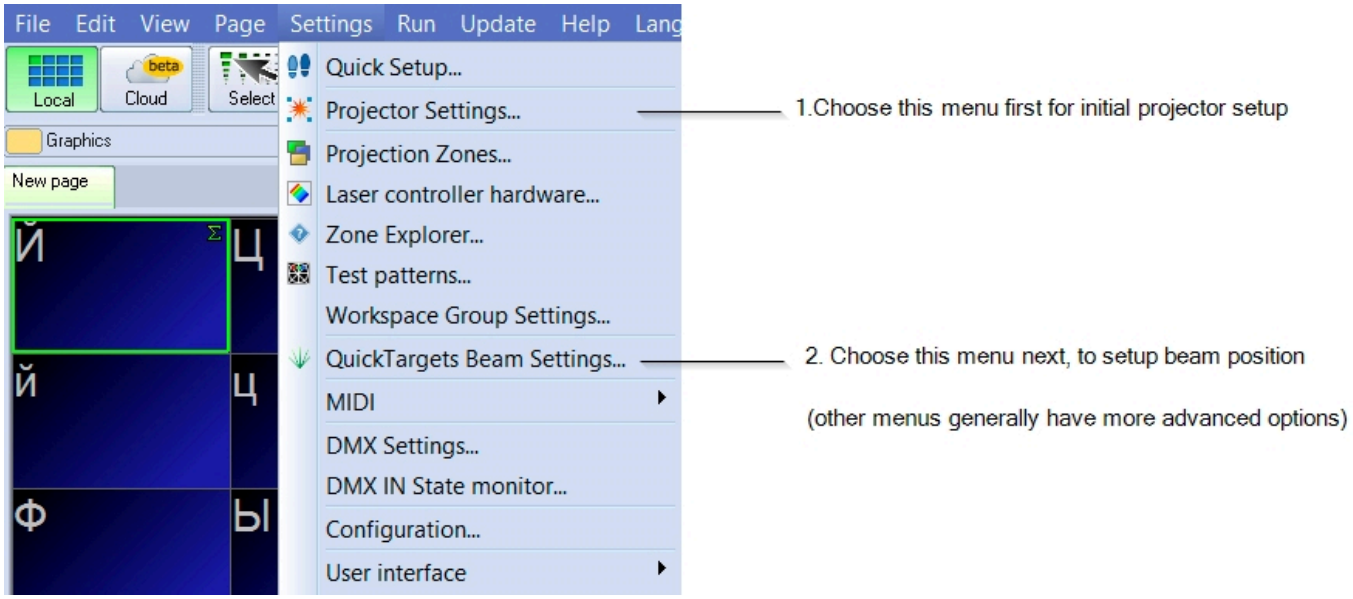
設定メニュー(概要) **2**
・クイックセットアップ 2
・Projector Settings 2
・Targeted Beam Settings 3
・投射範囲 3
・DMX設定 3
・ユーザーインターフェースアクセスモード 3
・その他のメニュー 3
1.Projector Settings **4**
ウィンドウオプション 4
テストパターン 5
サイズとポジション 6
スキャンレート 6
色の設定 9
ベクトルディスプレイ設定 10
Spacing(line density) 10
アンカー 10
角度 11
Track settings 12
情報タブ 13
ILDAテストパターンを使用してデフォルトのスキャンレートを設定する 14
ILDAテストパターンを使用してカラー/ブランキングシフトを設定する 14
より良いスキャナーはより良い結果をもたらす 15
2.QuickTargets beam settings **16**
3.投射範囲 **18**
投射範囲名称 19
スキャナ（プロジェクター）出力部 19
テストパターン制御部 19
幾何補正セクション 20
プレビューウィンドウの外観セクション 21
ビーム減衰マップセクション 23
レーザーグラフィックスでのビーム減衰マップの使用例 25
オーディエンススキャンによるビーム減衰マップの使用例 26
ターゲットビーム効果を使用したビーム減衰マップの使用例 27
高度なスキャンパラメータセクション 27
最初の8つのゾーンの推奨使用方法 29
特定の投影ゾーンにキューを送信する 30
The Beam Attenuation Map (BAM) 31
4.DMX設定 **32**
DMX入力 33
DMX出力 34
DMXからUSBへのデバイスが必要 35

5.User Interface アクセスモード **36**
ユーザーモード制限の設定 36

設定メニュー(概要)

[設定] メニューでは、プロジェクターに合わせたQuickShowの構成や、投射位置の設定などを行います。その他の設定メニューでは、より高度な機能やオプションにアクセスできます。



・クイックセットアップ

必要なユーザーインターフェイスの種類をすばやく指定できるほか、最も基本的なプロジェクターパラメータの一部を指定することもできます。

・Projector Settings

このメニューで最も重要な項目はProjector settingsです。ここではプロジェクターの種類に合わせたQuickShowの構成を行うことができます。サイズ、ポジション、スキャンレート、カラーシフト、色数、カラーレベルなどの設定が可能です。

• Targeted Beam Settings

ミラー、ミラーボール、回折格子をターゲットにする場合、QuickTargets Beam Settingsを使用します。スキャナーがターゲットビームの位置を設定できるウィンドウにアクセスします。ミラー、ミラーボール、回折格子をターゲットにしない場合、または主な作成がグラフィックスの場合は、この部分に関しては無視しても問題ありません。

• 投射範囲

このメニューのもう一つの重要な項目は投射範囲です。オフアクシスのサイズ補正を実行できるほか、1台または複数のプロジェクターから複数の投射範囲を設定できます。投射範囲は通常、高度なメニューであるため、初心者または中級レベルのユーザーが、最初にレーザーについて詳しく学習せずに調整することはお勧めしません。

• DMX設定

DMX設定メニューでは、入力または出力用に DMX-512 を設定できます。外部DMX照明コンソールを使用して QuickShow を制御する場合、または DMX-512 を使用して外部照明デバイスまたはフォグマシンを制御する場合にこれを使用します。

• ユーザーインターフェースアクセスモード

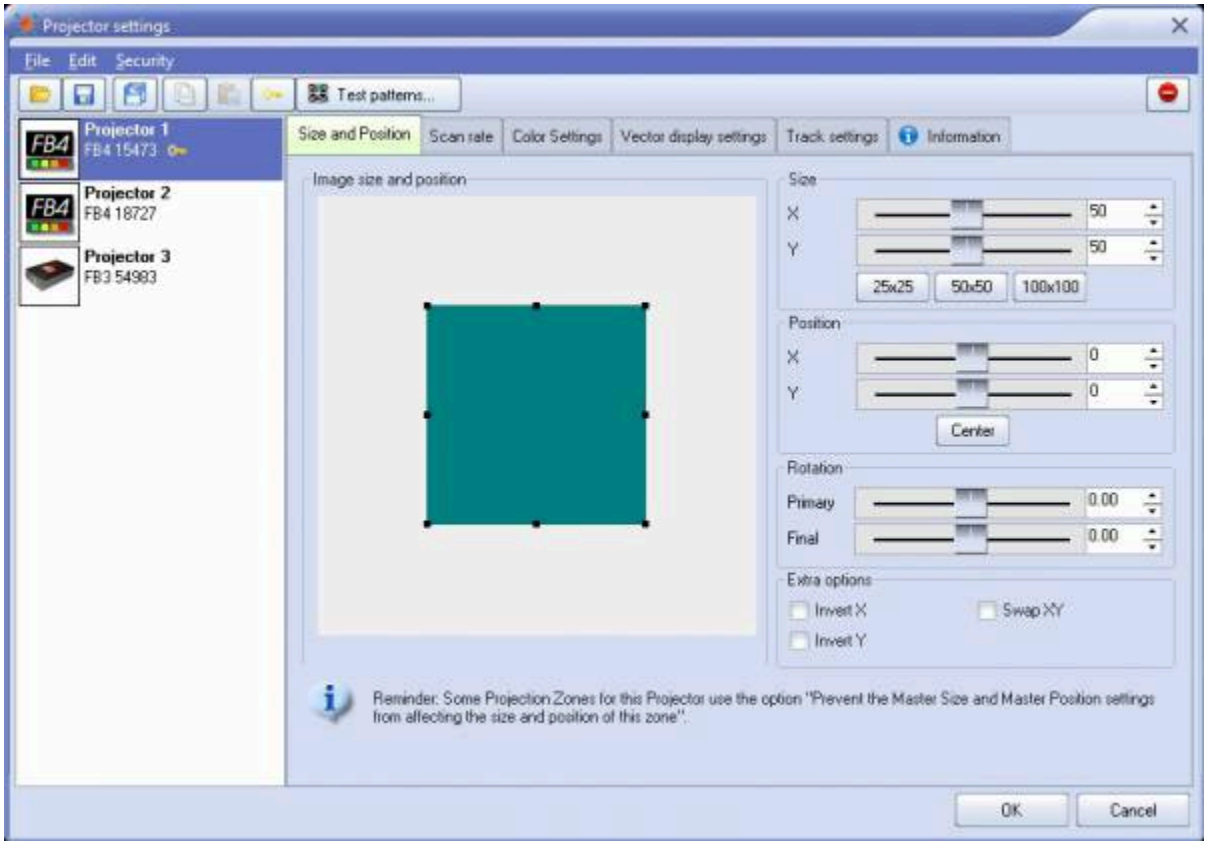
User interfaceアクセスモードでは、プログラムをユーザーモードにした場合に使用できるメニュー、ボタン、その他の機能を制御できます。

• その他のメニュー

このファイルでは説明されていない、より高度なメニュー項目もいくつかあります。
レーザーソフトウェアに精通している上級ユーザーであれば、これらのメニューとその動作を間違いなく理解できるでしょう。これらのメニューの使用に関する追加情報やサポートが必要な場合は、 Pangolin にお問い合わせください。

1.Projector Settings

制御ハードウェア、つまりレーザーの最大出力を設定できます。これは通常、ソフトウェアの出力設定ではなく、プロジェクター自体の設定を行います。ほとんどのユーザーは、Projector settingsを使用して出力先を設定し、セーフティゾーンを設定します。



ウィンドウオプション

メイン メニュー バーには、 **[開く]**と **[保存]** があります。これらのオプションを使用すると、ユーザーはハードウェアの設定をファイルに保存できます。これにより、設定をバックアップしたり、別の PC やシステムに移動したりできます。

