


QMix ver. 7.5 チュートリアル

QMix を使う一般的な手順について示していきます。

QMix を起動し、Qシートを作成・編集、Qスタートを使う操作になります。

1. 起動

QMix アイコン  をダブルクリックするか、[スタート]→[すべてのプログラム]→[QMix]を選択して起動します。

2. 起動画面

起動すると図1のような画面が現れます。各ボタンやフェーダなどの個々の説明についてはマニュアルを参照してください。

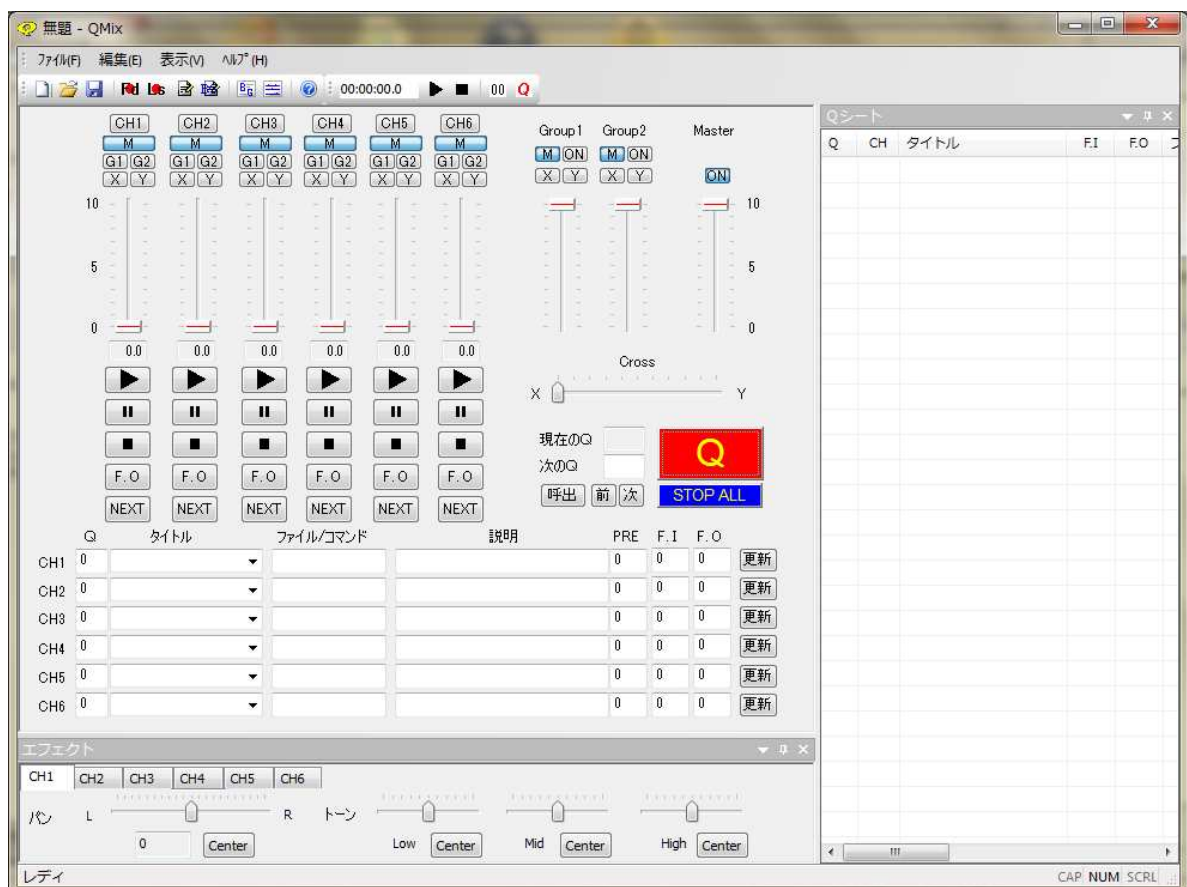


図1 起動画面

3. Qシートへのファイル登録（Qシート作成）

(1) ドラッグ・アンド・ドロップで登録する方法

QシートへWAVファイル形式の音楽ファイルや効果音ファイルを登録するには、エクスプローラ等から登録したいCHのフェーダかQシートにファイルをドラッグ・アンド・ドロップすると簡単にできます（図2）。ドロップされた順番にQ番号が振られレコードとしてQシートに登録されていきます（図3）。Qシートの編集はメニューから[編集]→[Qシート編集]としてQシート編集ウインドウで表示できます（図4）。このウインドウで表示されている各行がレコードになります。図4では1つのレコードに1つのファイルが割り当てられています。一番左の列に各レコードに振られたQ番号が示されています。ファイルのフォルダは一番初めに登録したファイルのフォルダパスが自動的に当てられます。他のファイルも同一フォルダに入っている方が望ましいです（必須ではありません）。ここではファイルで説明しますが連続再生リストファイルも同様の取り扱いができます。

