を調整。一般的に、ヌケ感をプラスする意味で高域の倍音を少し持ち上げることが多い。



### ③ スtringスのコンプ

打ち込みの場合、ベロシティやエクスプレッションでいくらかでも音量をコントロールできるため、積極的なコンプはほとんど必要ない。各トラックへのコンプは軽くピークを抑える程度に設定しておき、全パートをまとめたバスにコンプをインサートして、セクション全体のダイナミクスを調整しつつ、一体感を出していこう。