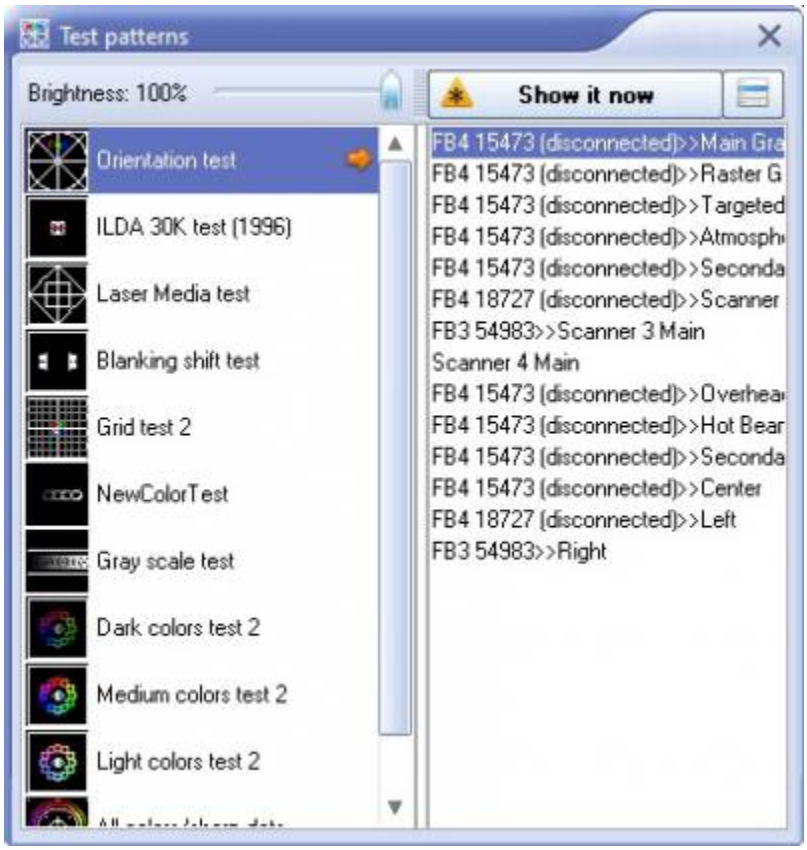
[Save settings of all projector to default settings file]は、各レーザーすべての設定ファイルを強制的に上書きします。

注意: [OK] を押すと、各ハードウェアのすべての設定が QuickShowのシステム/インストールに保存され、後で呼び出すことができますが、これらの保存された設定はユーザーの利便性を考慮したものです。

コピー＆ペーストボタンを使用すると、1つのハードウェアから他のハードウェアにすべての設定をコピーできます。例えば、同じレーザーが4つあり、そのうち1つを調整した場合に役立ちます。残りのハードウェアに貼り付けると、すべてがほぼ同じになります。別々で設定するよりも時間を節約できます。

キーボタンを使用すると、ロックされたコンテンツのロック解除に使用するハードウェアを選択できます。これは、ソフトウェアライセンスやキーとは関係ありません。これは、QuickShow の [登録] タブで行います。おそらく、販売されたコンテンツをハードウェアにロックする可能性のあるデザイナーからハードウェアを購入した場合にのみ、この問題が発生します。

テストパターン



テストパターンでは、システムの調整中にレーザーを出力させることができます。サイズと位置の方向テスト、スキャンレートと色シフトを確認するためのILDA30kTest、色調整のためのグレースケールテストなどがあります。
パターンと出力したいハードウェア/ゾーンを選択して表示します。安全のため、最初は明るさを最低にして開始することをお勧めします。

サイズとポジション

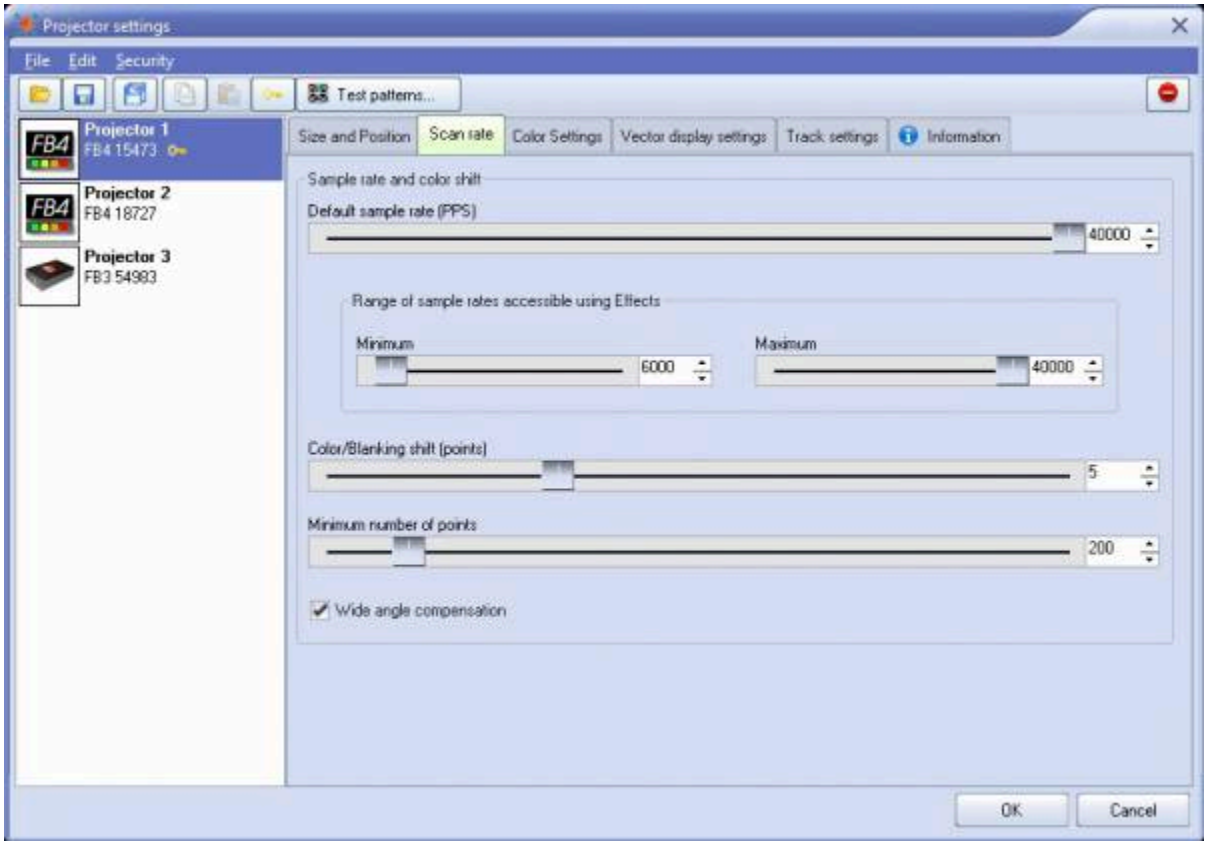
[サイズとポジション]タブでは、**プロジェクターの出力を拡大縮小**することができます。
100×100 は、制御ハードウェアがシステムで使用できる出力を最大限に使用することを意味します。**ほとんどのユーザーは、これを 100×100 に設定し、他のすべての設定を[投射範囲]で調整することを好みます。**ただし、この値を調整する使用例と議論がいくつかあります。

通常、ビームショーコンテンツでは最大出力の 95% のみを使用し、グラフィックコンテンツでは 50% のサイズのみを使用することが推奨されます。レーザーが常に限界まで押し上げられることがなくなるため、フルサイズを使用しないことを好むユーザーもいます。

最大スキャン角度が異なっていたり、互いに異なる方向に反転しているシステムを使用することもあります。すべてのレーザーを同じ様に動かすために、それぞれ少し違った最大設定をして、プログラミングとゾーニングですべてが同じように動作するように設定します。

スキャンレート

プロジェクターのスキャンレートは、**Quickshowがプロジェクターにデータを送信する速度**です。プロジェクターによってレーザーデータの出力速度は大きく異なり、その速度に対応できないシステムに高速でデータを送信すると、レーザースキャナーが損傷する可能性があります。このため、**スキャンレートを正しく設定することが非常に重要です。**



初期サンプルレート：Default sample rate(scan speed)を設定する時は、まずメーカーの仕様書を確認してください。「スキャン速度 30kpps」 または 「ILDA 30k at 8 Degrees」の様に記載されます。これは、今回の例で示されている8°の様な、スキャナーに負荷がかかる低いスキャン角度でテストする「ILDA テストパターン」を実行する時に達する最高速度になります。実用上は、ビームショーコンテンツの場合でフルサイズ、グラフィックコンテンツの場合で約半分のサイズ (50%) でほとんどのスキャナーが定格スキャン速度を実行できます。ただし、これは完璧な規則ではなく、出力の角がシャープでなかったり、コンテンツの端からレーザーの「尾」や「枝分かれ」が生じたり、画像が完全に歪んだりする場合は、コンテンツに対してスキャン速度が速すぎるか、または実行範囲が広すぎる可能性があります。

Minimum and Maximum Scan rate - QuickShow には、スキャン速度を遅くしたり速くしたりできるエフェクトがいくつかあります。ほとんどのユーザーの場合、**最大速度をお持ちのレーザーのデフォルトスキャンレートと同じ速度に設定し、最小速度は触らずデフォルトのままにしておくことをお勧めします。**スキャナーのオーバードライブに慣れている上級ユーザーは、最大スキャン速度を上げることができますが、お勧めしません。

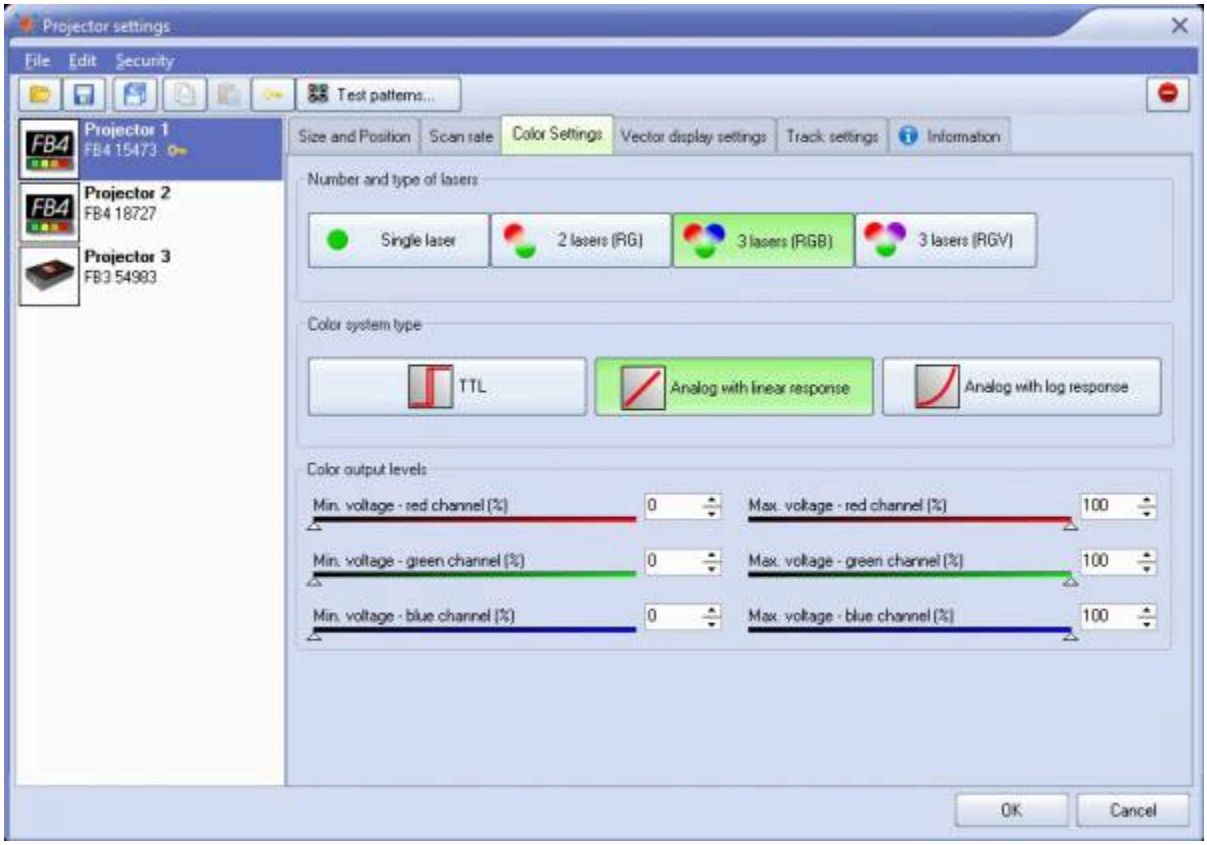
このタブで設定するもう 1 つの項目は、Color shiftです。スキャナーには、反応時間、つまりレイテンシーがあります。デジタルドライバーを使用するレーザーダイオードとは異なり、スキャナーは互いに同期しません。これを補うために、カラーデータとスキャンデータの出力が遅れるカラーシフトがあります。
30kpps で動作するほとんどのレーザーは 4 のカラーシフトを使用し、40kpps では 5 のシフト、20kpps では 3 のシフトを使用します。ILDA テスト パターンを使用してこれを確認する方法については、このドキュメントの最後に記載されています。