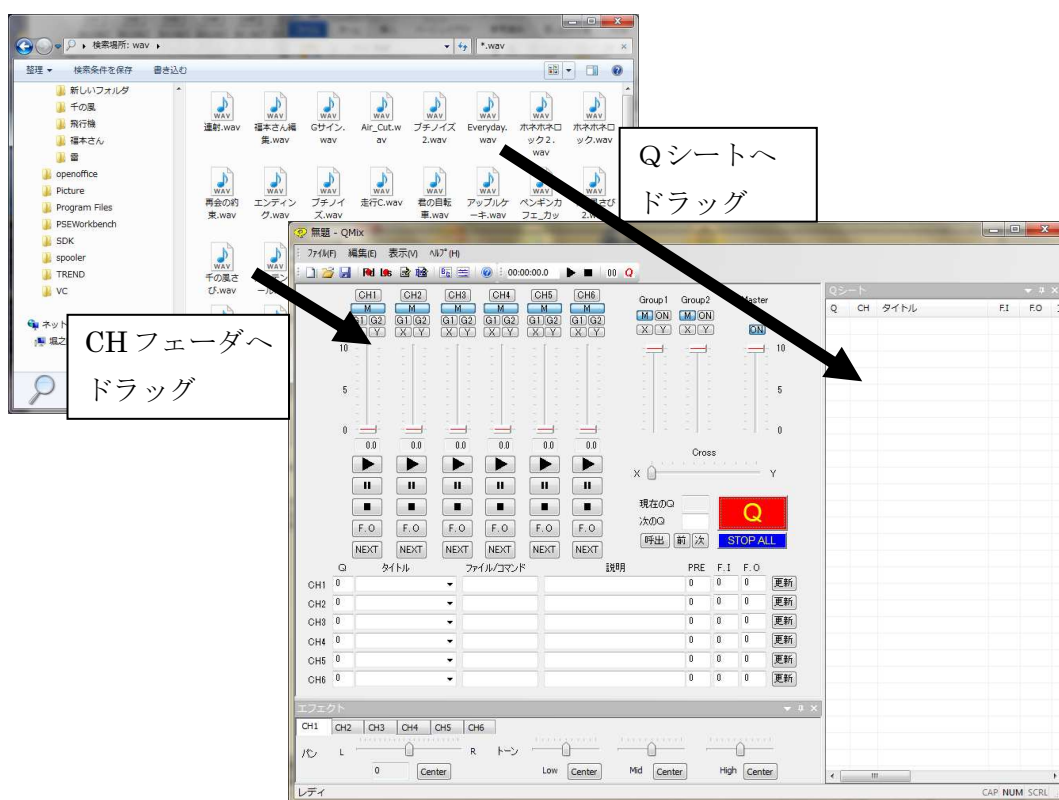


図2 CH フェーダやQシートへドラッグ・アンド・ドロップで音楽ファイルを登録

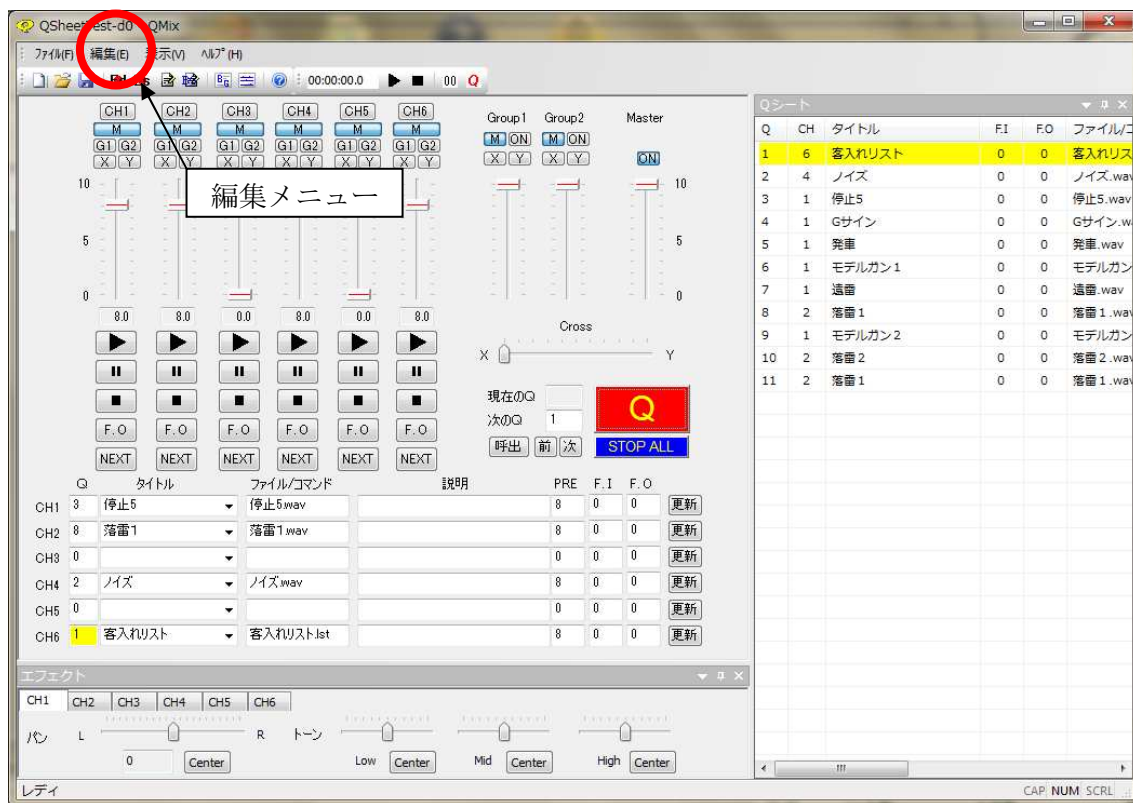


図3 ファイル登録後



図4 ファイルを登録したQシート（Qシート編集ウインドウ）

登録した直後では音量レベルやフェードインなどの時間の設定はデフォルト状態ですので、これらを設定する必要があります。図4のQシート編集ウインドウで設定するレコードを選択して変更ボタンを押すか（図5）、または、設定するレコードをダブルクリックします。するとデータレコードウインドウが開きます（図6）のでレベル等を設

定してください（図7）。OK ボタンを押して設定を完了します。



図5 レコードの設定の変更

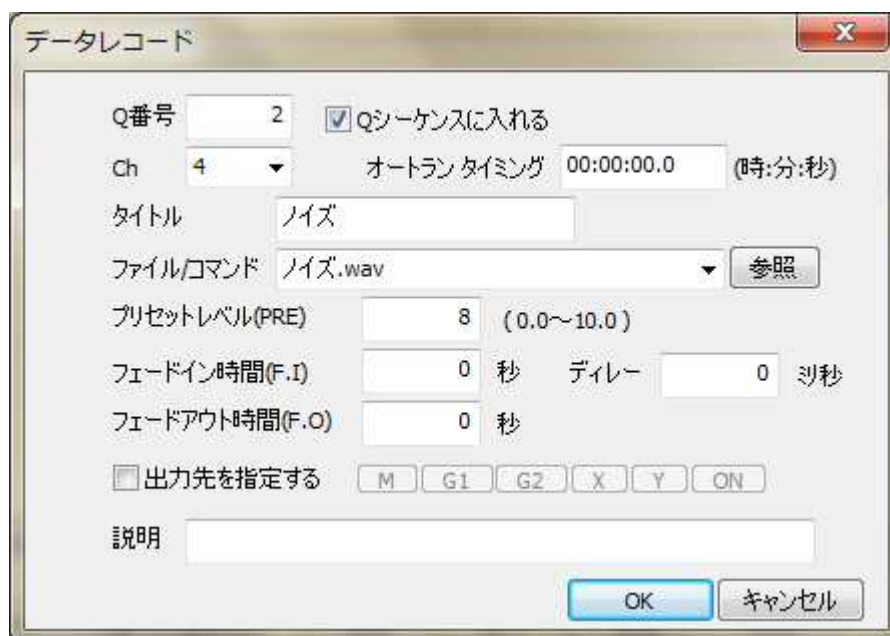


図6 データレコードウインドウ

データレコード

Q番号 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch オートラン タイミング (時:分:秒)

タイトル

ファイル/コマンド

プリセットレベル(PRE) (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 秒 デイレー ミ秒

フェードアウト時間(F.O) 秒

☐ 出力先を指定する

説明

図7 レコードのレベルや説明を設定した例

(2) Qシート編集ウインドウで登録する方法

Qシート編集ウインドウからファイルを登録する方法もあります。Qシート編集ウインドウはメニューから[編集]→[Qシート編集]で開きます(図8)。

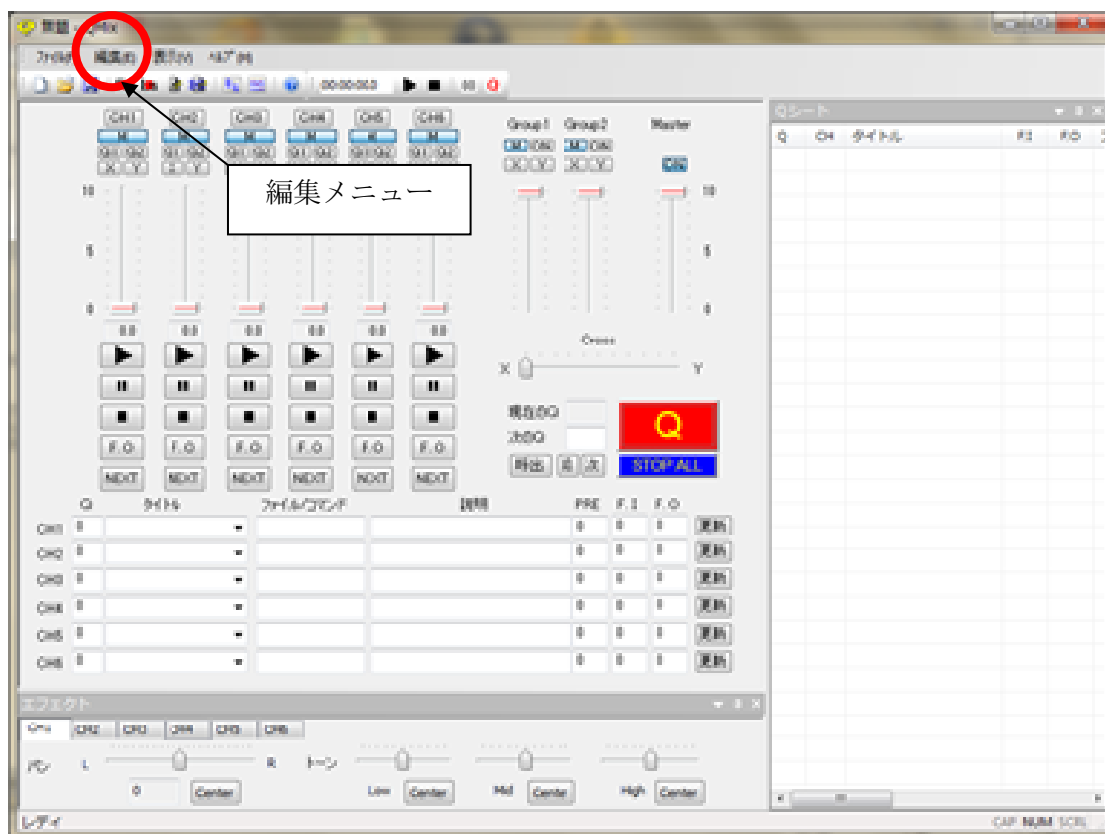


図8 Qシート編集ウインドウを開く

まず、ファイルが入っているフォルダを指定します。すべてのファイルが同一のフォルダに入っている方が望ましいです。参照ボタンを押すとフォルダの参照ウインドウが開きますので、フォルダを指定して下さい。ファイルフォルダの欄に指定したフルパス名が表示されます。次に、Qシート編集ウインドウの追加ボタンを押して、データレコードウインドウを開きます（図9、図10）。

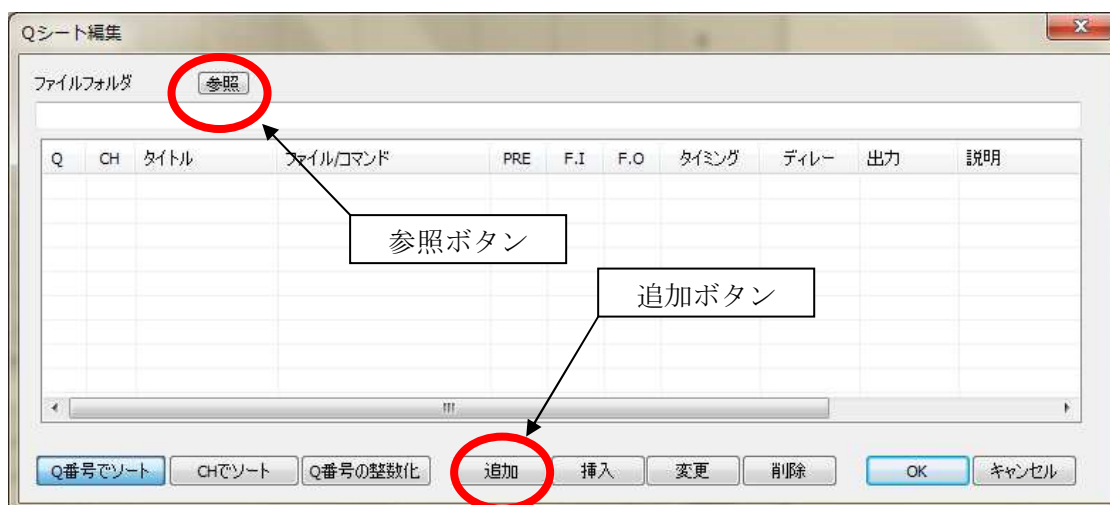


図9 Qシート編集ウインドウ

データレコード

Q番号 1 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch 1 オートラン タイミング 00:00:00.0 (時:分:秒)

