

QMix ver. 9.2 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ヘルプを参照してください。

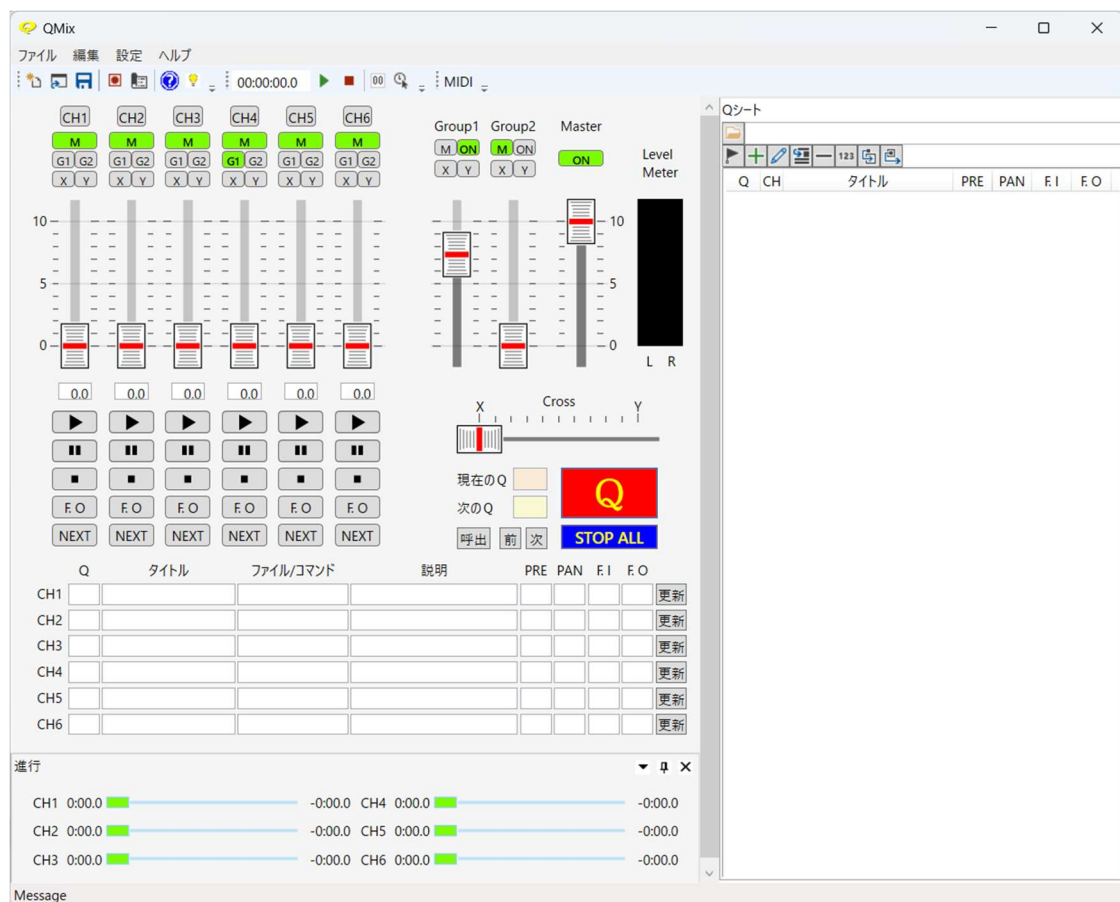


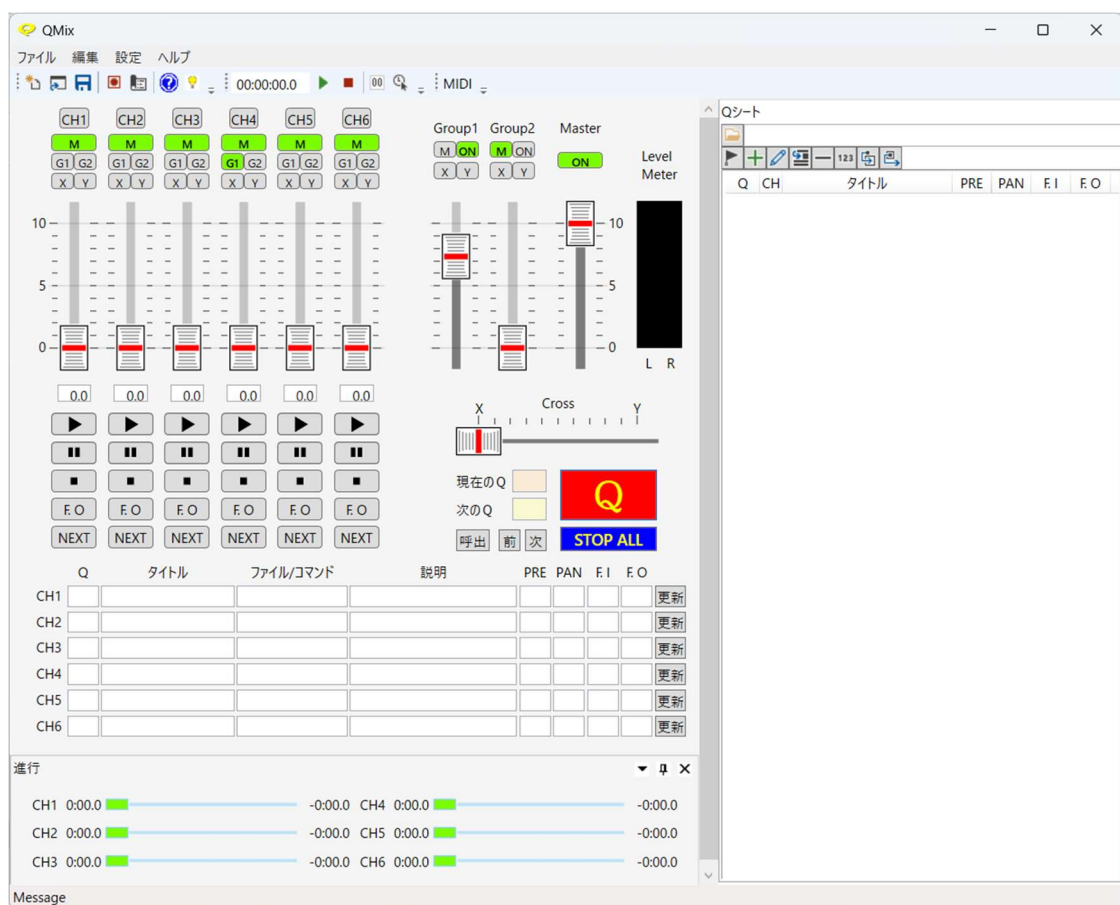
図1 起動画面

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, mp3, m4a, ogg, flac, alac, wma 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)。音楽ファイルだけでなく、連続再生リストファイルもドロップできます。

ドロップでファイルを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。設定の変更は変更する行を選択し、Qシートツールバーのレコード修正ボタンをクリックして修正します (図4)。図5のデータレコードウインドウが開きますので必要項目を記入して[OK]します。データレコードウインドウについては次項「(2)Qシートの右クリックで登録する方法」を参照してください。