ポイントの最小数：Minimum number of points - スキャナーがフレームを過度に速くループするのを防ぎます。これにより、熱の蓄積やパフォーマンス/寿命の問題が発生する可能性があります。フレームを均等に配置するには、この値を 200 のままにしておくことをお勧めします。

Wide angle Comepnsationはプロジェクター設定のスキャンレートタブにある新しいチェックボックスで、大きなスキャン角度で投影するときにスキャン速度が自動的に遅くなります。
これには、スキャナー内部の熱を下げ、投影時の角の曲がりを修正し、スキャナーの寿命を延ばすという利点あります。

広角補正を使用する場合は、スキャン速度をスキャナーの定格スキャン速度に設定します。50% を超える大きな角度で投影すると、補正が機能する場合があります。スキャナーにとって難しい可能性のあるフレームの部分を自動的に判断し、ス キャン速度をわずかに遅くして、大きなサイズで画像を正しく表示し、スキャナーの熱を除去します。このツールがフレームに追加するポイントの数は非常に少なく、気付かれないことが多いため、ほとんどのユーザーにとっては、これを有効にしておくことをお勧めします。

色の設定



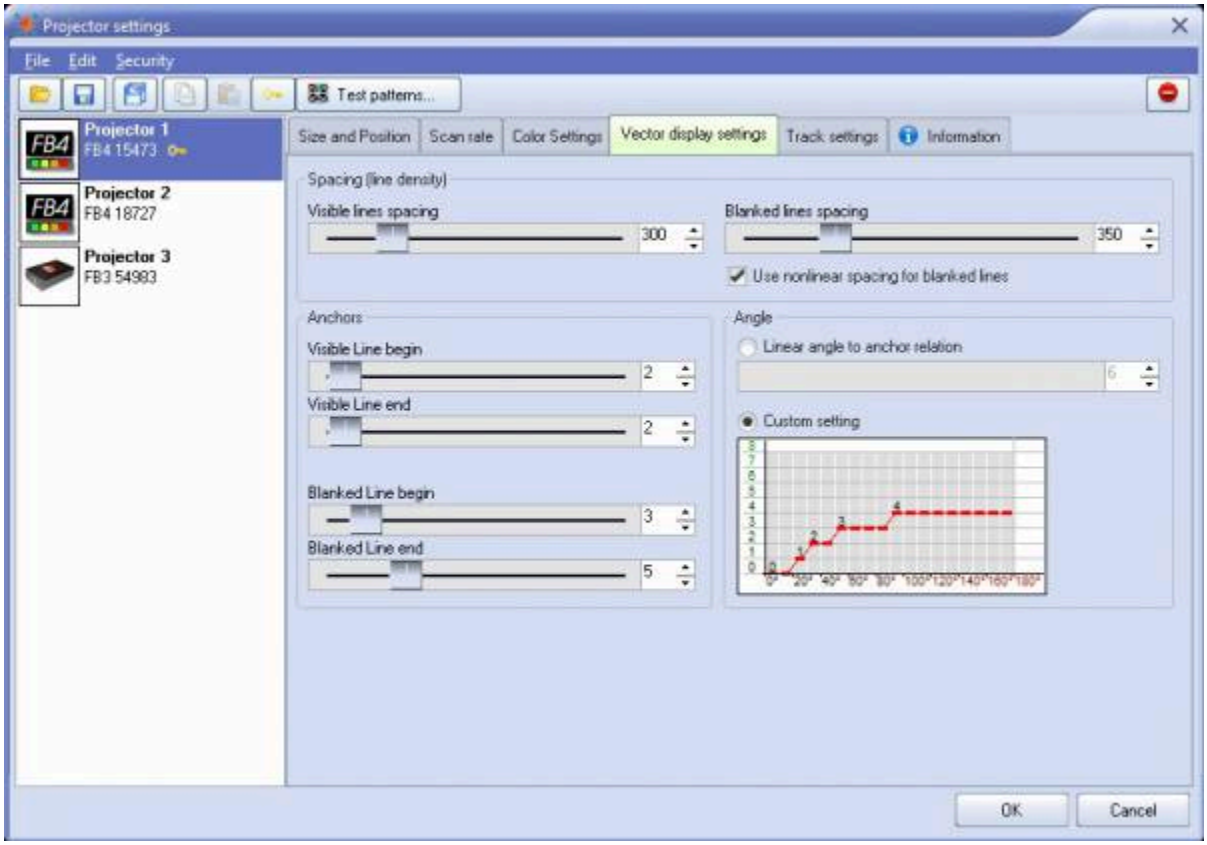
すべてのレーザーが同じレーザーダイオードを使用しているわけではありません。そのため、プロジェクターから最高の色出力を得るには、まずシステム内のレーザーの数と種類(1 色、2 色、3 色 RGB、または RGV) を判断する必要があります。最新のレーザーシステムのほとんどは、RGB カラーシステムを使用しています。

次に、カラーシステムの種類を決定する必要があります。TTL はレーザーがフェードしないことを意味します。[線形応答を備えたアナログ：Analog with Linear response]と[長い応答を備えたアナログ：Analog with log response]はレーザーがフェードする可能性があることを意味します。ほとんどのレーザーシステムでは[Analog with Linear response]を使用する必要がありますが、レーザーの色とフェードカーブをより明確にしたい場合は、[Analog with log response]を使用して、単なる電力レベルではなく、人間の目の感度により相対的なフェードカーブを作成できます。

ただし、ドライバーが適切に調整されていないシステムでは、好ましくない結果につながる可能性があります。

最後に、カラー出力レベルで各カラーチャネルの最小電圧と最大電圧を設定できます。レーザーの単色が好みよりも強すぎる場合は、各チャネルの最大出力電力を下げて、基本的なカラー調整を行うことができます。最小電圧を 0 から変更する必要はほとんどありませが、レーザーがオンになる直前まで上げておくと、カラー調整に役立つ場合があります。

ベクトルディスプレイ設定



Spacing(line density)

ビジブルライン間隔- 表示ポイント間の間隔 (距離)。QuickShow は 2 つの隣接するポイント間の間隔を測定し、距離が 1.5 スペース (またはそれ以上) の場合に、BEYOND はその間に追加のポイントを追加します。ポイント数は (AB)/間隔の丸められた値です。

ブランクライン間隔- 空白の点の間の間隔 (距離)。 原則として、空白の線の間隔は、表示線の間隔よりも数倍広くすることができます。 間隔が 2 倍になると、ピーク電圧と、それに伴う過熱の問題により、スキャナーにとって危険な場合があります。

ブランクラインのために非線形間隔を使用- 非線形間隔では、行の先頭と末尾の近くに多くのポイントが配置され、空白の行の中央のポイント間の距離が大きくなります。原則として、このオプションは空白の行に適しています。

アンカー

原則として、フレームは、複数のビジブルベクトル/ポイントと、その間のブランクラインのシーケンスです。ブランクラインが可視になる場所、またはビジブルラインがブランクラインに変わる場所には、ベク

トルの追加のアンカー ポイントが必要です。

ビジブルラインがブランクライン（表示行の終了）に変わると、QuickShow　は行が空白になった後に、いくつかの表示アンカーポイントといくつかの空白アンカーを追加します。ブランクラインが終了してビジブルラインが始まるときにも同様のプロセスが起こります。ここで、いくつかのブランクアンカーとビジブルアンカーを追加する必要があります。このようなポイントはビジブルラインの間やブランクラインの間には追加されません (このために角度の最適化が行われます)。

ビジブルラインの開始- ビジブルラインの先頭にアンカーします。

ビジブルラインの終了- ビジブルラインの終了にアンカーします。

ブランクライン開始- ブランクラインの先頭にアンカーし、ビジブルラインの終了と連動します。

ブランクライン終了- ブランクラインの終了にアンカーし、ビジブルラインの開始と連動します。

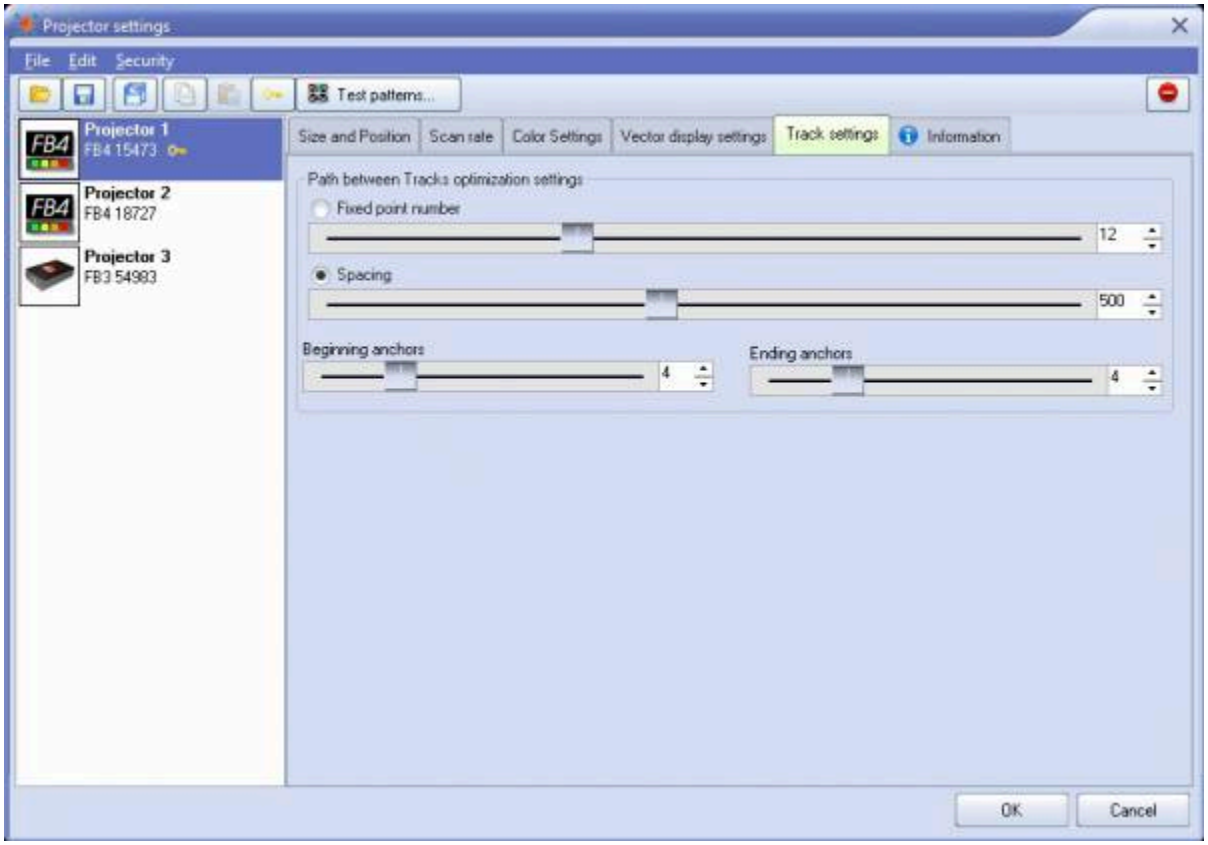
角度

角度の最適化は、表示されている線に対してのみ、また表示されている線の間でのみ機能します。
表示されている線と空白の 線の間に遷移がある場合、QuickShow はアンカー セクションに従って
アンカーを追加します。