タイトル

ファイル/コマンド 参照

プリセットレベル(PRE) 8 (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 0 秒 ディレー 0 秒

フェードアウト時間(F.O) 0 秒

☐ 出力先を指定する M G1 G2 X Y ON

説明

OK キャンセル

図 1 0 データレコードウインドウ

データレコードウインドウでQ番号、CH、タイトル、ファイル名、音量レベルを指定します（図 1 1）。ファイル/コマンドのところでファイル名を指定します。CH で 1 から 6 のフェーダ番号を選択しているときはファイル名を直接書き込むことができます。ファイル名のみを記載したときにはファイルフォルダに存在するものとみなされます。それ以外のところにある場合にはフルパス名で指定してください。また、参照ボタンを押してファイル選択することもできます。タイトルは他のレコード名と異なるようにつけてください。プリセットレベル(PRE)のところはレベル設定をフェーダのメモリの数字として入力します。また、必要ならばフェードイン時間、フェードアウト時間、ディレー、出力先の指定、説明の欄も設定してください。フェードイン時間は再生開始のときにこの時間をかけてレベルの値まで音量が上がります。フェードアウトは F.O ボタンを押したときにこの時間かけて音量が下がります。OK ボタンを押して設定を完了します。図 1 2 にすべてのファイルを登録した状態を示します。

データレコード

Q番号 2 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch 4 オートラン タイミング 00:00:00.0 (時:分:秒)

タイトル ノイズ

ファイル/コマンド ノイズ.wav 参照

プリセットレベル(PRE) 8 (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 0 秒 デイレー 0 ミ秒

フェードアウト時間(F.O) 0 秒

☐ 出力先を指定する M G1 G2 X Y ON

説明

OK キャンセル

図 1 1 レコードの設定

Qシート編集

ファイルフォルダ 参照

E:\nigeki\麦葉.wav

Q	CH	タイトル	ファイル/コマンド	PRE	F.I	F.O	タイミング	デイレー	出力	説明
1	6	客入れリスト	客入れリスト.lst	8	0	0	00:00:00.0	0		
2	4	ノイズ	ノイズ.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
3	1	停止5	停止5.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
4	1	Gサイン	Gサイン.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
5	1	発車	発車.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
6	1	モデルガン1	モデルガン1.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
7	1	速雷	速雷.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
8	2	落雷1	落雷1.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		
9	1	モデルガン2	モデルガン2.wav	8	0	0	00:00:00.0	0		

Q番号でソート CHでソート Q番号の整数化 追加 挿入 変更 削除 OK キャンセル

図 1 2 ファイルの登録完了

4. Qシートの編集 (シーンの作成)

(1) ファイル挿入

前節、図 1 2 の状態からさらにファイルを挿入したい場合には、直上に挿入したい場所のレコードを選択します。例えば、Q 番号 4 と 5 のレコードの間に挿入したいときは図 1 3 のように Q 番号 5 を選択します。そして、挿入ボタンを押します。

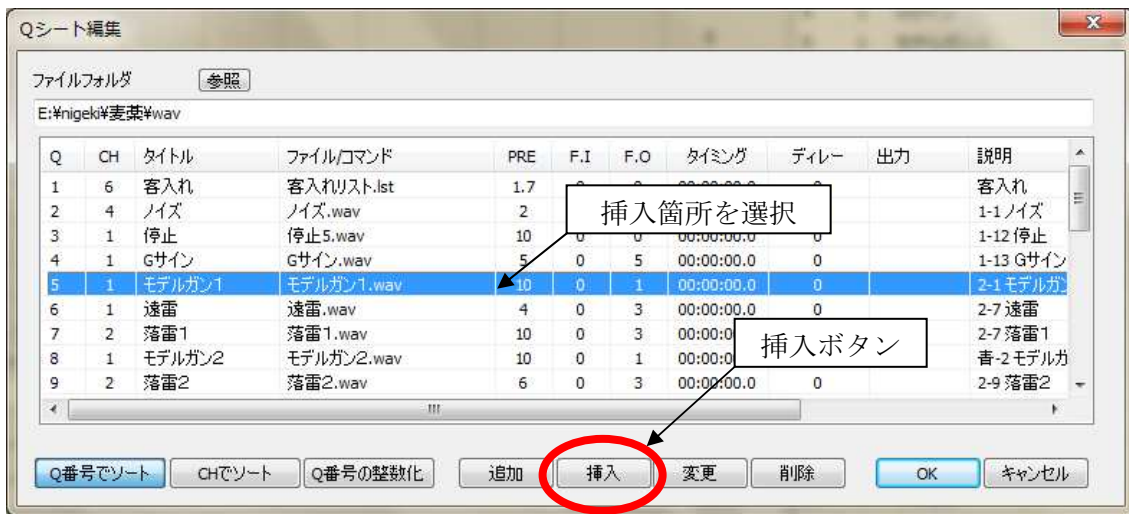


図 1 3 ファイルの挿入

挿入ボタンを押すと図 1 4 のようにデータレコードウィンドウが表示されますが、このとき Q 番号は 4 と 5 の間ということで 4.5 という番号が振られています。必要があれば Q 番号を手動で変更することもできます (挿入箇所以外の番号を指定してもかまいません)。また、ファイル名以外の項目には Q 番号 4 番のデータがコピーされていますので適宜修正します。ファイル名のところは前節 3 (2) のファイルの登録と同様、直接ファイル名を書き込むか、参照ボタンでファイルを選択します。



図 1 4 挿入ボタンを押した直後のデータレコードウィンドウ

データレコード

Q番号 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch オートラン タイミング (時:分:秒)

タイトル

ファイル/コマンド

プリセットレベル(PRE) (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 秒 ディレー ミ秒

フェードアウト時間(F.O) 秒

☐ 出力先を指定する

説明

図 1 5 データを修正

図 1 5 の例のようにレコードを修正したら OK ボタンで終了します。すると図 1 6 に示すようにレコードが挿入されます。Q 番号をすべて整数に付け替えるには Q 番号の整数化ボタンを押します (図 1 7)。

Qシート編集

ファイルフォルダ E:\nigeki\麦葉.wav

Q	CH	タイトル	ファイル/コマンド	PRE	F.I	F.O	タイミング	ディレー	出力	説明
1	6	客入れ	客入れリスト.lst	1.7	0	0	00:00:00.0	0		客入れ
2	4	ノイズ	ノイズ.wav	2	0	0	00:01:00.0	0		1-1 ノイズ
3	1	停止	停止 5.wav	10	0	0	00:00:00.0	0		1-12 停止
4	1	Gサイン	Gサイン.wav					0		1-13 Gサイン
4.5	1	発車	発車.wav					0		1-17 バス発車
5	1	モデルガン1	モデルガン1.wav	10	0	1	00:00:00.0	0		2-1 モデルガン
6	1	遠雷	遠雷.wav	4	0	3	00:00:00.0	0		2-7 遠雷
7	2	落雷1	落雷1.wav	10	0	3	00:00:00.0	0		2-7 落雷1
8	1	モデルガン2	モデルガン2.wav	10	0	1	00:00:00.0	0		青-2 モデルガン

Q番号整数化ボタン

図 1 6 レコード挿入後の Q シート



図 1 7 Q 番号の整数化

(2) コマンドの使用

例えば図 1 7 で Q 番号 5 番の「発車」の記録で発車.wav が再生されますが、次の Q でこれをフェードアウトしたい場合には次のようにして FOUT コマンドを使います。まず、前項でファイルを挿入したときと同じように、挿入する箇所を選択します。ここでは 5 番と 6 番の間に挿入しますから、6 番を選択します。そして、挿入ボタンを押し (図 1 8)、データレコードウインドウを開きます (図 1 9)。



図 1 8 挿入箇所を選択

データレコード

Q番号 5.5 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch 1 オートランタイミング 00:00:00.0 (時:分:秒)

タイトル 発車

ファイル/コマンド 参照

プリセットレベル(PRE) 7 (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 0 秒 ディレー 0 ミ秒

フェードアウト時間(F.O) 0 秒

☒ 出力先を指定する M G1 G2 X Y ON

説明 1-17バス発車

OK キャンセル

図 1 9 挿入するレコード

Q 番号が 5.5 になっています。その他のデータは 5 番のレコードがコピーされています。さて、ここでコマンドを使います。ファイル/コマンドのところのボックスの右端の▼を押すとコマンドの一覧が表示されます（図 2 0）。ここではフェードアウトを行いますので FOUT を選びます（図 2 1）。