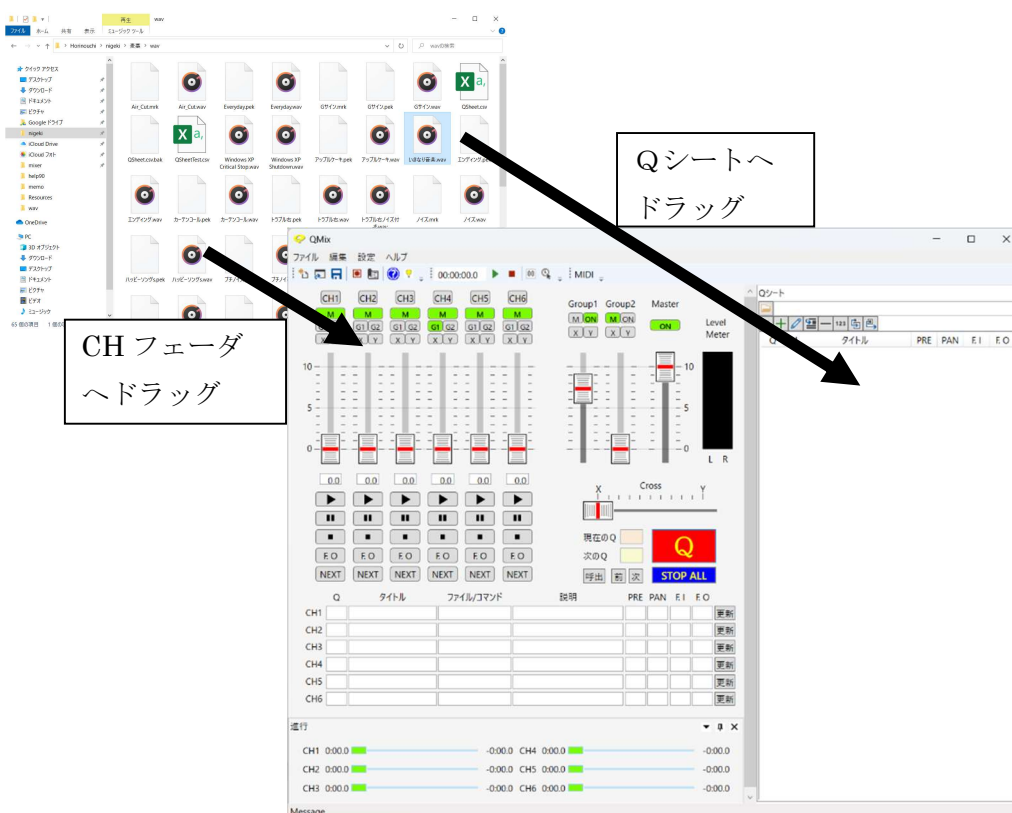


図2 CH フェーダやQシートへドラッグ・アンド・ドロップで音楽ファイルを登録

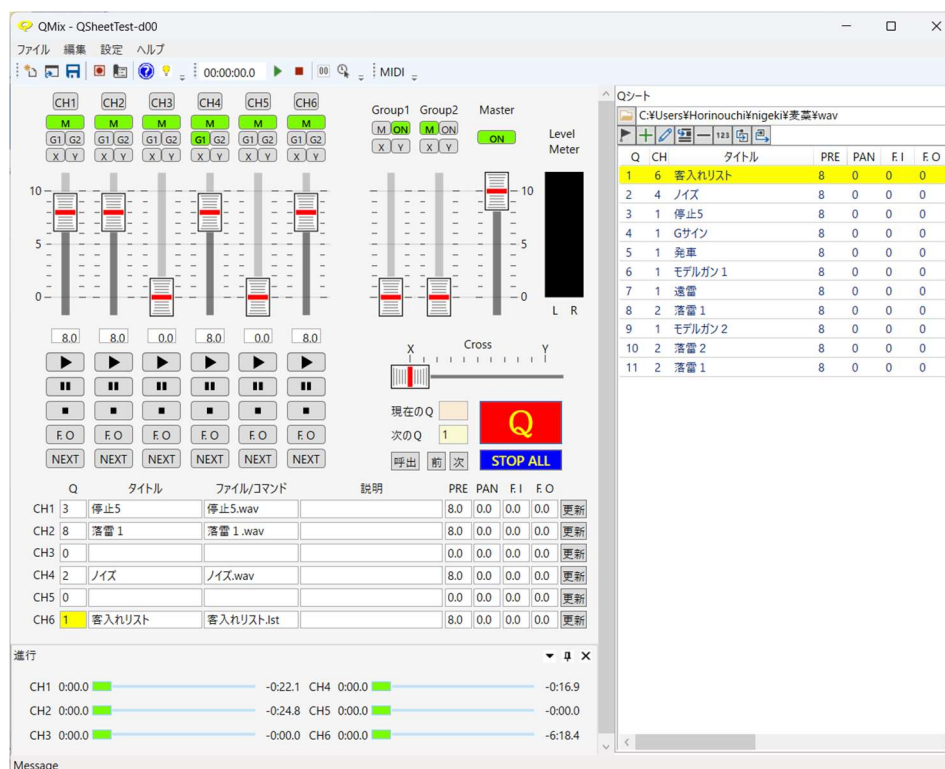


図3 ファイル登録後

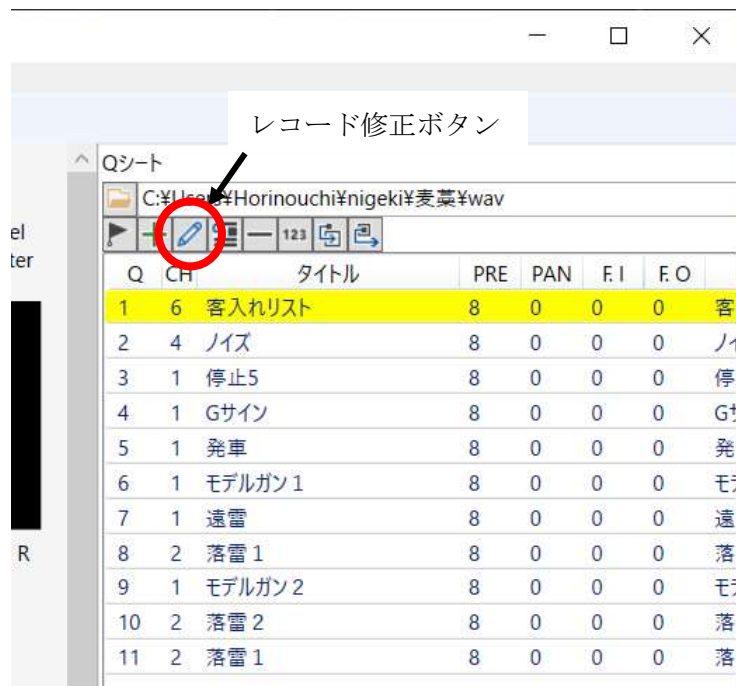


図4 レコード修正

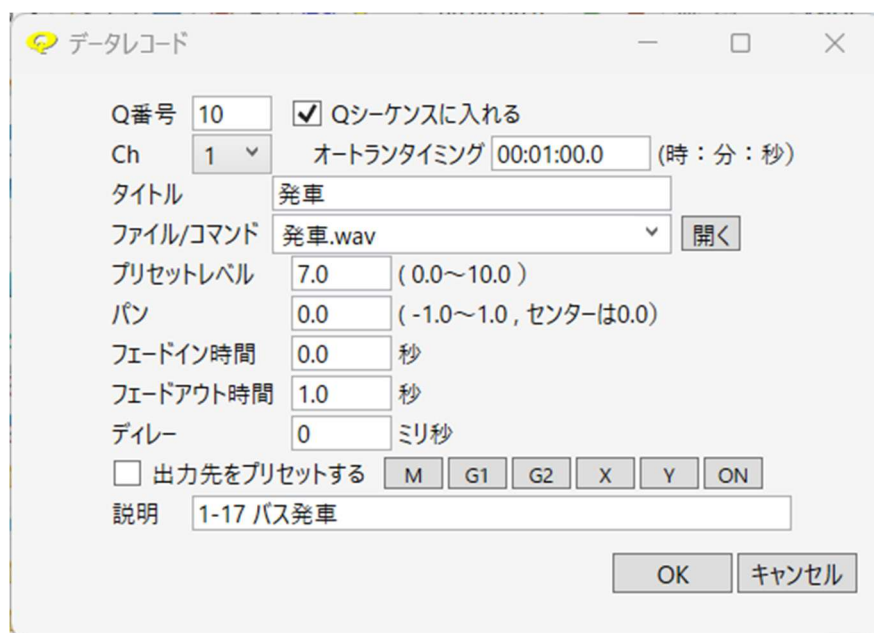


図5 データレコードウインドウ

(2) Qシートツールバーの追加ボタンで登録する方法

図6に示しているQシートツールバーのレコード追加ボタン $\oplus$ をクリックすると図7

のデータレコードウインドウが表示されます。ここで、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8）。ファイル/コマンドのところでファイルを指定します。ファイルは[開く]ボタンを押すとファイル選択のウインドウが開きますのでそこで選択します。音楽ファイルだけでなく連続再生リストファイルも洗濯できます。

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。

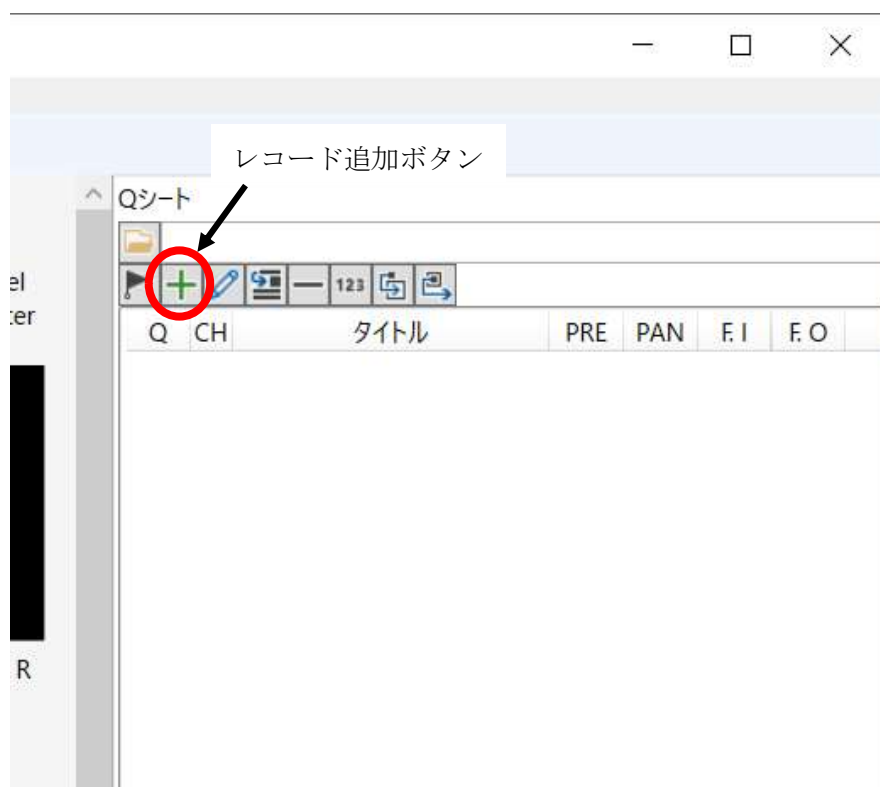


図6 レコード追加ボタン

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 開く

プリセットレベル 8.0 (0.0~10.0)

パン 0.0 (-1.0~1.0, センターは0.0)

フェードイン時間 0.0 秒

フェードアウト時間 0.0 秒

ディレイ 0 ミリ秒

☐ 出力先をプリセットする M G1 G2 X Y ON

説明

OK キャンセル

図7 データレコードウインドウ

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 開く

プリセットレベル 2.0 (0.0~10.0)

パン 0.0 (-1.0~1.0, センターは0.0)

フェードイン時間 0.0 秒

フェードアウト時間 0.0 秒

ディレイ 0 ミリ秒

☐ 出力先をプリセットする M G1 G2 X Y ON

説明 1-1 ノイズ

OK キャンセル

図8 レコードのレベルや説明を設定した例

4. Qシートの編集

(1) ファイル挿入

ファイルを挿入したい場合には、まず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9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。