直線角度とアンカーの関係- 180 度回転内のアンカー ポイントの数。

カスタム設定- 100 度、40 度、60 度、180 度の回転のアンカー ポイントの数を設定できる図。

Track settings



QuickShowは、トラック/フレーム間およびトラック/フレーム間の特別な遷移フレーム（短い）を生成し表示が更新されます。たとえば、2つのキューを表示する場合、QuickShow　はそれらのキューの間に遷移パスを挿入します。パスは、行の先頭と末尾にいくつかのアンカー ポイントがあるブランクラインです。

固定されたポイント番号-　パスの開始ポイントと終了ポイントの間には常に同じ数のポイントが分散されます。

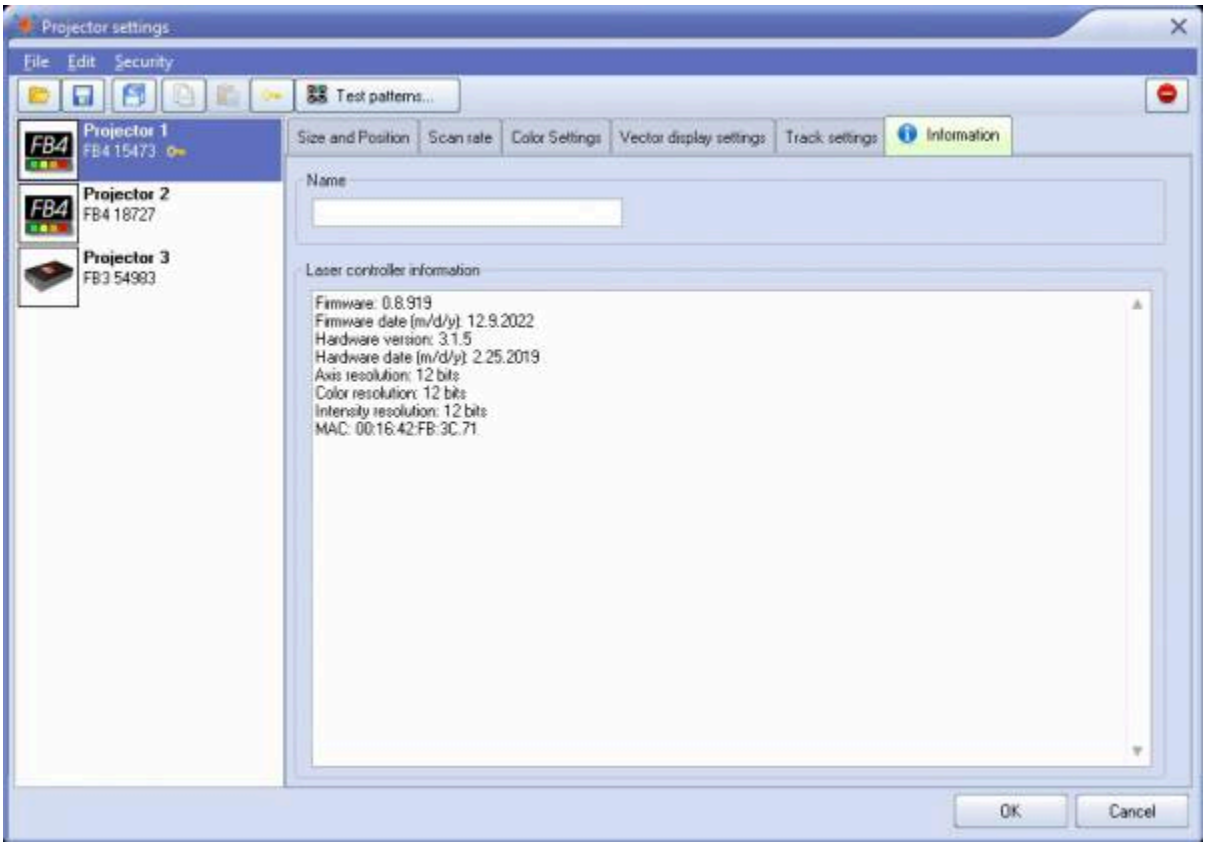
間隔- パス内のポイントの数は、開始点と終了点の間の距離に応じて動的に計算されます。距離が 1 スペース未満の場合、QuickShow は遷移パスを生成しません。

アンカーの始点- 行の先頭にある空白のポイント (アンカー) の数。

アンカーの終点- 行の終了時に空白になっているポイント (アンカー) の数。

ビーム生成設定- 最小ポイント数。QuickShow には、ターゲットビーム シーケンスに使用されるビーム生成用に特別に設計された、電力が最適化されたシステムがあります。このシステムは、ターゲットビームが静的ビームを使用している場合に最も効果的です。QuickShow は最小ポイントを基準として、ビーム間で動的に分配します。ポイント数は最小値よりも大きくなる場合があります。

情報タブ

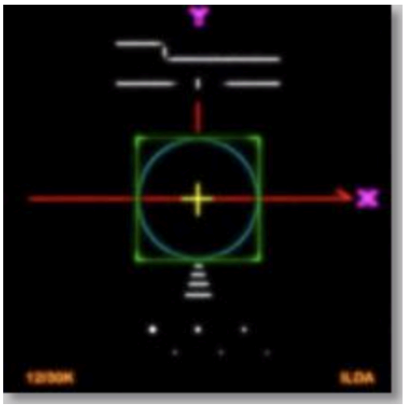


情報タブには、ファームウェア情報、解像度、MACアドレスなど、ハードウェアに関する情報が表示されます。また、ここでハードウェアに名前を付けると、ソフトウェア全体でその名前が使用されます。

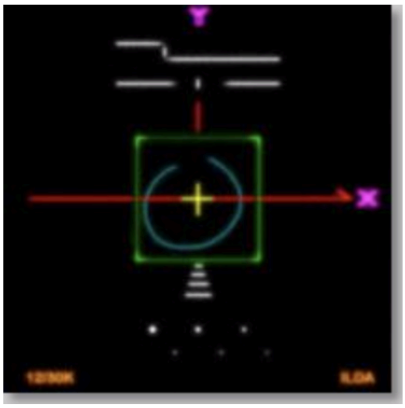
ILDAテストパターンを使用してデフォルトのスキャンレートを設定する

ILDA チューニング標準では、ILDA テストパターンが正しいスキャン速度 (1 秒あたりのポイント数) で表示されている場合、特定の形 (正方形の辺に接する円) で表示できることが規定されています。

Scanning too slow:
Circle outside of square



Scanning correctly:
Circle touches midpoint of square

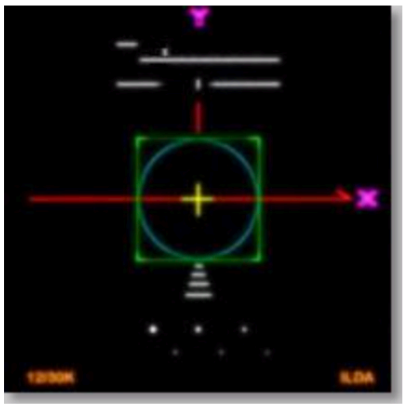


Scanning too fast:
Circle can't touch square

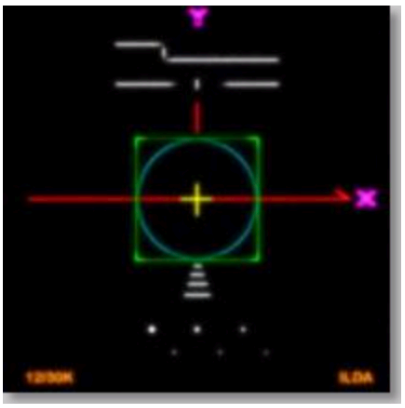
ILDA テストパターンを投影するときは、テストパターンの中央部分を注意深く見てください。Projector settingsのデフォルトスキャンレートのスライダーを調整して、**円が正方形の側面にちょうど触れるようにします**。円が側面にのみ触れ、上部と下部ははみ出している場合や、その逆の場合もあります。スライダーを調整して、円が正方形に接している全体的な外観が最適になるようにします。

ILDAテストパターンを使用してカラー/ブランキングシフトを設定する

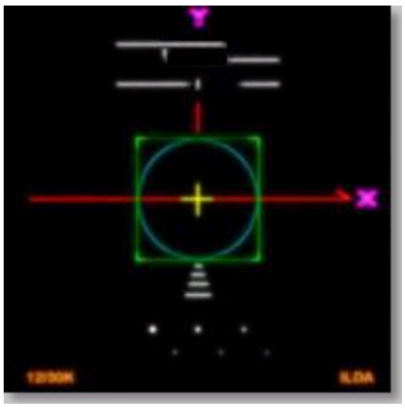
ILDA テスト パターンの紫色の Y のすぐ下には、短い垂直線の周りに長い水平線のセットがあります。ILDA チューニング標準では、水平線は垂直線をほぼ中心にするように規定されています。



Color shift too low:
Horizontal lines shifted too far left



Color shift correct:
Horizontal lines approximately centered



Color shift too high:
Horizontal lines shifted too far right

ILDA テスト パターンを投影するときは、文字 Y の下の水平線を注意深く見てください。

プロジェクター設定ウィンドウのカラー/ブランキング シフトスライダーを調整して、水平が垂直線のおおよその中央にくるようにします。カラー/ブランキング シフトは多少粗い調整であるため、水平線を垂直線のおおよその中央にくるようにすることはできない場合があります。