データレコード

Q番号 5.5 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch 1 オートランタイミング 00:00:00

タイトル 発車

ファイル/コマンド ▼ 参照

STOP
FOUT
FUP
FDOWN
UP
DOWN
PAUSE
CONT

プリセットレベル(PRE) 7 (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 0 秒

フェードアウト時間(F.O) 0 秒

☒ 出力先を指定する M G1 G2 X Y ON

説明 1-17バス発車

OK キャンセル

ここを押す

コマンドが表示

図 2 0 コマンド一覧を表示

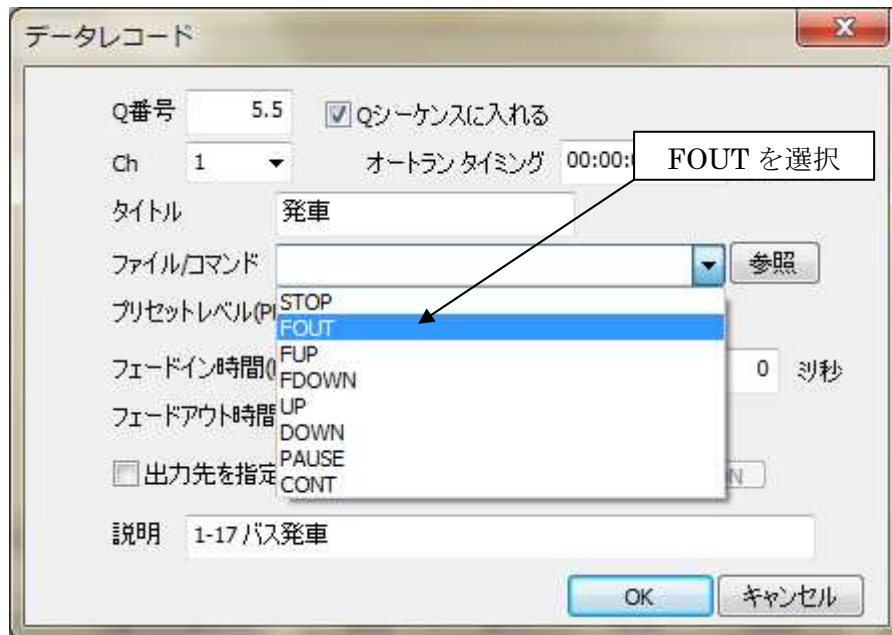


図 2 1 コマンドを選択 (FOUT を選択したところ)

タイトル、フェードアウト時間等のその他の項目も設定します。ただし、FOUT コマンドの場合にはレベル、フェードイン時間に設定した値は無視されます (図 2 2)。また、今の場合、Q 番号 5 番のレコードが CH1 になっていますから、FOUT コマンドは CH1 に対して実行しますので、CH 項目は変更不要です。OK を押すと挿入が完了します (図 2 3)。

データレコード

Q番号 ☒ Qシーケンスに入れる

Ch オートラン タイミング (時:分:秒)

タイトル

ファイル/コマンド

プリセットレベル(PRE) (0.0~10.0)

フェードイン時間(F.I) 秒 ディレー ミ秒

フェードアウト時間(F.O) 秒

☐ 出力先を指定する

説明

図 2 2 レコードの項目を設定

Qシート編集

ファイルフォルダ E:\nigeki\麦茶\wav

Q	CH	タイトル	ファイル/コマンド	PRE	F.I	F.O	タイミング	ディレー	出力	説明
1	6	客入れ	客入れリスト.lst	1.7	0	0	00:00:00.0	0		客入れ
2	4	ノイズ	ノイズ.wav	2	0	0	00:00:00.0	0		1-1 ノイズ
3	1	停止	停止5.wav	10	0	0	00:00:00.0	0		1-12 停止
4	1	Gサイン	Gサイン.wav	5	0	5	00:00:00.0	0		1-13 Gサイン
5	1	発車	発車.wav	7	0	1	00:00:00.0	0		1-17 バス発車
5.5	1	発車END	FOUT	7	0	1	00:00:00.0	0		1-17 バス発車
6	1	モデルガン1	モデルガン1.wav	10	0	1	00:00:00.0	0		2-1 モデルガン
7	1	速雷	速雷.wav	4	0	3	00:00:00.0	0		2-7 速雷
8	2	落雷1	落雷1.wav	10	0	3	00:00:00.0	0		2-7 落雷1

図 2 3 コマンドのレコードを挿入完了



図 2 4 Q 番号整数化

Q 番号を整数化して整え（図 2 4）、Q シート編集ウインドウを OK で閉じます。

5. Q シートの保存と読み込み

(1) Q シートの保存

Q シートの編集が終わったらメニューから[ファイル]→[名前をつけて保存]で、ファイル名をつけQシートを保存します（図 2 5）。作成済みのファイルを修正し上書きで保存する場合は[ファイル]→[上書き保存]でできます。

(2) Q シートの読み込み

一度作成したQシートを読み込む時は[ファイル]→[開く]で開くことができます。

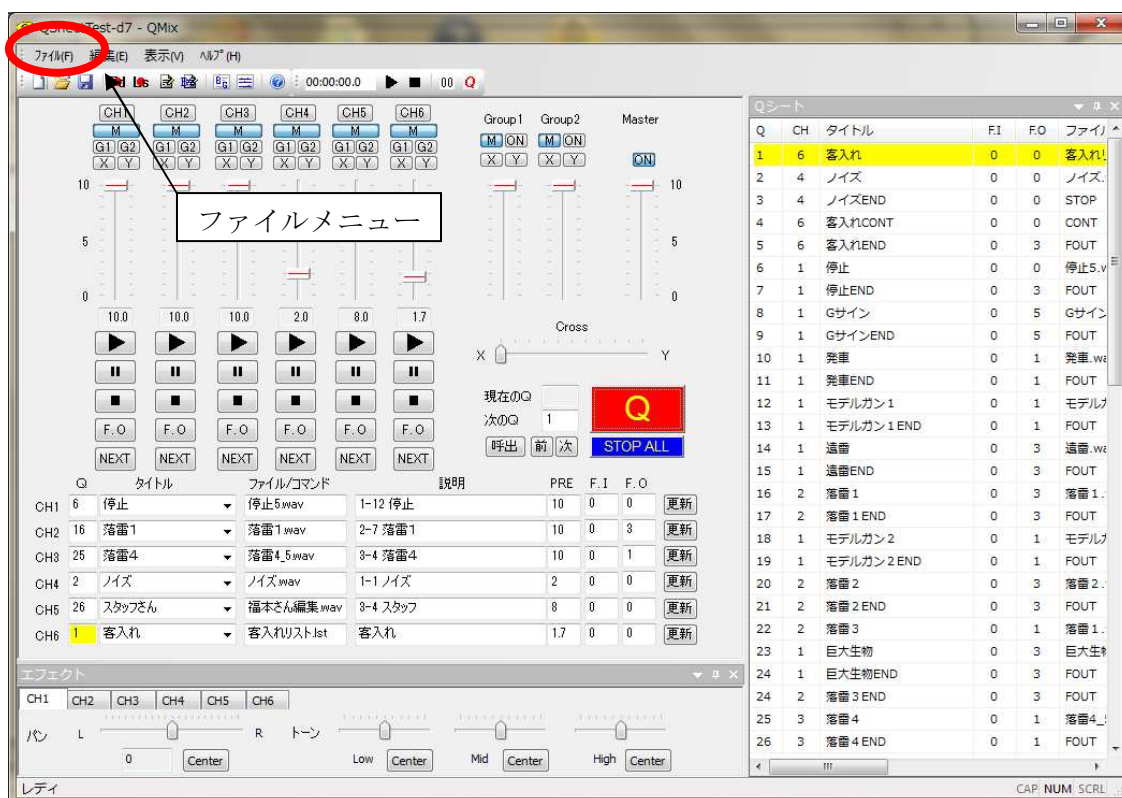


図 2 5 Qシートの保存

6. Qボタンを使った順次操作

(1) Q番号の呼び出し

シーンを最初から始めたい時やQシートを編集後にテストとして再生するとき、また、練習やリハーサルなどで途中のQ番号からシーンを始めたい場合にはQ番号を呼び出す必要があります。Q番号の呼び出しには2つの方法があります。一つはQシートに表示されているQ番号のレコードをダブルクリックする方法で、もう一つは、次のQに呼び出すQ番号を書き込み、[呼出]ボタンを押す方法です。ここでは例としてQ番号10番のレコード」を呼び出します（図26）。