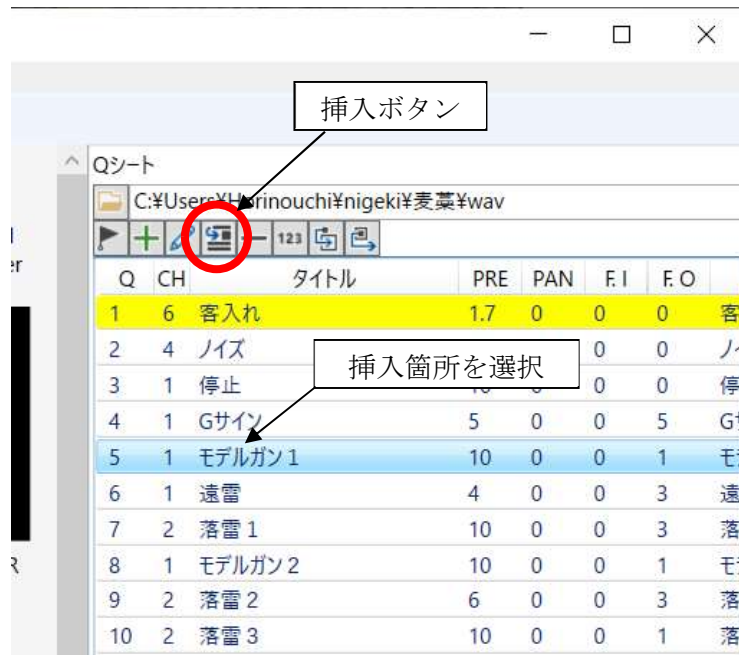


図9 ファイルの挿入

挿入ボタンを押すと図10のようにデータレコードウイ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、[開く]ボタンでファイルを選択します。

データレコード

Q番号 4.5 ☒ 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 Gサイン

ファイル/コマンド 開く

プリセットレベル 5 (0.0~10.0)

パン 0 (-1.0~1.0, センターは0.0)

フェードイン時間 0 秒

フェードアウト時間 5 秒

ディレイ 0 ミリ秒

☐ 出力先をプリセットする M G1 G2 X Y ON

説明 1-13 Gサイン

OK キャンセル

図 1 0 挿入ボタンを押した直後のデータレコードウインドウ

データレコード

Q番号 4.5 ☒ 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 発車.wav 開く

プリセットレベル 7.0 (0.0~10.0)

パン 0.0 (-1.0~1.0, センターは0.0)

フェードイン時間 0.0 秒

フェードアウト時間 1.0 秒

ディレイ 0 ミリ秒

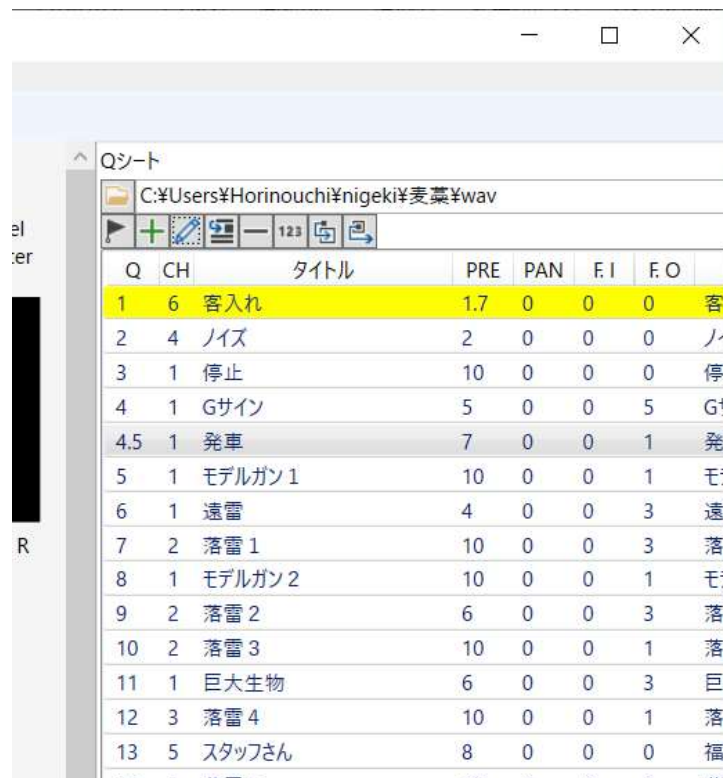
☐ 出力先をプリセットする M G1 G2 X Y ON

説明 1-17 バス発車

OK キャンセル

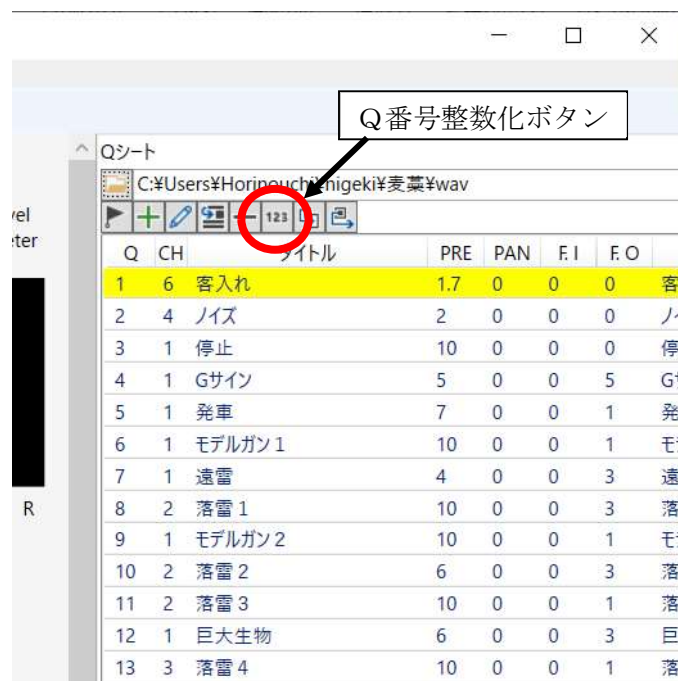
図 1 1 データを修正

図 1 1 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 2 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¹²³を押します (図 1 3)。



Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O	
1	6	客入れ	1.7	0	0	0	客
2	4	ノイズ	2	0	0	0	ノイ
3	1	停止	10	0	0	0	停
4	1	Gサイン	5	0	0	5	Gサ
4.5	1	発車	7	0	0	1	発
5	1	モデルガン1	10	0	0	1	モ
6	1	遠雷	4	0	0	3	遠
7	2	落雷1	10	0	0	3	落
8	1	モデルガン2	10	0	0	1	モ
9	2	落雷2	6	0	0	3	落
10	2	落雷3	10	0	0	1	落
11	1	巨大生物	6	0	0	3	巨
12	3	落雷4	10	0	0	1	落
13	5	スタッフさん	8	0	0	0	福

図 1 2 レコード挿入後のQシート



Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O	
1	6	客入れ	1.7	0	0	0	客
2	4	ノイズ	2	0	0	0	ノイ
3	1	停止	10	0	0	0	停
4	1	Gサイン	5	0	0	5	Gサ
5	1	発車	7	0	0	1	発
6	1	モデルガン1	10	0	0	1	モ
7	1	遠雷	4	0	0	3	遠
8	2	落雷1	10	0	0	3	落
9	1	モデルガン2	10	0	0	1	モ
10	2	落雷2	6	0	0	3	落
11	2	落雷3	10	0	0	1	落
12	1	巨大生物	6	0	0	3	巨
13	3	落雷4	10	0	0	1	落

図 1 3 Q番号の整数化

(2) コマンドの使用

例えば図 1 3 でQ番号5番の「発車」のレコードで発車.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14）、データレコードウインドを開きます（図15）。

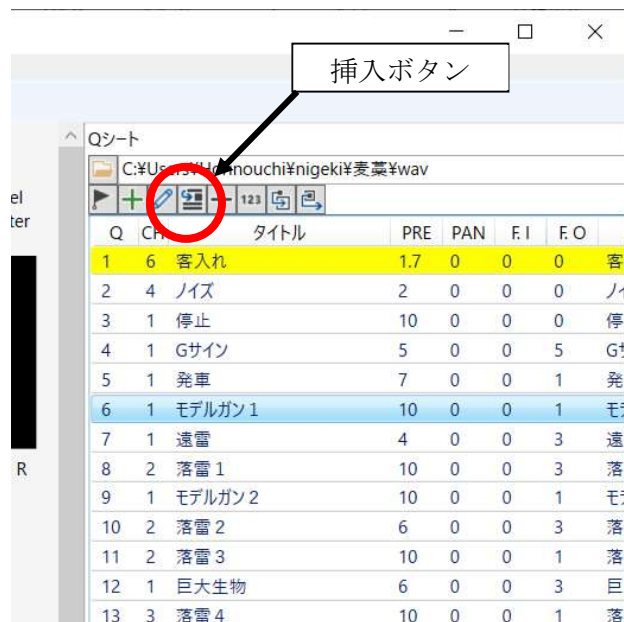


図14 挿入箇所を選択

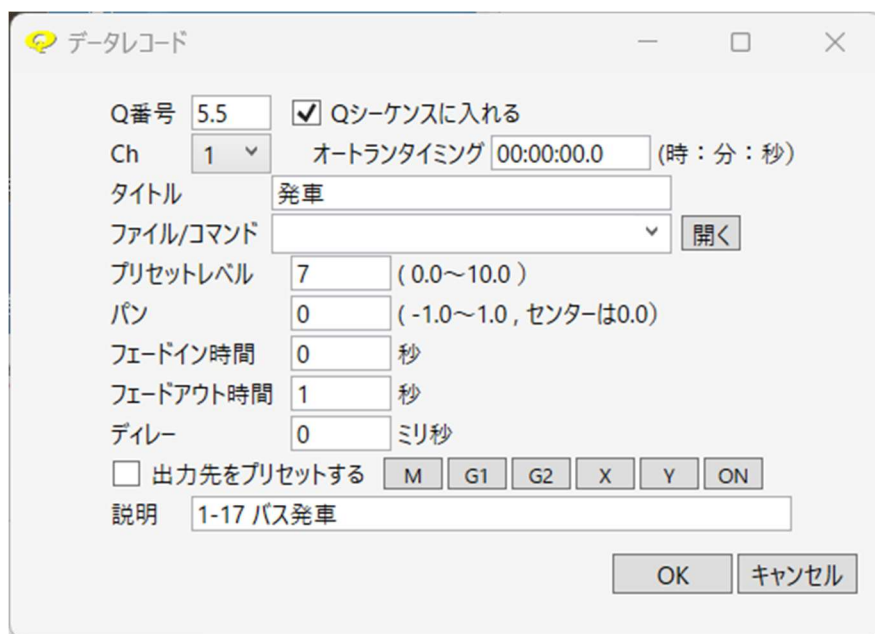


図15 挿入するレコード

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1 6）。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1 7）。