上部の水平線を少し右にずらして、文字 Y の下に並べることは許容されます。

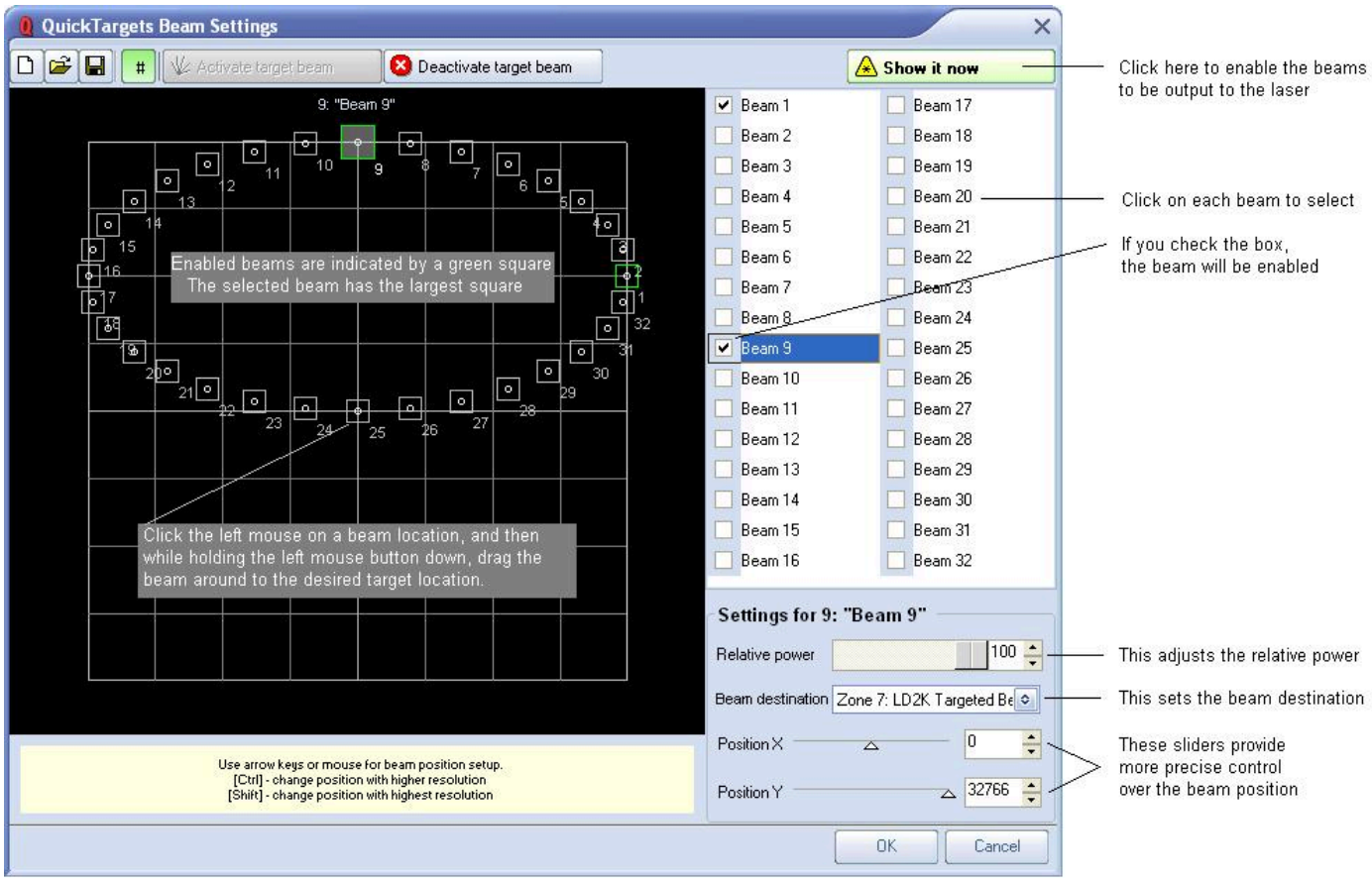
より良いスキャナーはより良い結果をもたらす

QuickShowは40Kまでのあらゆるスキャナとスキャン速度で動作しますが、30K以上のスキャナで完璧に調整されている場合に最良の結果を提供します。「臨界ダンピング」のために、低周波ダンピングと高周波ダンピングが適切に調整されていることを確認してください。

2.QuickTargets beam settings

（ミラー、ミラーボール、回折格子をターゲットとするユーザーのみ推奨）

QuickTargetsビーム設定ウィンドウを使用すると、スキャナから単一の光線を出力できます。
この機能は通常、ミラー、ミラーボール、または回折格子効果をターゲットにする際に使用されます。
QuickTargetsビーム設定ウィンドウの主な機能については、以下の図で説明されています。



QuickTargets 機能は、使用方法を理解していることを確認するまで利用できません。

QuickTargets ビーム設定ウィンドウを 初めて開くと、QuickTargets の用途を説明するメッセージが表示され、このツールの目的と関連するリスクを理解しているかどうかを確認するメッセージが表示されます。この確認を行うまで 、上記の**ビーム設定ウィンドウもQuickTargets ビームシーケンスタブも利用できません。**
各ビームをアクティブにして、相対的なパワーを個別に調整する必要があります。

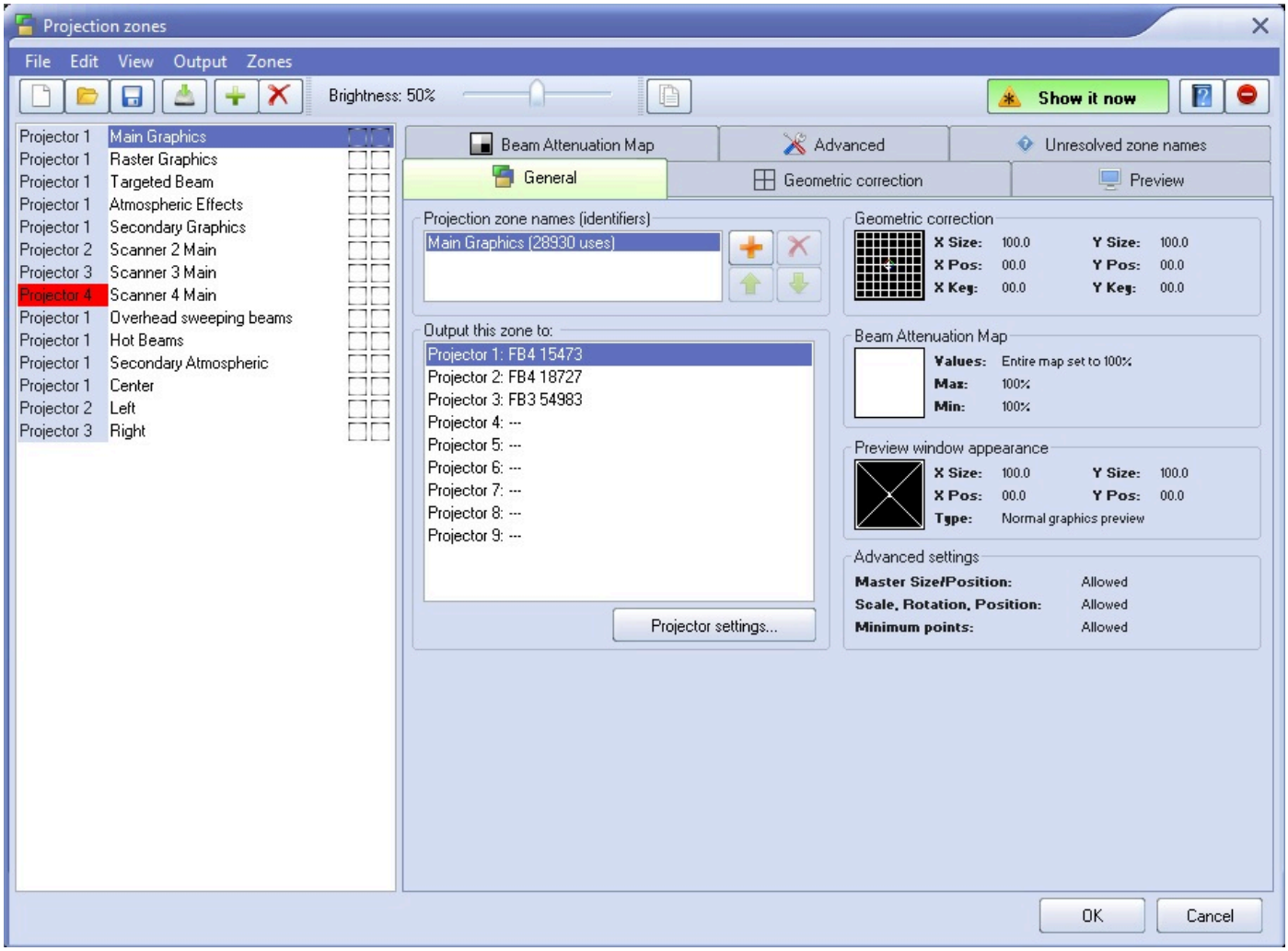
安全対策として、各ビーム位置は最初は非アクティブになっています。ビームをアクティブにするには、ウィンドウ上部の **「ターゲットビームをアクティブ化」ツールバーボタンをクリックしてください。**
さらに、各ビームは初期出力が10%です。特定のビーム位置でより高い出力が必要な場合は、そのビームの **相対出力設定を上げる必要があります。**

3.投射範囲

（上級ユーザーのみに推奨）

QuickShow には、Pangolin 独自の ILDA 賞を受賞した**Projection Zones**テクノロジーが搭載されており、単一のレーザープロジェクターまたは最大 9 台のレーザー プロジェクターから最大 30 個の個別の投影領域 (ゾーン) にアクセスできます。

投射範囲は、スキャナの選択と、その特定のゾーンの**幾何補正**、**プレビュー**ウィンドウの外観、および特定のゾーンの明るさを制御できる **ビーム減衰マップを組み合わせます。**



ウィンドウの左側には30個の投影ゾーンがあります。左側のゾーンをクリックすると、右側のタブで各投影ゾーンのパラメータを表示および調整できます。パラメータを表示および調整するには、**「幾何補正」、「プレビュー」、「ビーム減衰マップ」**、または**「詳細設定」**タブをクリックしてください。

投射範囲名称

[一般] タブの上部の領域では、**投射範囲名称**を設定できます。ゾーンは 30 個あるため、各ゾーンに「メイングラフィックス」や「スキャナー 2 ビーム ゾーン」などのわかりやすい名前を付ける必要があります。

スキャナ（プロジェクター）出力部

次のセクション「**このゾーンをアウトプット**」では、そのゾーンで使用するスキャナ（プロジェクター）を指定したり、そのスキャナのパラメータを調整したりできます。これは、各ゾーンで使用するスキャナを指定する方法です。「Projector settings」ボタンを押すと、プロジェクター設定ウィンドウが表示されます。

テストパターン制御部

投射範囲名の右側にある 2 列のチェックボックスを使用すると、2 種類のテスト パターンを出力できます。このモードでは、複数のゾーンに同時にテストパターンを投影できます。これにより、重なり合うスキャナーの幾何補正設定を調整できます。