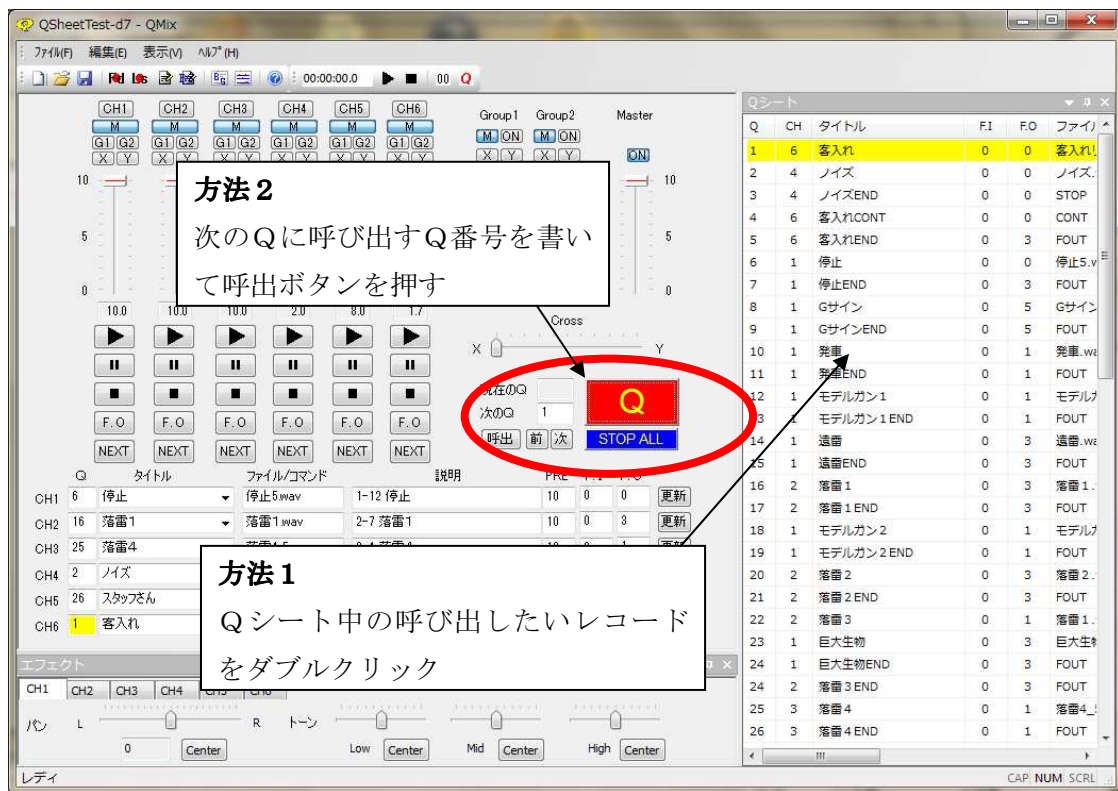


図26 Q番号の呼び出し（2つの方法でQ番号10番を呼び出す）

呼び出すと図27のように、各CHの10番以後のQ番号のレコードが呼び出されます。そして、各CHのレコードで設定されているレベルにそれぞれのフェーダが調整されます。Qシートには呼び出したQ番号10番のレコードが黄色で表示されます。

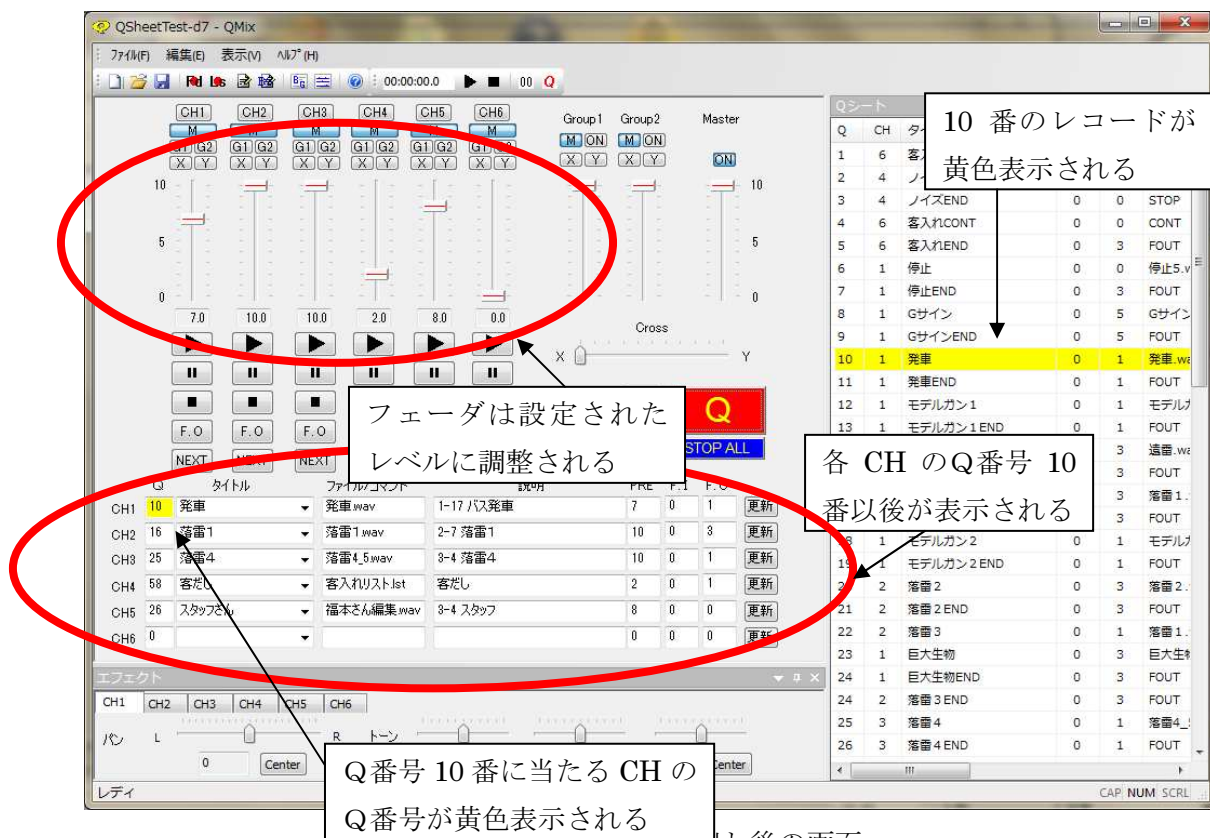


図 27 Q 番号呼び出し後の画面

(2) レコードの実行（ファイル再生）

図 27 の状態で **Q** ボタンを押すと Q 番号 10 番のレコードが実行されます。今の場合再生ボタンが自動的に押され、ファイルの再生が開始されます（図 28）。そして、次の Q 番号（ここでは 11 番）のレコードが表示され、Q シートでは現在実行中が赤で、次の Q が黄色で表示されます。

次の Q 番号は 11 番で、11 番は CH1 をフェードアウトのコマンドなので、**Q** ボタンを押すと現在再生中の CH1 がフェードアウトし、その次の Q 番号 12 番が準備されます（図 29）。