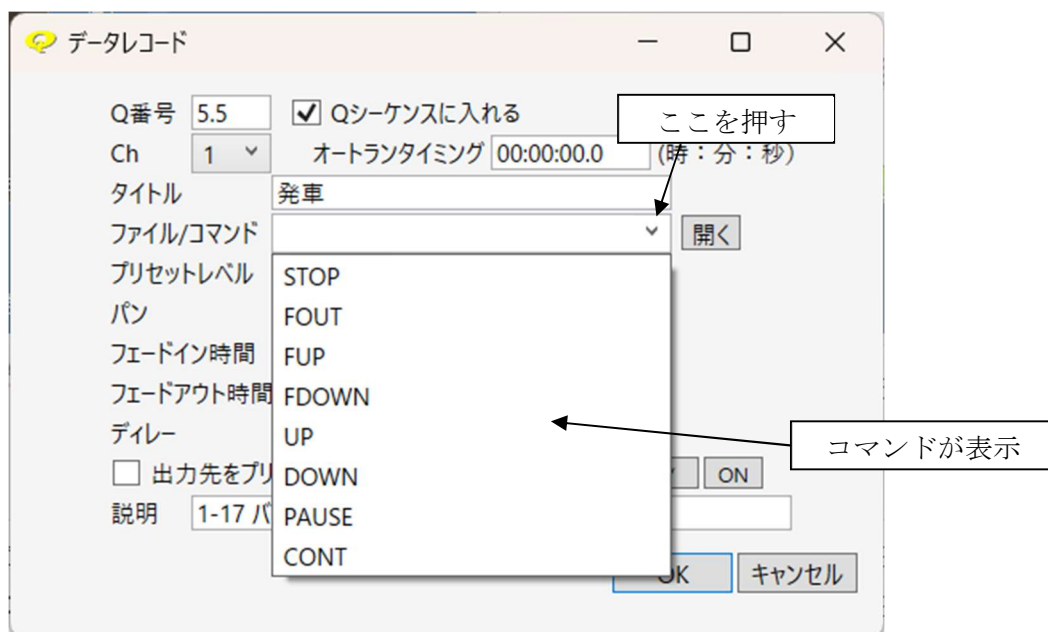


図 1 7 コマンド一覧を表示

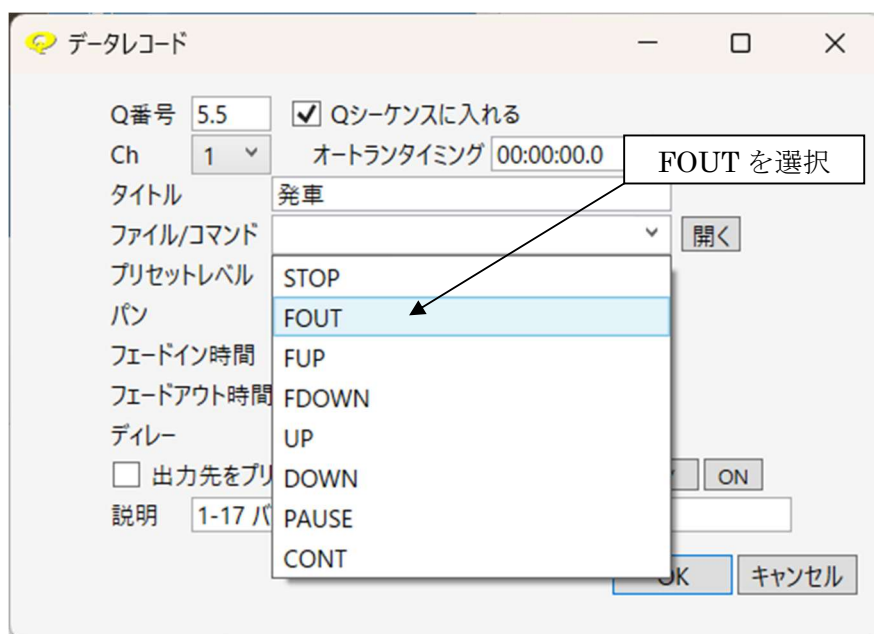


図 1 8 コマンドを選択（FOUT を選択したところ）

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1 9）。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 20)。

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 FOUT

プリセットレベル 7 (0.0~10.0)

パン 0 (-1.0~1.0, センターは0.0)

フェードイン時間 0 秒

フェードアウト時間 1 秒

ディレー 0 ミリ秒

☐ 出力先をプリセットする M G1 G2 X Y ON

説明 1-17 バス発車

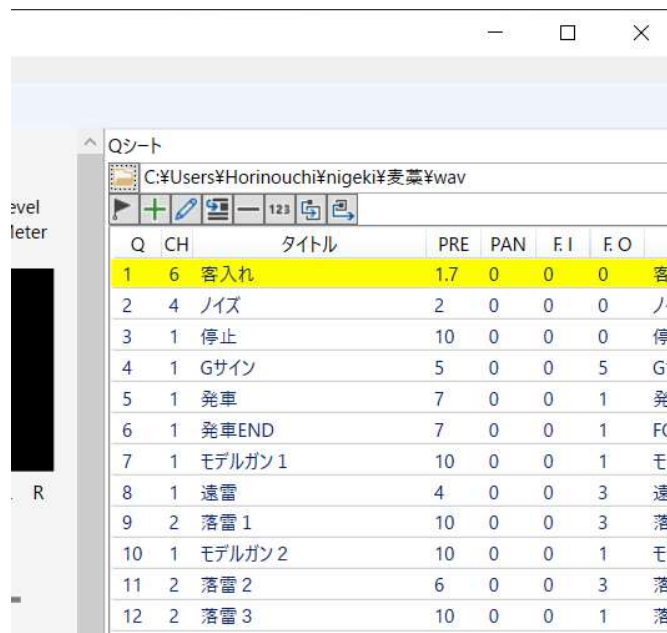
図 19 レコードの項目を設定

Qシート

C:\Users\Horinouchi\nigeki\麦葉.wav

Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O	
1	6	客入れ	1.7	0	0	0	客
2	4	ノイズ	2	0	0	0	ノイ
3	1	停止	10	0	0	0	停
4	1	Gサイン	5	0	0	5	Gサイン
5	1	発車	7	0	0	1	発
5.5	1	発車END	7	0	0	1	FC
6	1	モデルガン1	10	0	0	1	モ
7	1	遠雷	4	0	0	3	遠
8	2	落雷1	10	0	0	3	落
9	1	モデルガン2	10	0	0	1	モ
10	2	落雷2	6	0	0	3	落
11	2	落雷3	10	0	0	1	落
12	1	巨大生物	6	0	0	3	巨

図 20 コマンドのレコードを挿入完了



Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O	
1	6	客入れ	1.7	0	0	0	客
2	4	ノイズ	2	0	0	0	ノイ
3	1	停止	10	0	0	0	停
4	1	Gサイン	5	0	0	5	Gサ
5	1	発車	7	0	0	1	発
6	1	発車END	7	0	0	1	FC
7	1	モデルガン1	10	0	0	1	モ
8	1	遠雷	4	0	0	3	遠
9	2	落雷1	10	0	0	3	落
10	1	モデルガン2	10	0	0	1	モ
11	2	落雷2	6	0	0	3	落
12	2	落雷3	10	0	0	1	落

図 2 1 Q 番号整数化

Q 番号を整数化して整えます（図 2 1）。

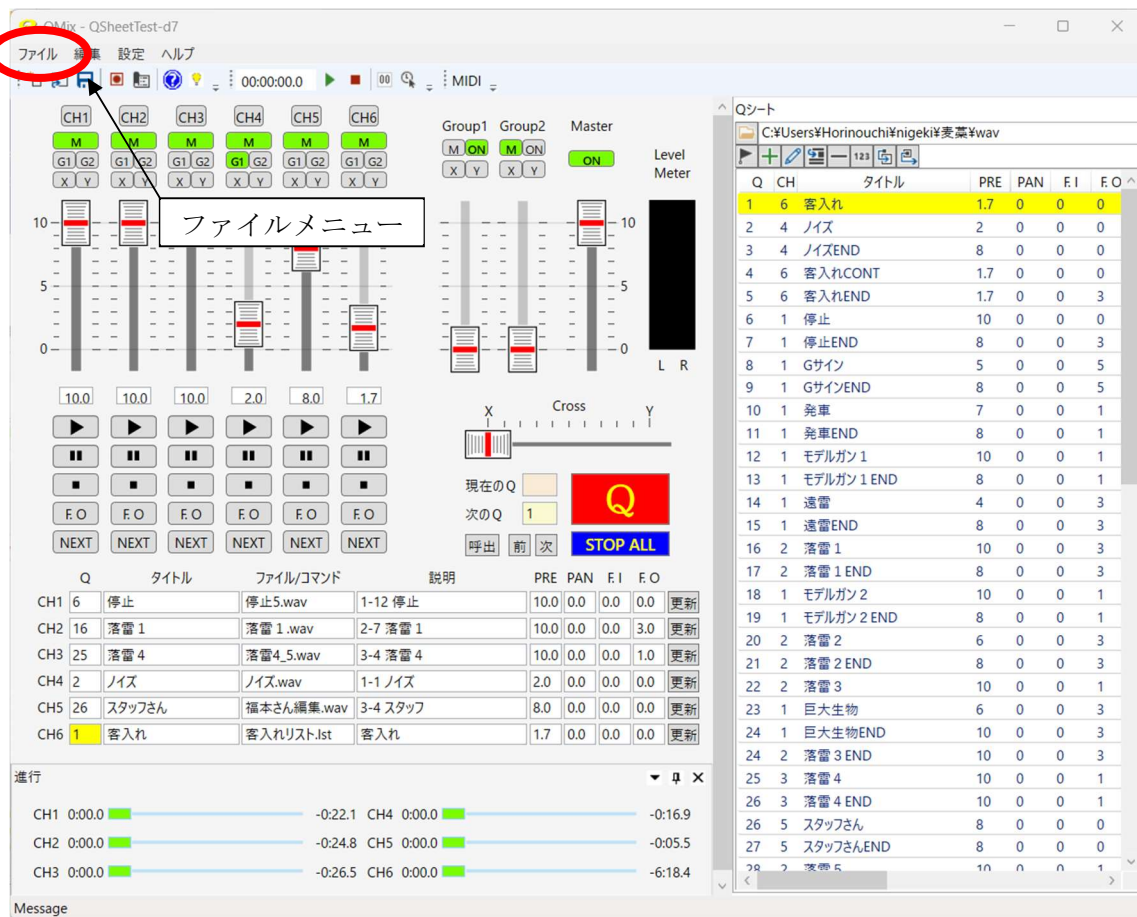
5. Q シートの保存と読み込み

(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 2）。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]または上書き保存ボタンでできます。