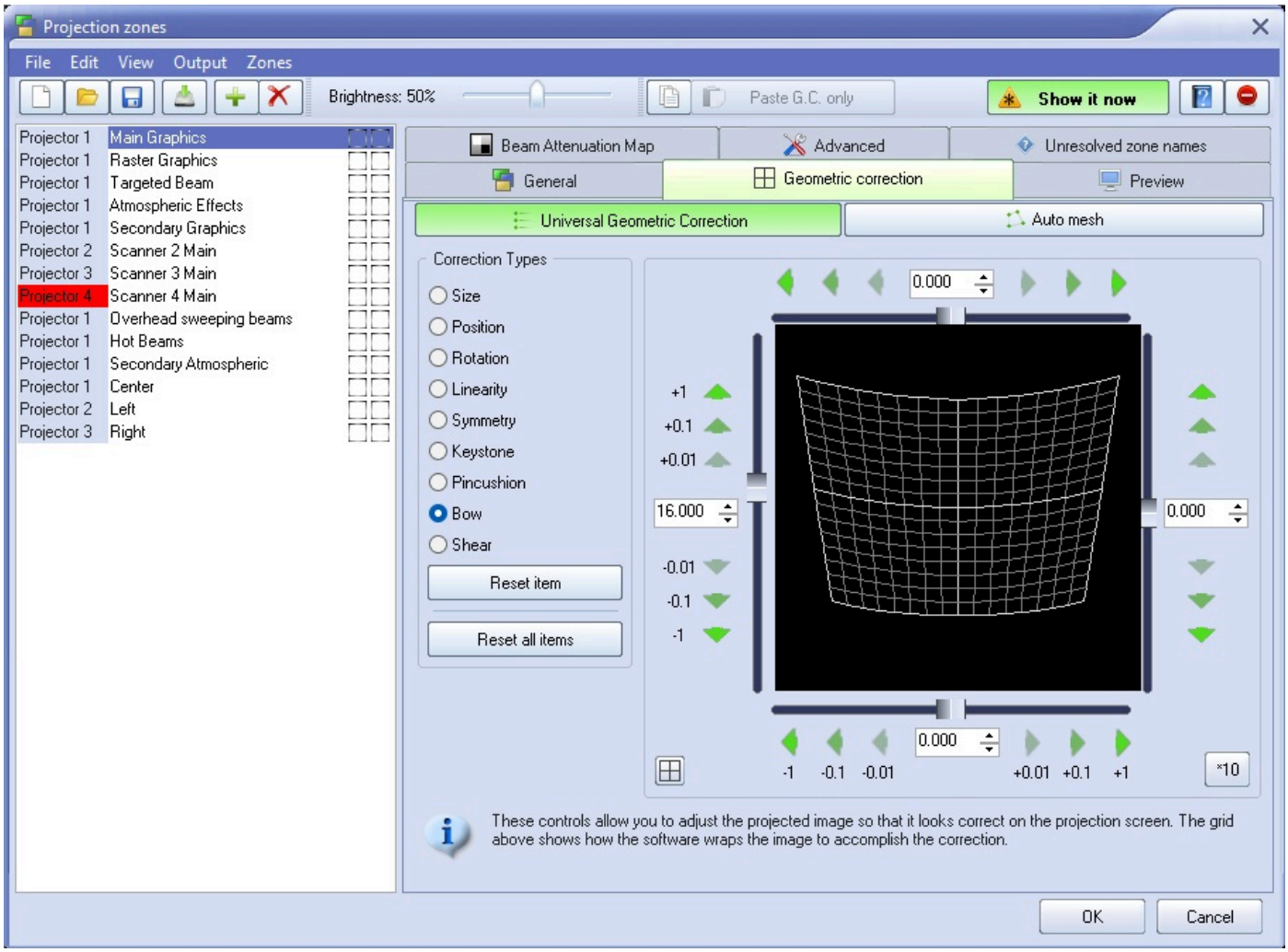
選択可能なテストパターンには、シンプルテストパターンとグリッドテストパターンの 2 種類があります。シンプルテストパターンには約 500 個のポイントがあり、グリッドテストパターンには約 1000 個のポイントがあります。同じスキャナーセットから複数のテストパターンを投影するときにシンプルテストパターンを使用すると、ちらつきを軽減するのに役立ちます。

実際のテストパターンを構成する線に加えて、各テストパターンには識別番号も付いており、どのテストパターンがどのゾーンから投影されているかを区別するのに役立ちます。

幾何補正セクション

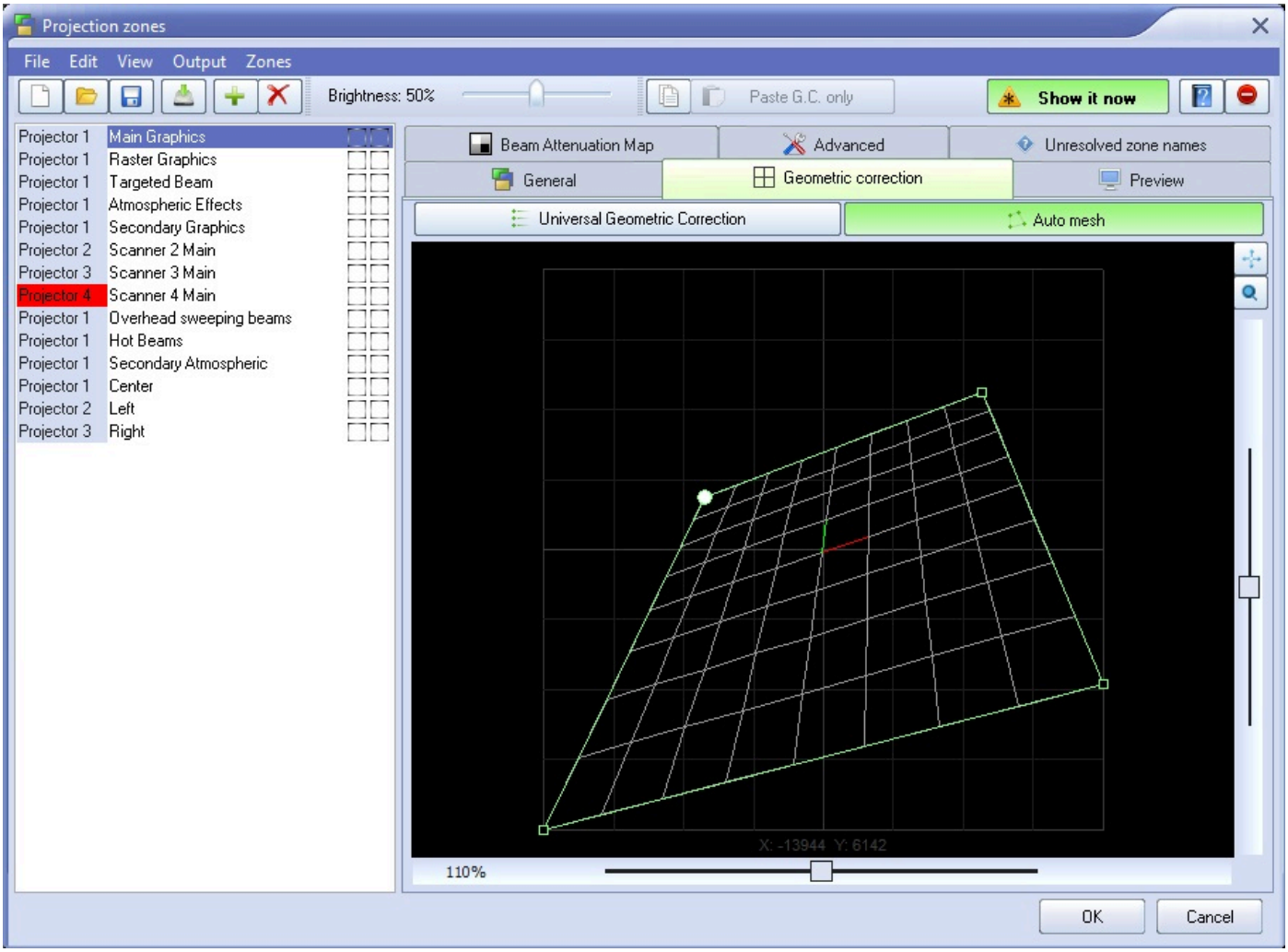
次のセクションには、選択したゾーンの**幾何補正**パラメータが表示され、これを調整できます。
幾何補正設定では、各スキャナの**幾何補正**を調整できます。さらに、必要に応じて、複数のゾーンを同じスキャナに向けるだけで、各スキャナに複数の幾何学補正設定を設定できます。

幾何補正を調整するには、さまざまな補正タイプ をクリックし、ウィンドウの側面と上部に表示されるスライダーを動かすか、ウィンドウ領域でマウスをクリックしてドラッグします。



Auto mesh

QS 5.2 以降では、幾何学的補正を使用する代わりにゾーンをメッシュ化できる「自動メッシュ」ツールを使用できます。これは、軸外グラフィック投影を行うユーザーにとって非常に役立ちます。



プレビューウィンドウの外観セクション

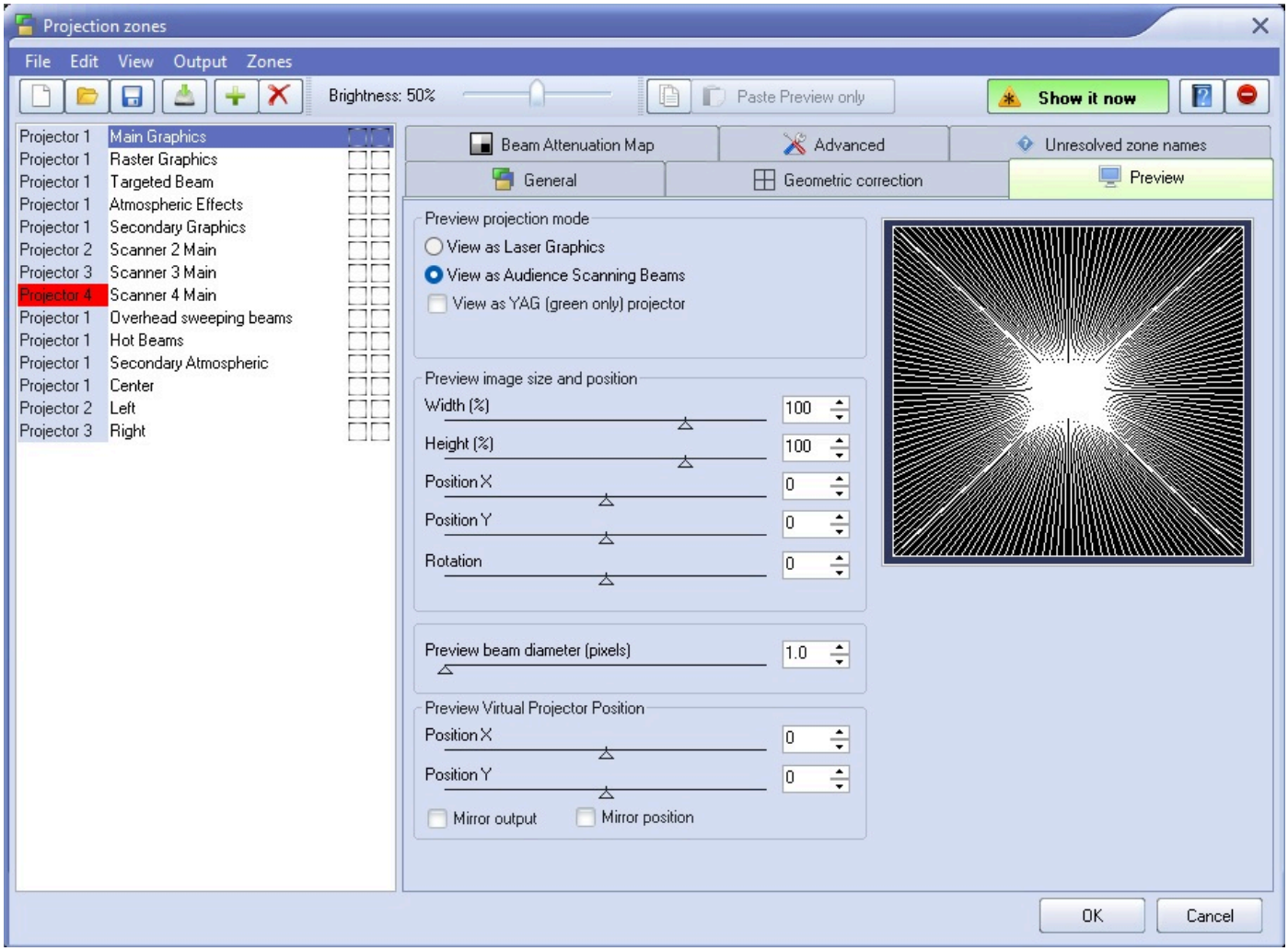
次のセクションには、選択したゾーンの**プレビュー**ウィンドウの外観が表示され、これを調整できます。
各投影ゾーンの**プレビュー**ウィンドウの外観を指定することが可能であり、このプレビューウィンドウの外観はレーザー出力とは独立しているため、マスターサイズ、位置、および幾何学的補正はプレビューウィンドウに影響しません。