このように次々と **Q** ボタンを押すだけで、順次レコードが実行され、次の Q 番号のレコードが準備されます。

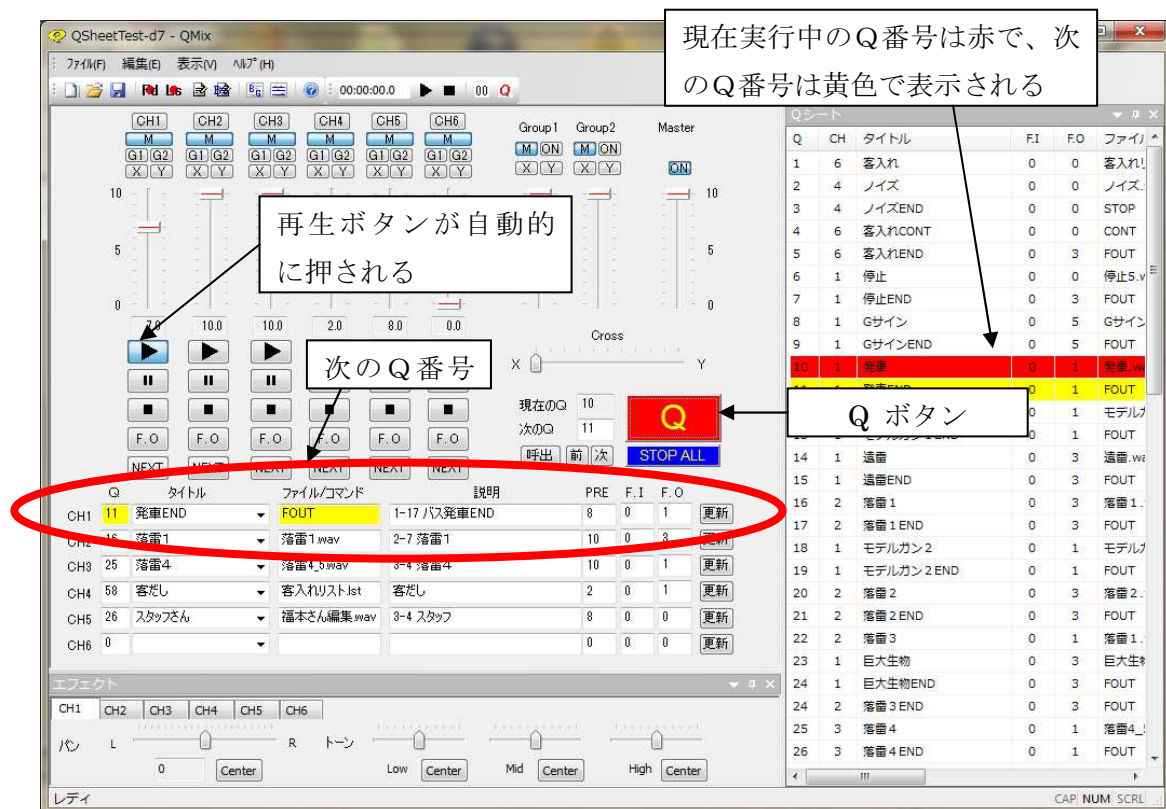


図 2 8 Q ボタンで実行した状態

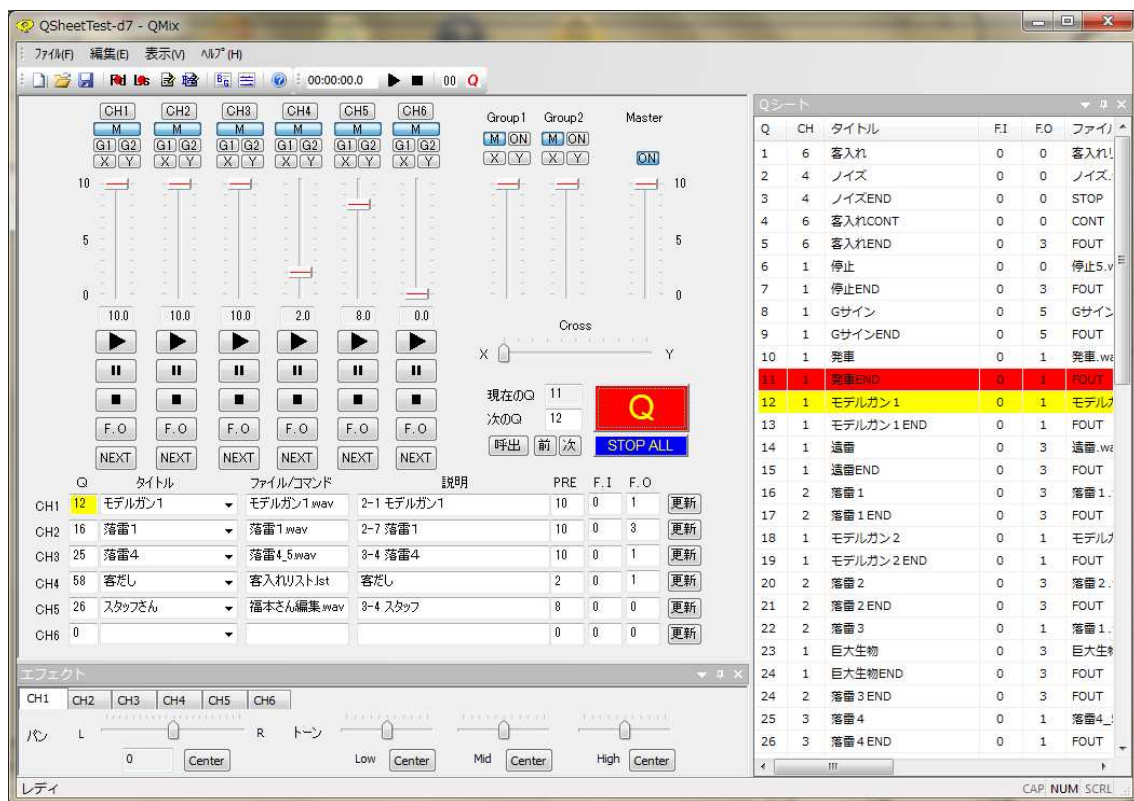


図 2 9 Q 番号 11 番を実行した後の状態

7. Qシート編集のテクニック

(1) 2つのレコードの同時実行

音楽と効果音など2つのファイルを同時にスタートさせたり、別々に再生を開始したファイルを同時に終了させたりするときなど、2つのレコードを同時に実行するには同じQ番号を指定します。図30には、後者の例が示されています。

Q番号22番のレコードにはCH2にファイルが設定されており、22番を実行するとファイルが再生されます。次の23番のレコードはCH1にファイルが設定されており、23番を実行するとこのファイルが再生を開始するので、この時点では2つのファイルが再生中になります。その次のQ番号24番をもつレコードは2つあり、一つはCH1をフェードアウトするコマンドFOUT、もう一つはCH2をフェードアウトするコマンドFOUTとなっていますから24番を実行するとこの2つのレコードが同時に実行されて両方のCHがフェードアウトされます。



図30 2つのレコードの同時実行

(2) 遅延実行

2つのファイルを同一のQに設定しておいて一方に対してもう一方を1テンポ遅くスタートさせることができます。図31には、その例が示されています。

同じQ番号22番をもつCH1とCH2の2つのレコードを設定します。CH1のレコードにはディレーが設定されています。この図では500ミリ秒が設定されています。この例の場合、Qボタンを押すと、先にCH2の再生が始まり、500ミリ秒遅れてCH1の再生が始まります。遅延（ディレー）の設定は図32に示すように[ディレー]の項目に値を指定することでできます。



図 3 1 遅延実行の例

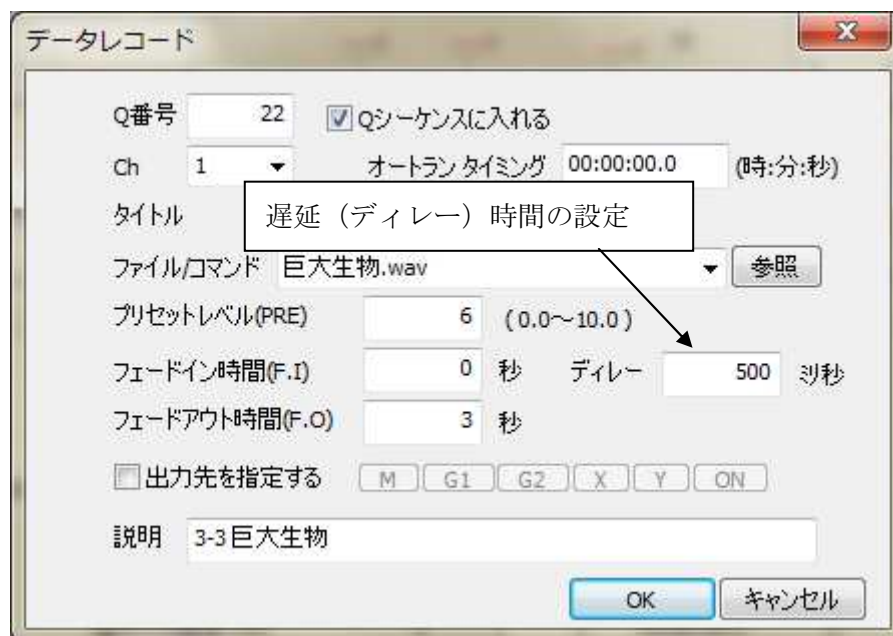


図 3 2 ディレイの設定

(3) クロスフェード

先に再生されている音楽がフェードアウトすると同時に次の音楽がフェードインで再生開始するという、いわゆるクロスフェードを行うには、フェードアウトを実行するコマンドのレコードとフェードインするレコードとを同じQ番号にすることでできます。

図 3 3 にはその例が示されています。Q 番号 30 番を持つレコードは 2 つあり、一つは CH1 でファイルを再生開始するフェードイン時間(F.I)が指定されています。もう一つは、CH2 をフェードアウトするコマンド FOUT になっていて、Q 番号 28 番で再生中のファイルをフェードアウトします。Q 番号 30 番を実行するとこの 2 つのレコードが

同時に実行され、クロスフェードとなります。



図 3 3 クロスフェードの例

(4) 連続アップダウン

シーンに合わせて音量をアップ・ダウンさせるには連続してコマンドのレコードを並べることでできます。図 3 4 にその例を示します。Q 番号 53 番でファイルの再生が始まり、54 番でフェードダウン、56 番でフェードアップ、57 番でフェードアウトになります。



図 3 4 連続アップダウンの例

8. 連続再生リストの編集

複数の音楽ファイルなどを途切れることなく連続して順次再生する場合には連続再生リス

トを使います。連続再生リストは3節で説明したように音楽ファイルと同様に扱い、Qシートにレコードとして登録することができます。ここでは、連続再生リストの作成方法について説明します。