(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]または開くボタンで開くことができます。



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23）。

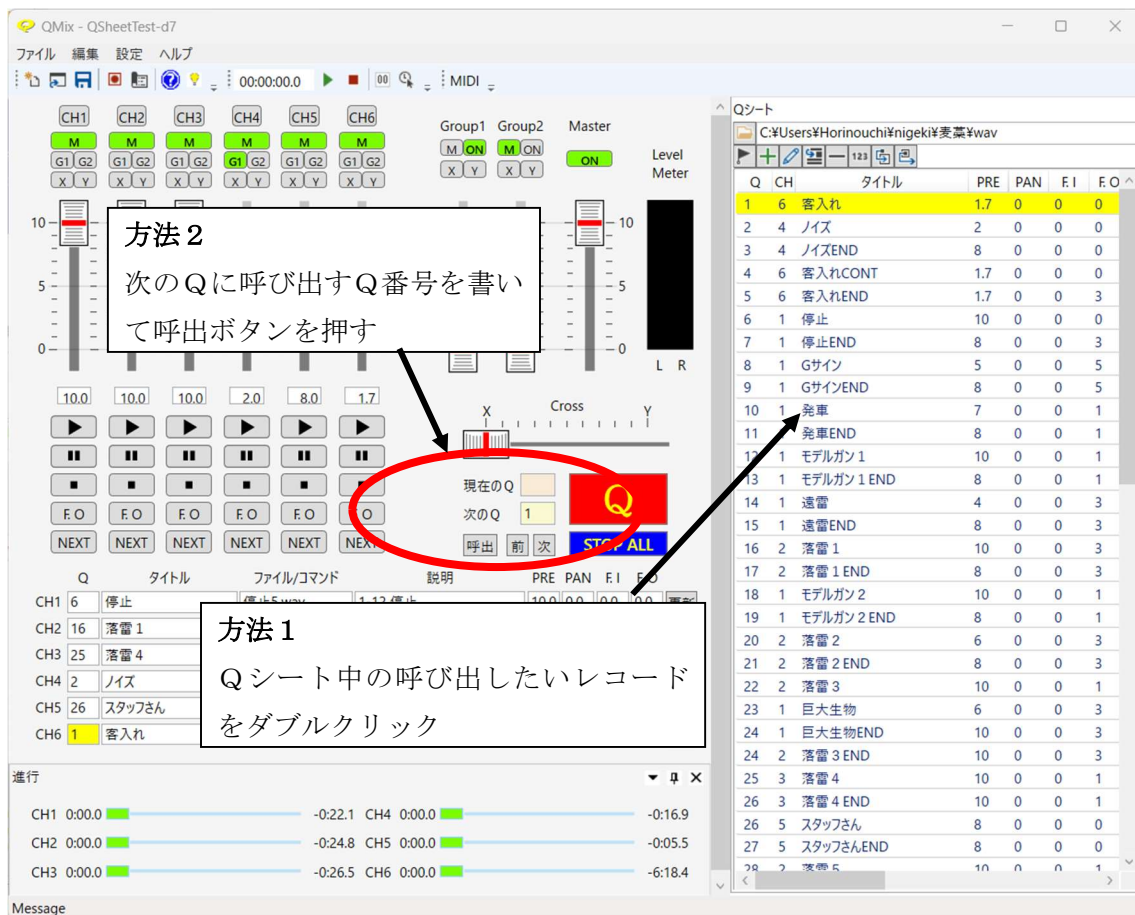


図 2 3 Q 番号の呼び出し（2つの方法でQ 番号 10 番を呼び出す）

呼び出すと図 2 4 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。

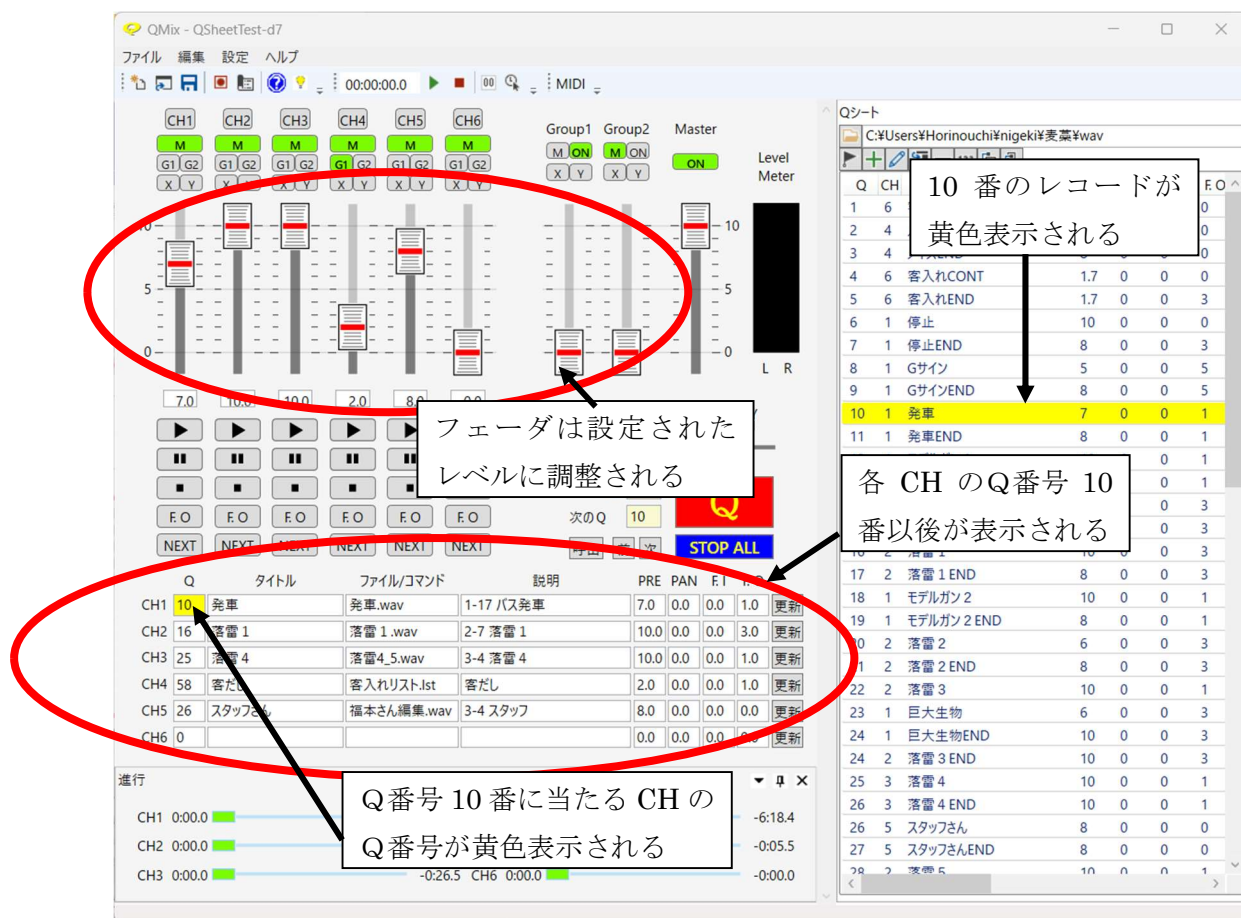


図 2 4 Q 番号呼び出し後の画面

(2) レコードの実行（ファイル再生）

図 2 4 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 2 5）。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 2 6）。

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。

QMix - QSheetTest-d7

ファイル 編集 設定 ヘルプ

00:00:00.0 00 Q MIDI

CH1 CH2 CH3 CH4 CH5 CH6

M M M M M M

G1 G2 G1 G2 G1 G2 G1 G2 G1 G2

X Y X Y X Y X Y X Y X Y

Group1 Group2 Master

M ON M ON ON

X Y X Y

Level Meter

10 5 0

再生ボタンが自動的に押される

7.0 10.0 10.0 2.0 8.0 0.0

次のQ番号

現在のQ 10 次のQ 11

Q ボタン

STOP ALL

Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O
1	6	客入れ	1.7	0	0	0
2	4	ノイズ	2	0	0	0
3	4	ノイズEND	8	0	0	0
4	6	客入れCONT	1.7	0	0	0
5	6	客入れEND	1.7	0	0	3
6	1	停止	10	0	0	0
7	1	停止END	8	0	0	3
8	1	Gサイン	5	0	0	5
9	1	GサインEND	8	0	0	5
10	3	発車	7	0	0	1
11	1	発車END	8	0	0	1
12	1	モデルガン1	10	0	0	1
13	1	モデルガン1 END	8	0	0	1
14	1	落雷	4	0	0	3
17	2	落雷1 END	8	0	0	3
18	1	モデルガン2	10	0	0	1
19	1	モデルガン2 END	8	0	0	1
20	2	落雷2	6	0	0	3
21	2	落雷2 END	8	0	0	3
22	2	落雷3	10	0	0	1
23	1	巨大生物	6	0	0	3
24	1	巨大生物END	10	0	0	3
24	2	落雷3 END	10	0	0	3
25	3	落雷4	10	0	0	1
26	3	落雷4 END	10	0	0	1
26	5	スタッフさん	8	0	0	0
27	5	スタッフさんEND	8	0	0	0
28	2	落雷5	10	0	0	1