各ゾーンの**プレビュー画像のサイズと位置を**調整できます。
さらに、そのゾーンのプレビューを通常の**レーザーグラフィックス**にするか、**オーディエンス・スキャニン**

グ・ビーム効果にするかを指定できます。

プレビューをオーディエンス・スキャニング・ビームに指定すると、さらにいくつかのオプションが表示されます。実際のプロジェクターの位置によって作成される消失点を制御できます。また、出力とプレビューウィンドウの位置をミラーリングするかどうかを選択することもできます。

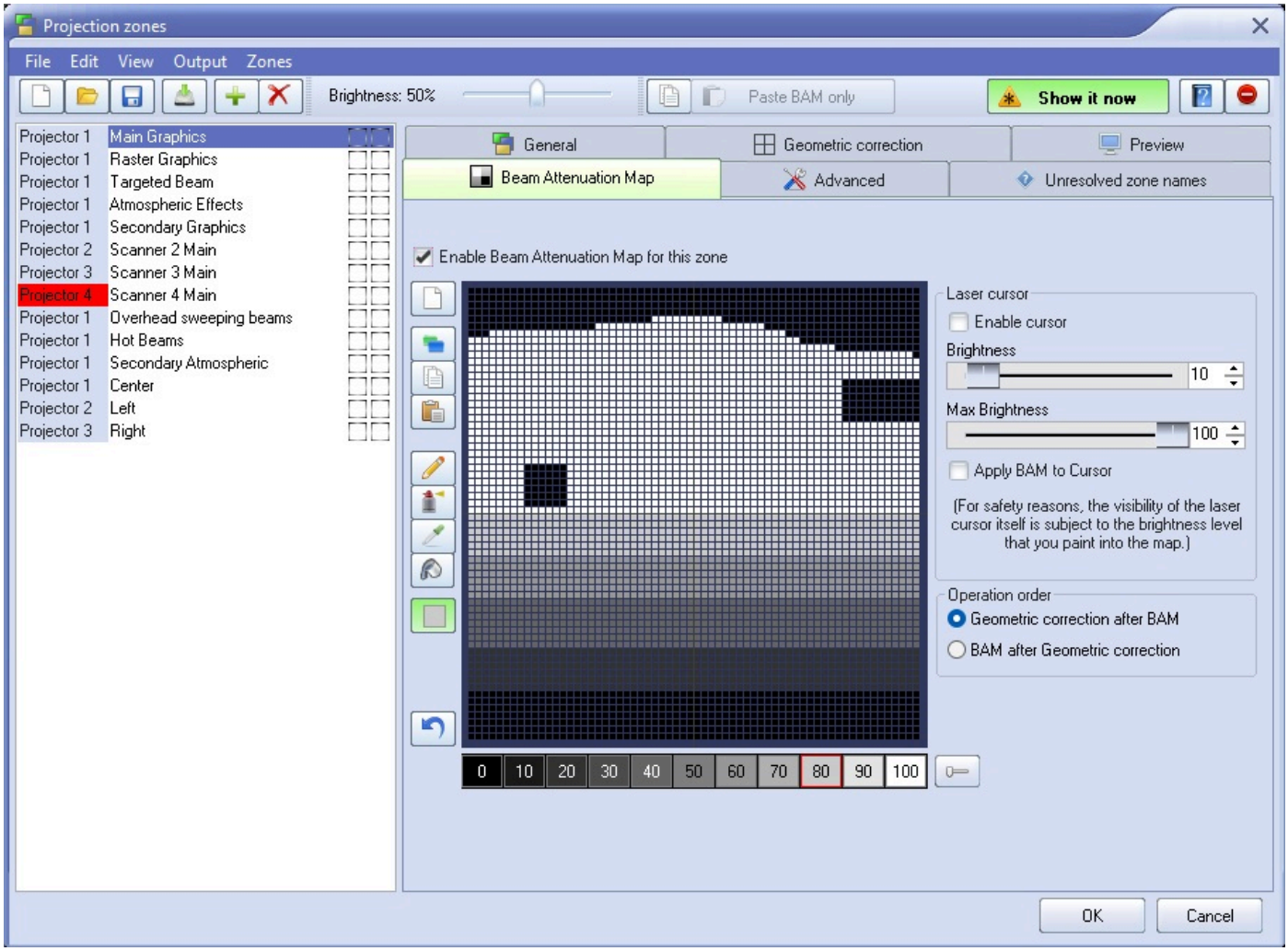
単一の FB3 (FB4) の出力をステージの両側にある複数のスキャナーに送信する場合は、出力と位置をミラーリングします。これを選択すると、両方のスキャナーに信号ソースが 1 つしかない場合でも、プレビュー ウィンドウは自動的に出力を複製してミラーリングします。



この柔軟性により、各ゾーンのプレビューウィンドウを調整して、最終的な会場でのショーの外観を正確にシミュレートできることに注意してください。

ビーム減衰マップセクション

次のセクションには、選択したゾーンの**ビーム減衰マップセクションが表示され、これを調整できます。ビーム減衰マップを**使用すると、投影ゾーン全体のビームの明るさを制御し、不均一な明るさマップを作成できます。



ビーム減衰マップは、64 x 64 ピクセルの明るさ制御マップです。各ピクセルは、0 ～ 100% の任意の明るさレベルに設定できます。マップ内の明るさレベルをサンプリングしたり、選択した明るさレベルでマップ全体を塗りつぶしたり、選択した明るさレベルで長方形領域を塗りつぶしたり、マップに明るさレベルをフリーハンドで描画したりするための基本的なツールが用意されています。

ビーム減衰マップは、グラフィックス、大気、ビーム効果に使用できます。

BAM を作成するためのツール

マップを作成するためのツールがいくつか含まれています

- 鉛筆ツール - 一度に1ピクセルずつ描画できます
- スプレー缶ツール - 柔らかくブラシで塗ったような明るさ
- スポイトツール - ピクセルの明るさを確認できます
- 長方形ツール - ハイライトを四角形にしたり、明るさを適用したりできます

レーザーカーソル

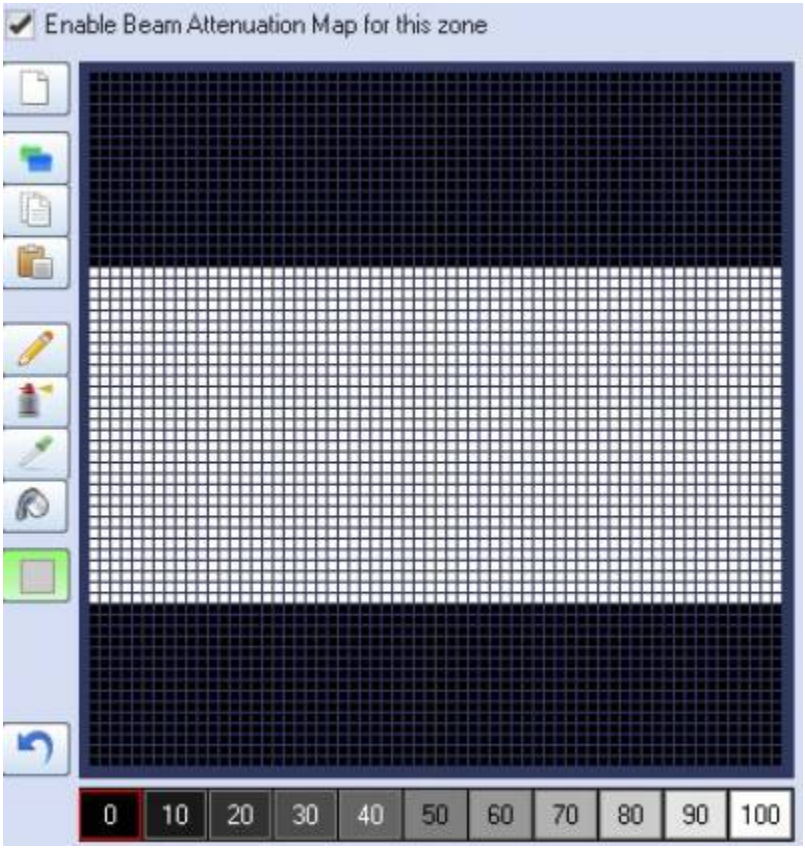
どのピクセルに色を付けるべきかを判断するために、レーザー カーソルを有効にすることができます。レーザー カーソルは、ピクセルがある場所にスキャンされた四角形を投影し、色を付ける正しい場所を特定します。カーソルの明るさを制御し、カーソルに bam を適用して、カーソルが上書きされないようにすることができます。

作戦命令

ゾーンを移動したときに bam も移動させたい場合は、「BAM 後の幾何学的補正」を選択します。ゾーンを移動したときに bam がゾーンの可能な領域全体に広がり、移動しないようにしたい場合は、「BAM 後の幾何学的補正」を選択します。

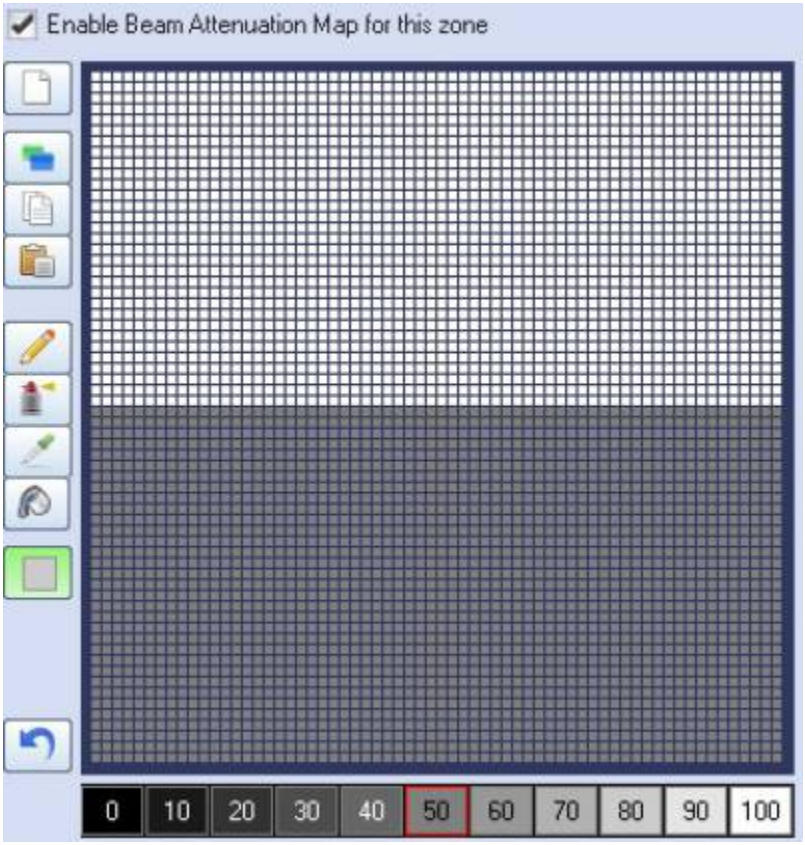
レーザーグラフィックスでのビーム減衰マップの使用例

グラフィックスの一般的な用途の 1 つは、特定のポイントより上または下のスキャンを防止することです。たとえば、アスペクト比 4:3 の標準テレビ画面にレーザー グラフィックスを投影するとします。レーザーのアスペクト比は通常 1:1 なので、グラフィックスが画面の上部より上または下部より下にスキャンされる可能性があります。**ビーム減衰マップを**使用すると、画面の上部と下部の明るさがゼロになることを確認できます。