(1) 連続再生リスト編集ウインドウを開く

連続再生リスト編集ウインドウはメニューから[編集]→[連続再生リスト編集]で開きます。図35のウインドウが開きます。

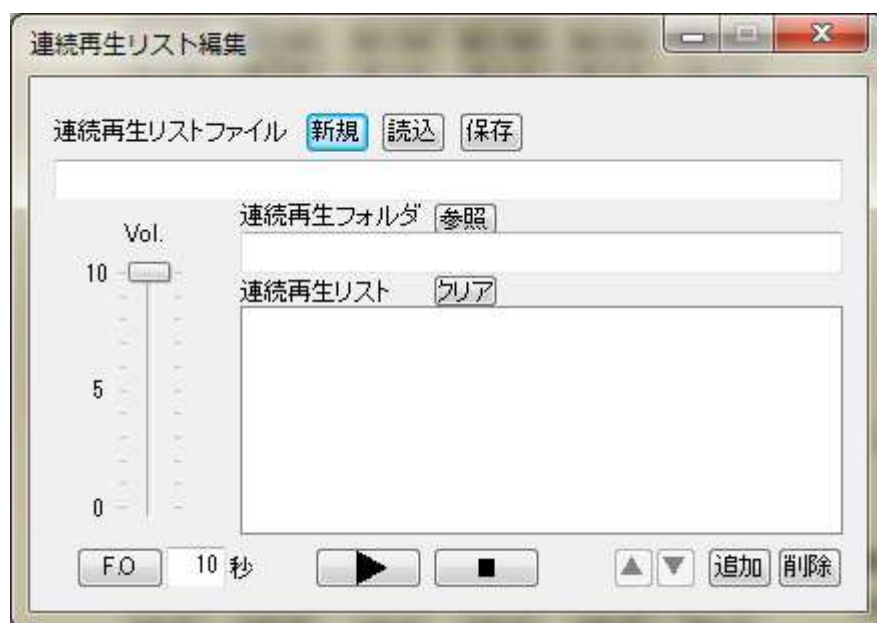


図35 連続再生リスト編集ウインドウ

(2) 連続再生フォルダを指定する

連続再生を行う音楽ファイル(WAV ファイル形式)はすべて同一のフォルダに入っていると想定されています。ファイルが入っているフォルダを指定します。参照ボタンを押して選択することもできます(図36)。

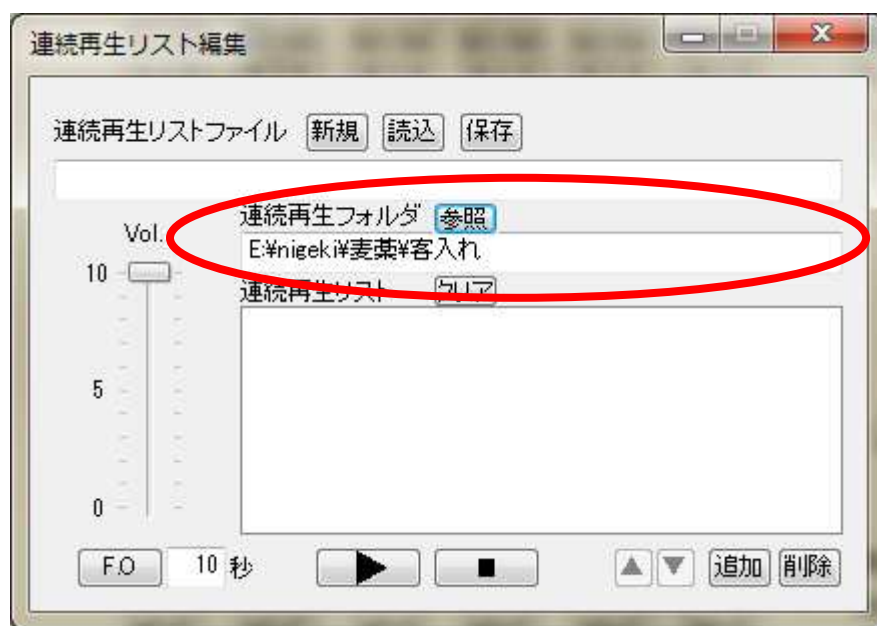


図 3 6 連続再生フォルダの指定

(3) ファイルを登録する

音楽ファイルを登録するには追加ボタンを押します。ファイルを開くウインドウが開きますのでファイルを選択します。複数のファイルを同時に選択することもできます (図 3 7, 図 3 8)。また、ドラッグアンドドロップでも登録できます。

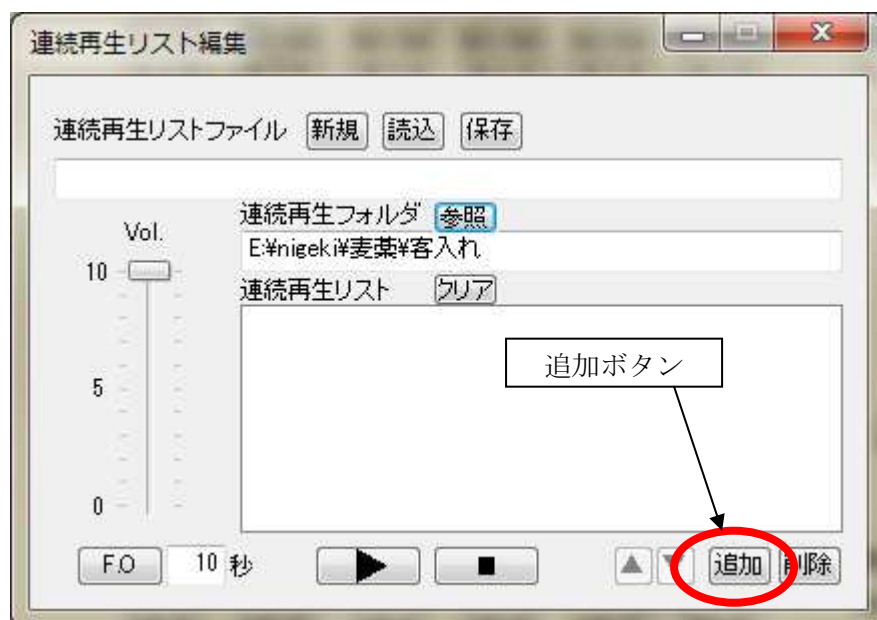


図 3 7 音楽ファイルの登録

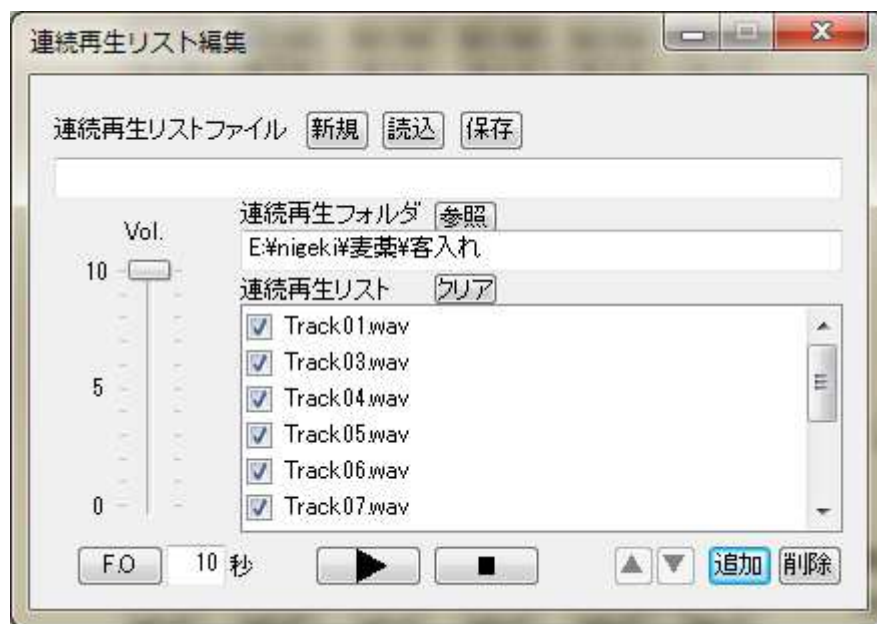


図 3 8 音楽ファイルを読み込んだ状態

(4) ファイルの順序を変える

リストの順序を変えるには、移動するファイルを選択し、▲、▼ボタンで上下に移動します（図 3 9）。

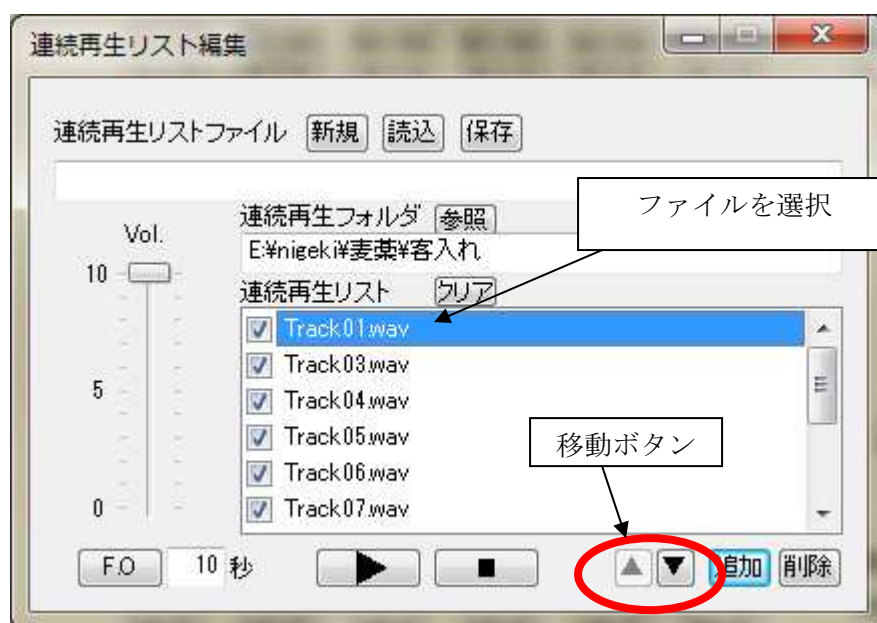


図 3 9 WAV ファイルを移動

(5) テスト再生

テスト的に再生を行うには、再生開始するファイルを選択して **Play** ボタンを押すか、ファイルをダブルクリックすると再生を開始します。**Stop** ボタンを押すまでリストに並んだ順番に再生します。読み飛ばしたいファイルがある場合には左のチェックをはずします（図 4 0）。