Q	タイトル	ファイル/コマンド	説明	PRE	PAN	F.I	F.O
CH1 11	発車END	FOUT	1-17 バス発車END	8.0	0.0	0.0	1.0 更新
CH2 15	落雷1	落雷1.wav	2-7 落雷1	10.0	0.0	0.0	2.0 更新
CH3 25	落雷4	落雷4_5.wav	3-4 落雷4	10.0	0.0	0.0	1.0 更新
CH4 58	客だし	客入れリスト.lst	客だし	2.0	0.0	0.0	1.0 更新
CH5 26	スタッフさん	福本さん編集.wav	3-4 スタッフ	8.0	0.0	0.0	0.0 更新
CH6 0				0.0	0.0	0.0	0.0 更新

進行

CH1 0:06.1 -0:05.7 CH4 0:00.0 -6:18.4

CH2 0:00.0 -0:24.8 CH5 0:00.0 -0:05.5

CH3 0:00.0 -0:26.5 CH6 0:00.0 -0:00.0

図 2 5 Q ボタンで実行した状態

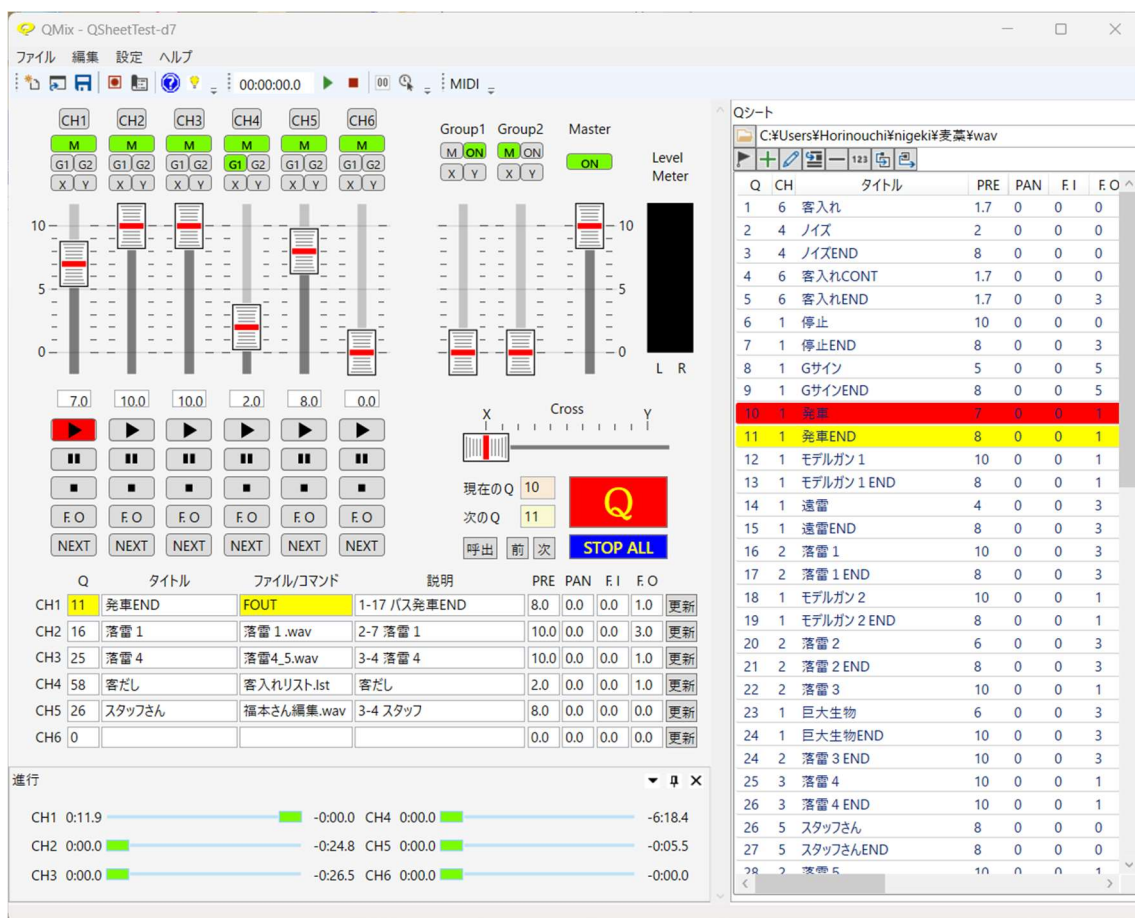


図 2 6 Q 番号 11 番を実行した後の状態

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27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。



18	1	モデルガン 2	10	0	0	1
19	1	モデルガン 2 END	8	0	0	1
20	2	落雷 2	6	0	0	3
21	2	落雷 2 END	8	0	0	3
22	1	巨大生物	6	0	0	3
22	2	落雷 3	10	0	0	1
24	1	巨大生物END	10	0	0	3
24	2	落雷 3 END	10	0	0	3
25	3	落雷 4	10	0	0	1
26	3	落雷 4 END	10	0	0	1
26	5	スタッフさん	8	0	0	0
27	5	スタッフさんEND	8	0	0	0
28	2	落雷 5	10	0	0	1
30	1	えせエンディング	4	0	3	0

図 2 7 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 2 8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 2 9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。



Q	CH	タイトル	PRE	PAN	E	F	O	ファイル/コマンド	説明	ディレー	タイミン
18	1	モデルガン 2	10	0	0	1		モデルガン 2 .wav	青-2 モデルガン 2	0	00:00:00
19	1	モデルガン 2 END	8	0	0	1		FOUT	青-2 モデルガン 2 END	0	00:00:00
20	2	落雷 2	6	0	0	3		落雷 2 .wav	2-9 落雷 2	0	00:00:00
21	2	落雷 2 END	8	0	0	3		FOUT	2-9 落雷 2 END	0	00:00:00
22	1	巨大生物	6	0	0	3		巨大生物 .wav	3-3 巨大生物	500	00:00:00
22	2	落雷 3	10	0	0	1		落雷 1 .wav	3-3 落雷 3	0	00:00:00
24	1	巨大生物END	10	0	0	3		FOUT	3-3 巨大生物END	0	00:00:00
24	2	落雷 3 END	10	0	0	3		FOUT	3-3 落雷 3 END	0	00:00:00

図 2 8 遅延実行の例

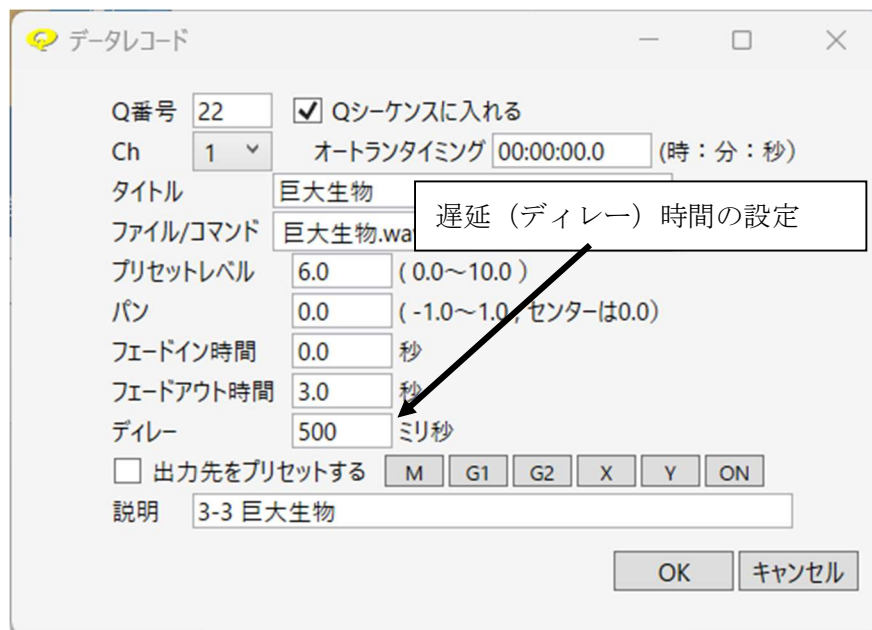


図 2 9 ディレイの設定

(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 0 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。

rel
ster

R

更新
更新

C:\Users\Horinouchi\Documents\麦葉.wav						
Q	CH	タイトル	PRE	PAN	F.I	F.O
18	1	モデルガン2	10	0	0	1
19	1	モデルガン2 END	8	0	0	1
20	2	落雷2	6	0	0	3
21	2	落雷2 END	8	0	0	3
22	1	巨大生物	6	0	0	3
22	2	落雷3	10	0	0	1
24	1	巨大生物END	10	0	0	3
24	2	落雷3 END	10	0	0	3
25	3	落雷4	10	0	0	1
26	3	落雷4 END	10	0	0	1
26	5	スタッフさん	8	0	0	0
27	5	スタッフさんEND	8	0	0	0
28	2	落雷5	10	0	0	1
30	1	えせエンディング	4	0	3	0
30	2	落雷5 END	10	0	0	3
31	1	えせエンディングUP	10	0	3	0
32	1	えせエンディングEND	8	0	0	8
33	3	モデルガン3	10	0	0	1
34	3	モデルガン3END	8	0	0	1

図30 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31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。

更新	50	2	バス走行UP	10	0	1	0
更新	51	1	夢の中END	8	0	0	0
更新	51	2	バス走行END	8	0	0	0
更新	51	4	ブチノイズ	10	0	0	0
更新	52	4	ブチノイズEND	8	0	0	0
更新	53	1	エンディング	6	0	0	0
更新	54	1	エンディングDOWN	2.5	0	0	3
	55	1	エンディングCONT	2.5	0	0	0
	56	1	エンディングUP	8.5	0	1	0
	57	1	エンディングEND	8.5	0	0	5
16.9	58	4	客だし	2	0	0	1
35.5	59	4	客だしEND	1.7	0	0	3
18.2							