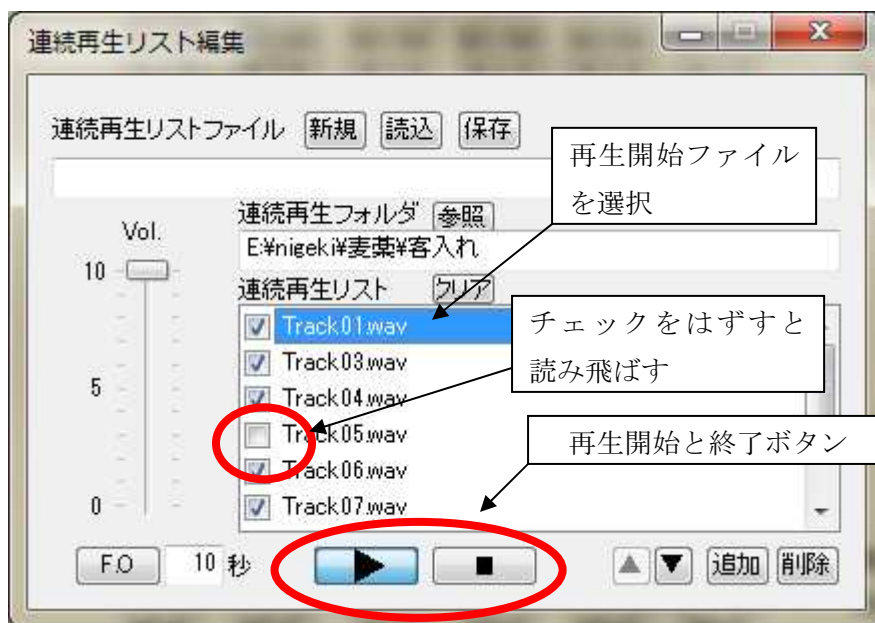


図 4 0 テスト再生

(6) リストファイル保存と読み込み

連続再生リストファイルを保存するには保存ボタンを押します。拡張子は **lst** とすることを推奨します。また、既存のファイルを読み込むときは読込ボタンを押してファイルを選択します。新しくファイルを作成するときは新規ボタンを押します（図 4 1）。

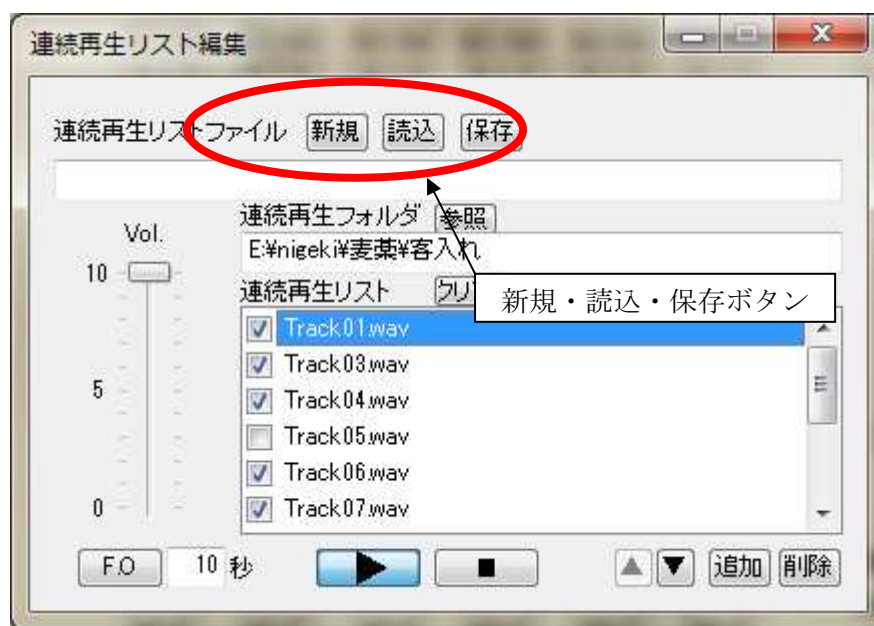


図 4 1 連続再生リストファイルの保存と読み込み

9. Qシートのスクロール設定

既定の動作ではQが進んでいくとQシート上の赤と黄色の表示（カーソル）が下へ移動し、図 4 2に示すように最下段に黄色カーソルが来たときに、次にQを実行するとスクロールされるようになります。しかしながらこの状態では常に最下段にカーソルがある状態なのでそれよりも下の記録を見たい場合には、手でスクロールする必要があります。



図 4 2 最下段にカーソルがある状態

常にカーソルより下のレコードを表示させていたい場合には、図4-3の「Qシートのカーソル移動を制限します」にチェックを入れます。メニューの[表示]→[オプション]からこのウインドウを開くことができます。

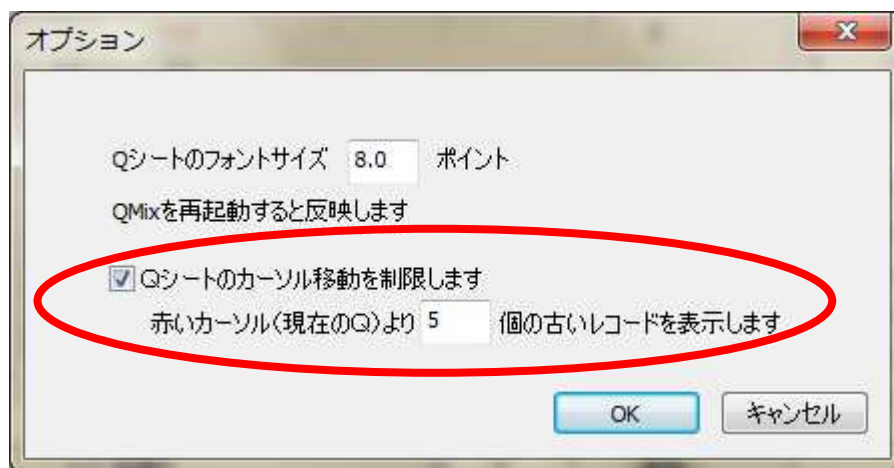


図4-3 カーソル移動の制限（Qシートスクロール設定）

現在のQを示す赤いカーソルより上のレコード（上の行）をいくつ表示するかを指定すれば、指定された行のところに来たときに次のQを実行すれば、カーソルが移動せずスクロールをする設定になります。図4-3の例のように5個表示すると指定すれば図4-4に示す位置でカーソルが止まり、スクロールされるようになります。ただし、最後のレコードがQシートのウインドウに表示されるようになると、それ以後はカーソルが再び下へ移動するようになります。

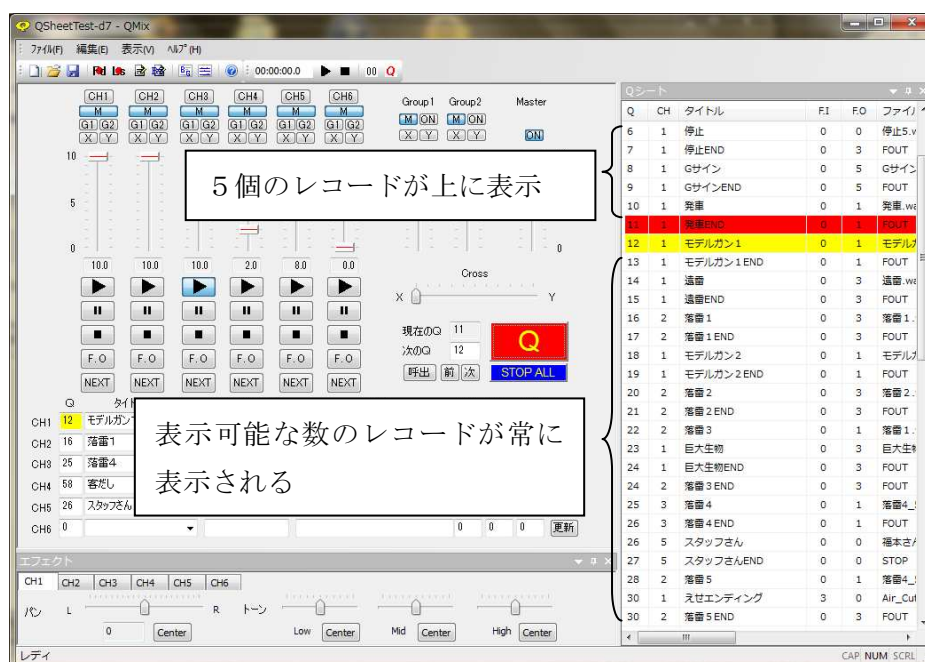


図4-4 指定位置でのカーソル停止