図 3 1 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]または連続再生リストボタンで開きます。図 3 2 のウインドウが開きます。

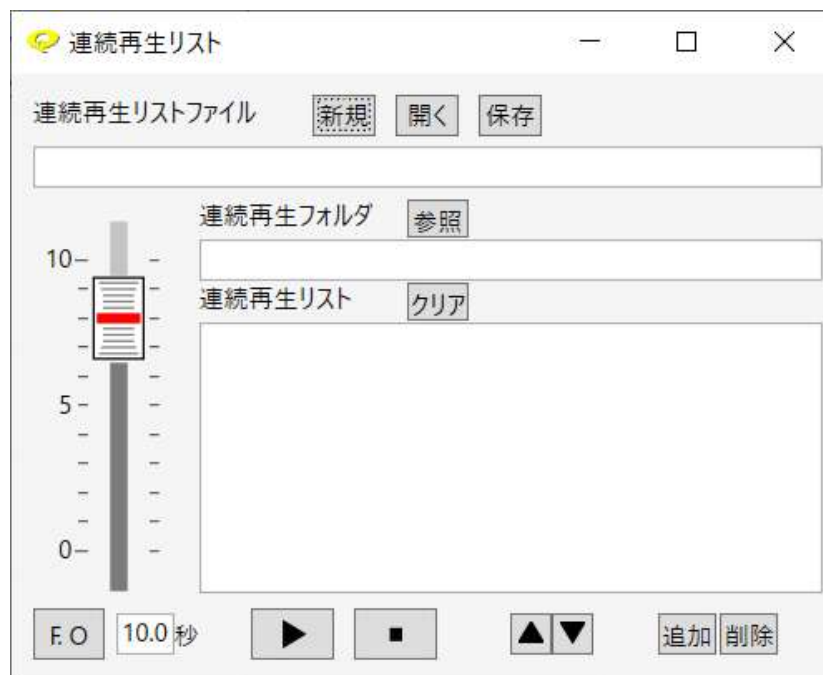


図 3 2 連続再生リスト編集ウインドウ

(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, mp3, m4a, ogg, flac, alac, wma)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します (図 3 3)。

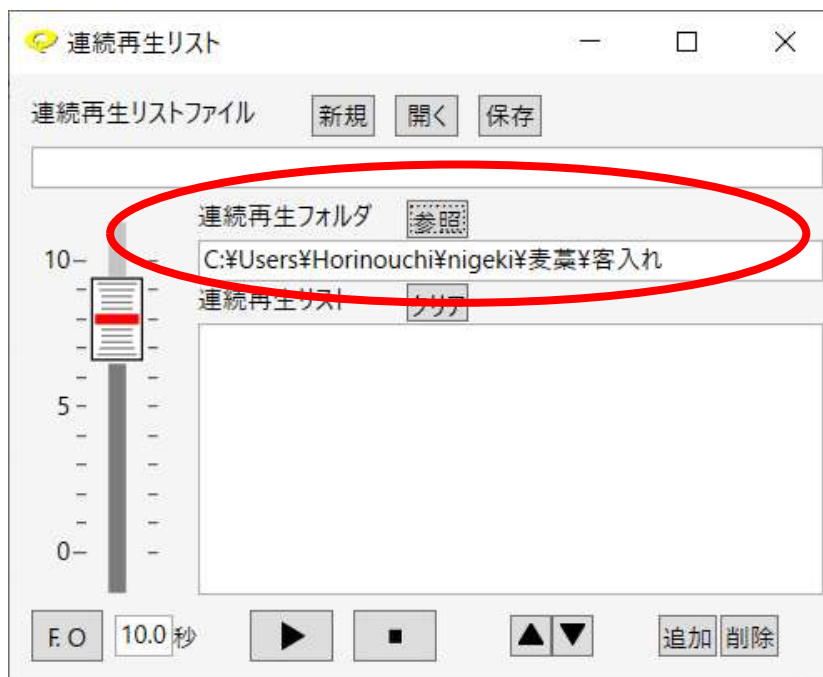


図 3 3 連続再生フォルダの指定

(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34, 図35)。また、ドラッグアンドドロップでも登録できます。

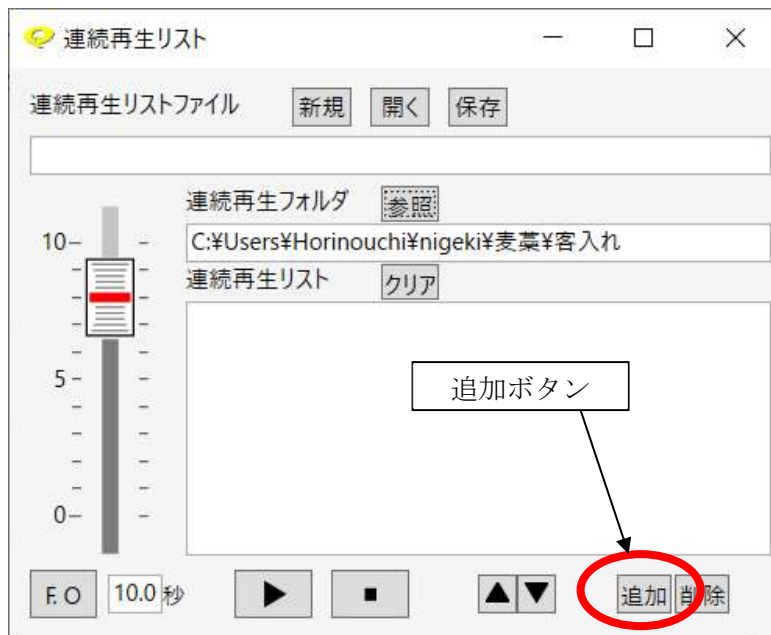


図34 音楽ファイルの登録

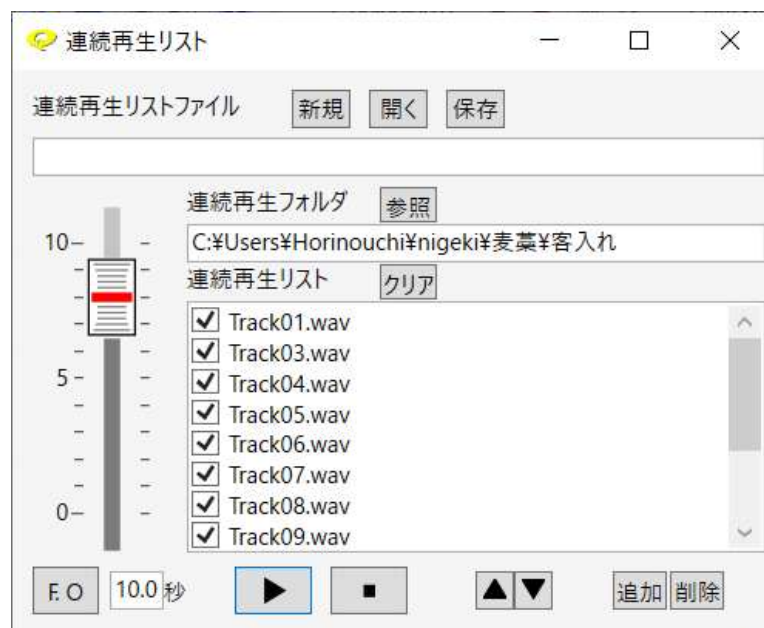


図35 音楽ファイルを読み込んだ状態

(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36）。

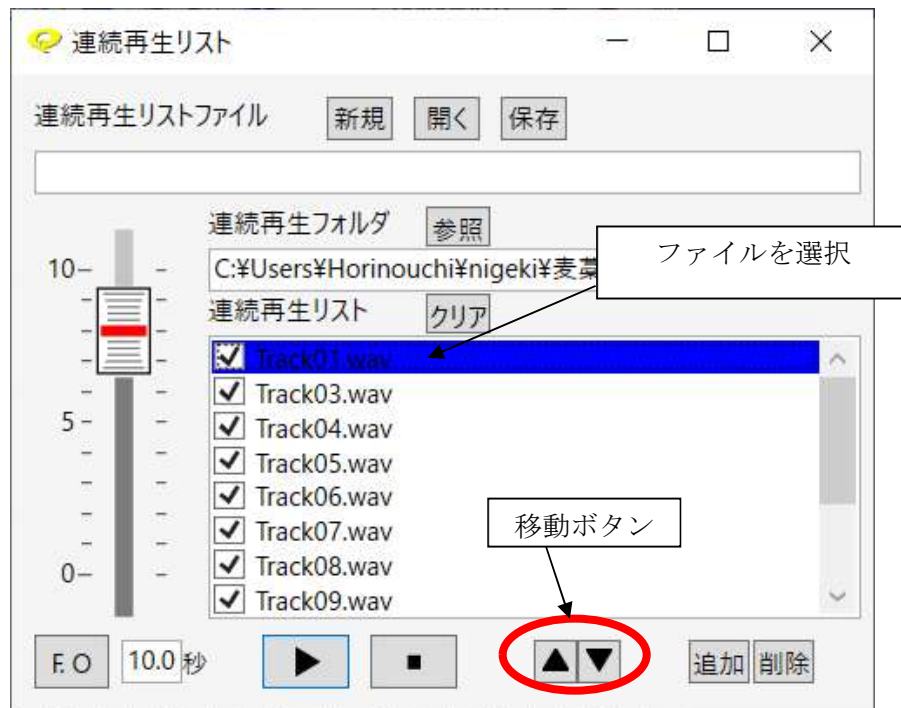


図36 WAV ファイルを移動

(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37）。

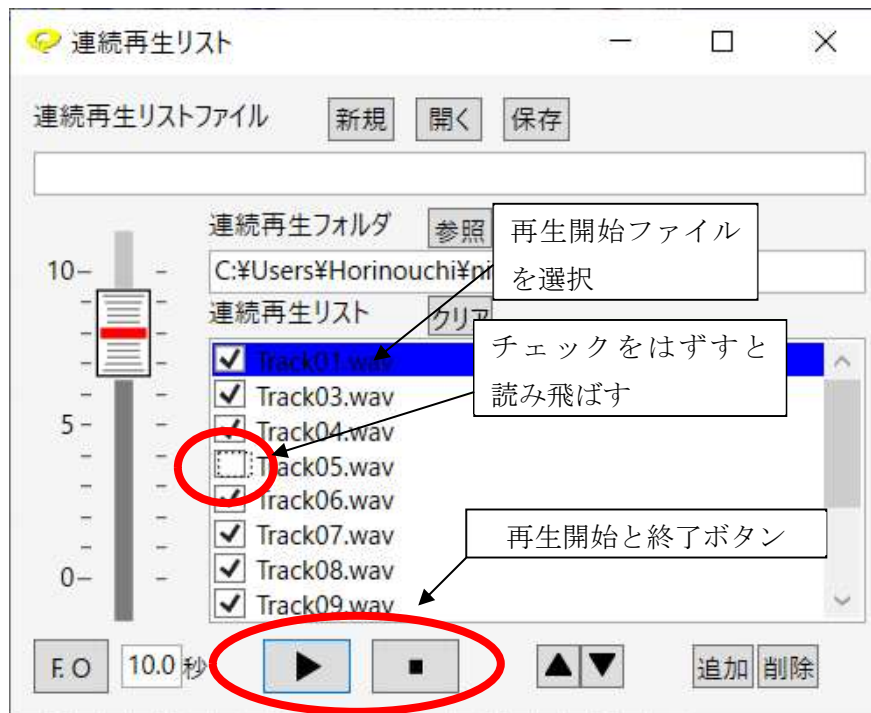


図 3 7 テスト再生

(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み込み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 3 8)。

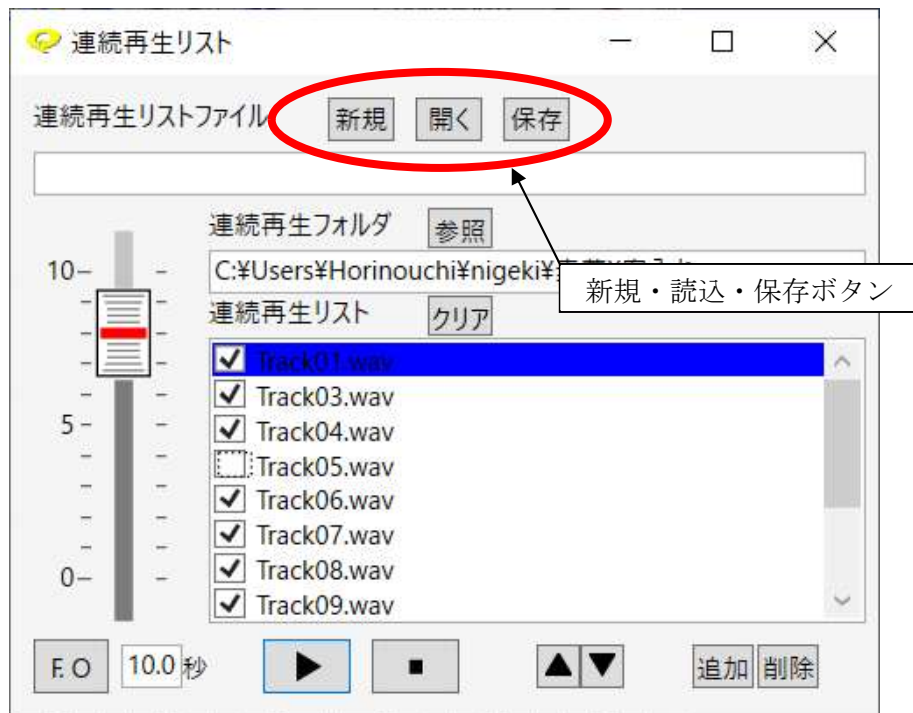


図 3 8 連続再生リストファイルの保存と読込

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 3 9 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レコードを見たい場合には、手動でスクロールする必要があります。

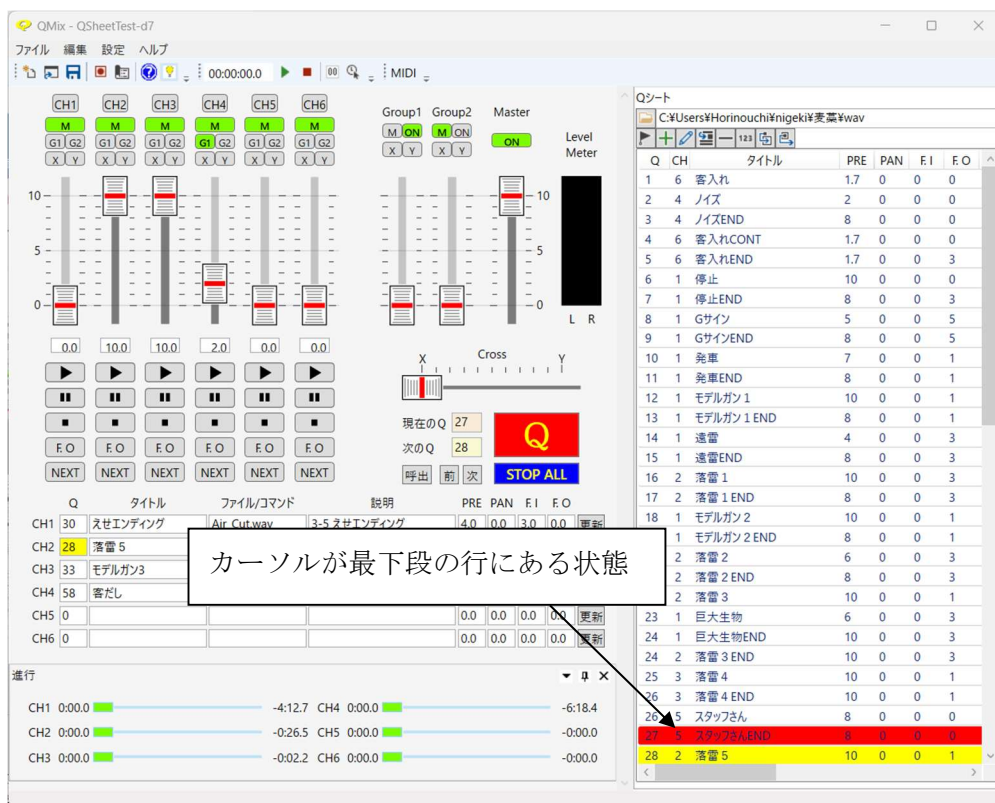


図 3 9 最下段にカーソルがある状態

常にカーソルより下のレコードを表示させたい場合には、図 4 0 の「Qシートを自動でスクロールする」にチェックを入れます。メニューの[設定]→[動作設定]からこのウインドウを開くことができます。

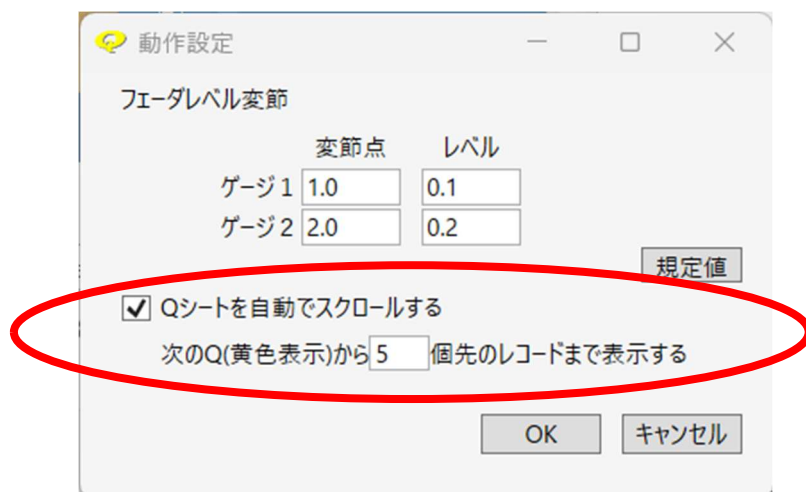


図 4 0 Qシートの自動スクロール設定

黄色いカーソルより下のレコード（下の行）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40の例のように5個表示すると指定すれば図44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シートのウィ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。

The screenshot shows the QMix - QSheetTest-d7 software. The top section contains mixer controls for 6 channels (CH1-CH6), each with a level meter and a 'G1 G2' button. Below the mixer are transport controls (play, stop, etc.) and a 'Cross' section. The bottom section displays a Q-sheet table with columns: Q, CH, タイトル, ファイル/コマンド, 説明, PRE, PAN, F1, F2, and a '更新' button. The table lists various audio events like 'Air_Cut.wav', '落雷 5', 'モデルガン 3', etc. A callout box with a red border and a red 'X' icon points to the bottom of the table, containing the text '5 個のレコードが下に表示される' (5 records are displayed at the bottom). The Q-sheet table shows records 27 through 33, with record 27 highlighted in red.

Q	CH	タイトル	ファイル/コマンド	説明	PRE	PAN	F1	F2	更新
CH1	30	えせエンディング	Air_Cut.wav	3-5 えせエンディング	4.0	0.0	3.0	0.0	更新
CH2	28	落雷 5	落雷4_5.wav	3-5 落雷 5	10.0	0.0	0.0	1.0	更新
CH3	33	モデルガン3	モデルガン 1 .wav	3-8 モデルガン 3	10.0	0.0	0.0	1.0	更新
CH4	58	客だし	客入れリスト.lst	客だし	2.0	0.0	0.0	1.0	更新
CH5	0				0.0	0.0	0.0	0.0	更新
CH6	0				0.0	0.0	0.0	0.0	更新

図41 指定位置でのカーソル停止