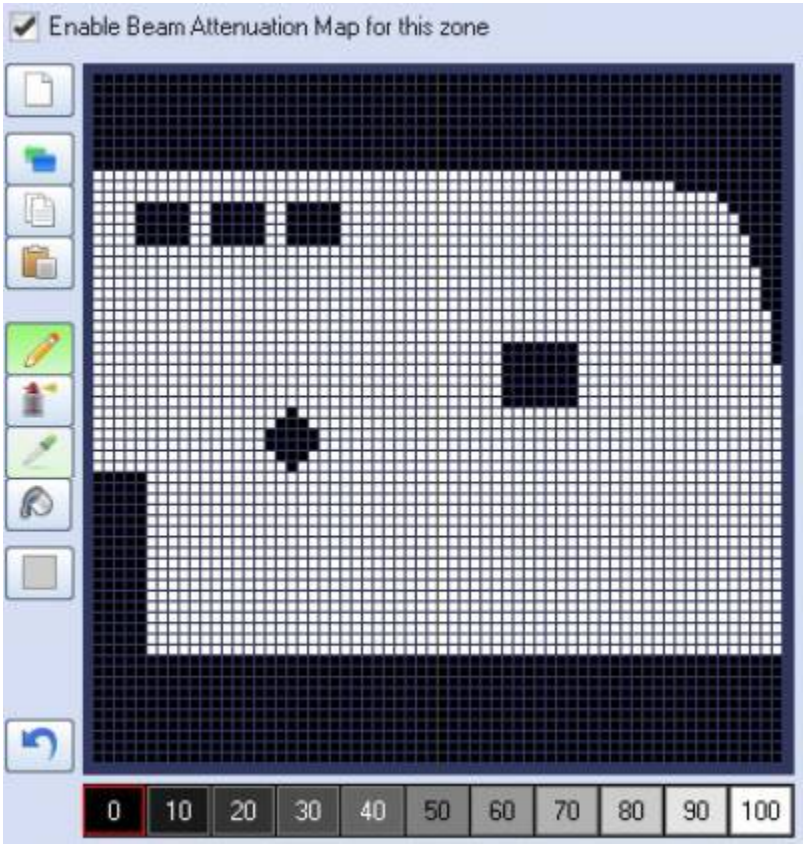
オーディエンススキャンによるビーム減衰マップの使用例

もう一つの一般的な用途は、地平線下の明るさを、視聴者が見やすいレベルまで下げることです。これは、明るさレベルを下げ、地平線下の長方形領域を塗りつぶすことで簡単に実現できます。



ターゲットビーム効果を使用したビーム減衰マップの使用例

もう一つの一般的な用途は、特定のエリアを危険なレーザー照射から保護したり、特定のエリアの明るさを下げたりすることです。屋外でビームショーを行うときは、特定のエリア (特定の建物の窓など) が照射されないようにする必要があることがよくあります。基本的な描画ツールを使用すると、投影エリアからエリアを「切り取る」ことができます。



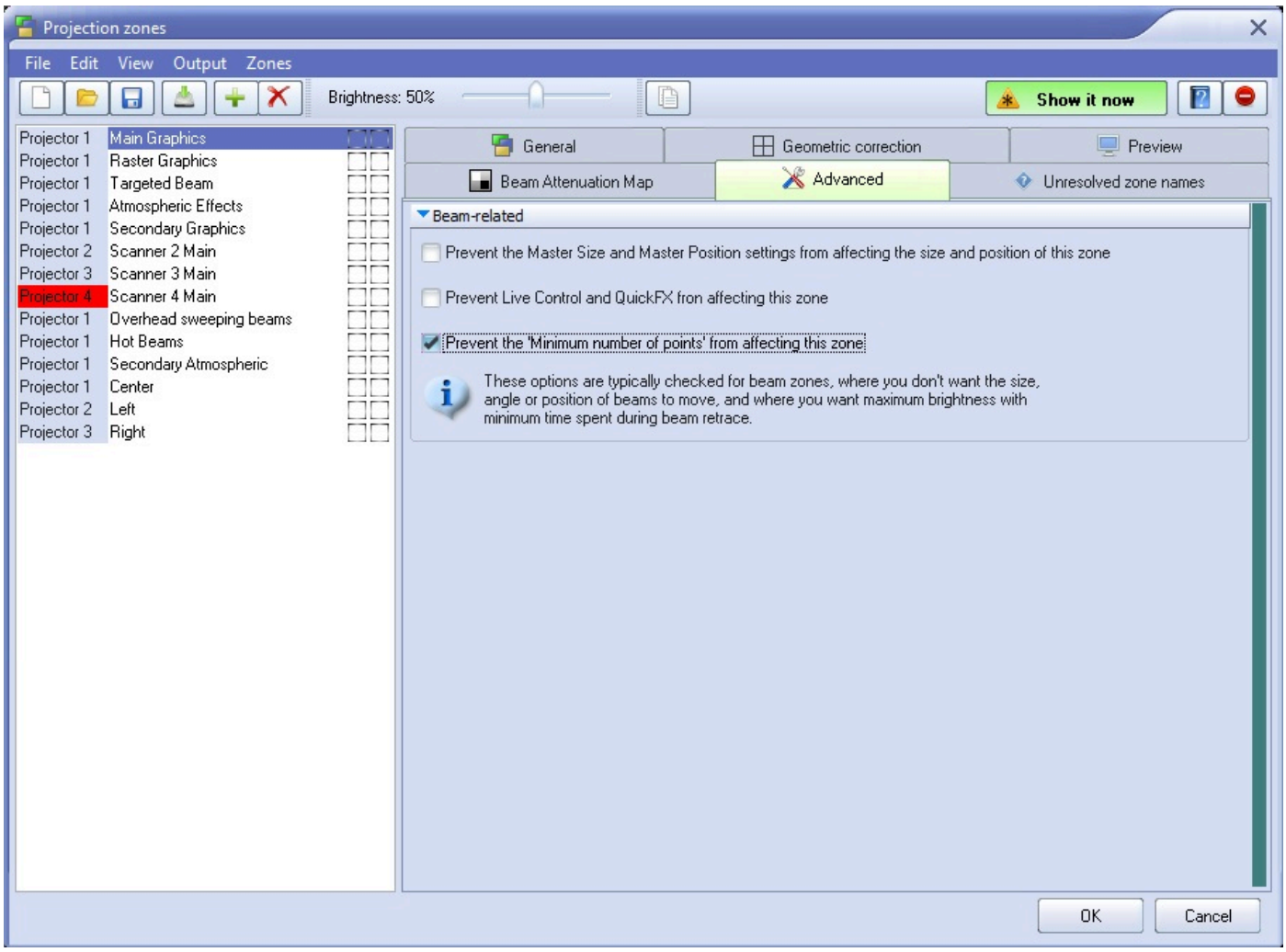
高度なスキャンパラメータセクション

次のセクションには、選択したゾーンの **高度なスキャンパラメータが表示され、これを調整できます。これらは、ターゲット ビーム効果に使用されるゾーンに特に適した高度なスキャン パラメータです。**

[Prevent the Master Size and Master Position:マスターサイズとマスター位置を防止する]チェック ボックスをオンにすると、 **[プロジェクター設定]**ウィンドウの**サイズと位置の**コントロールがこのゾーンの出力に影響を与えなくなります。

[Prevent 3D settings and Showtime effects:3D 設定とショータイム効果を防止]チェックボックスをオンにする と、ビームフレームが意図したターゲットに当たらなくなるような効果によって、このゾーンの出力がまったく影響を受けなくなります。たとえば、ビームの位置を鏡に正確に当てるために苦労して調整した場合、このビームの位置が何らかの影響を受けないようにする必要があります。上記の 2 つのオプションにより、位置を変更する効果を誤って使用したり、マスター サイズ設定を誤って変更したりした場合でも、これらのビームが意図したターゲットに当たし続けることが保証されます。

[プロジェクター設定]ウィンドウの [最小ポイント数] 設定 を**調整**することで、電力制限の原因となる可能性のある高デューティサイクル イメージのスキャンをスキャナーが行わないようにすることができます。**[最小ポイント数] を**200 以上に設定すると、スキャナーの寿命を延ばすことができます。ただし、その場合、200 ポイント未満の投影を行うと、追加のポイントがブランクになります。ビーム フレームの場合、意図しないブランクは望ましくありません。ブランクによりディスプレイの電力が低下する傾向があるためです。 **[最小ポイント数を防止する]**チェック ボックスをオンにすると、すべてのスキャナー出力がレーザー出力の生成に厳密に使用され、[最小ポイント数] 設定は無視されます。



最初の8つのゾーンの推奨使用方法

ゾーンの使用を制限していませんが、互換性を最大限に高めるために、Pangolin では最初の 8 つの投影ゾーンを次のように使用することを推奨しています。

ゾーン	スキャナー	名前	コメント
ゾーン1	スキャナー1	スキャナー1メイン	最も一般的な出力に使用
ゾーン2	スキャナー2	スキャナー2メイン	スキャナ2に向けられたものすべてに使用
ゾーン3	スキャナー3	スキャナー3メイン	スキャナ3に向けられたあらゆるものに使用
ゾーン4	スキャナー4	スキャナー4メイン	スキャナ4に向けられたものすべてに使用
ゾーン5	あらゆるスキャナー	セカンダリグラフィック	2番目のグラフィック画面として使用
ゾーン6	あらゆるスキャナー	ラスターグラフィックス	ラスター グラフィックに使用されるサイズが縮小されました (LD2000 ゾーンとの互換性のために保持されています)
ゾーン7	あらゆるスキャナー	ホットビーム	観客エリア内に向けられるかどうかに関わらず、高強度ビームに使用されます。
ゾーン8	あらゆるスキャナー	大気の影響	雰囲気や観客のスキャンに使用（LD2000ゾーンとの互換性のために保持）
ゾーン30	あらゆるスキャナー	標的ビーム	QuickTargetsビームに使用

特定の投影ゾーンにキューを送信する

投影ゾーンは QuickShow キュー内で指定できるため、キューをトリガーすると、キューは 1 つ以上の特定のゾーンに自動的に送信されます。詳細については、 キューのプロパティ に関するヘルプ トピックを参照してください。

投影ゾーンは初心者モードでは利用できません

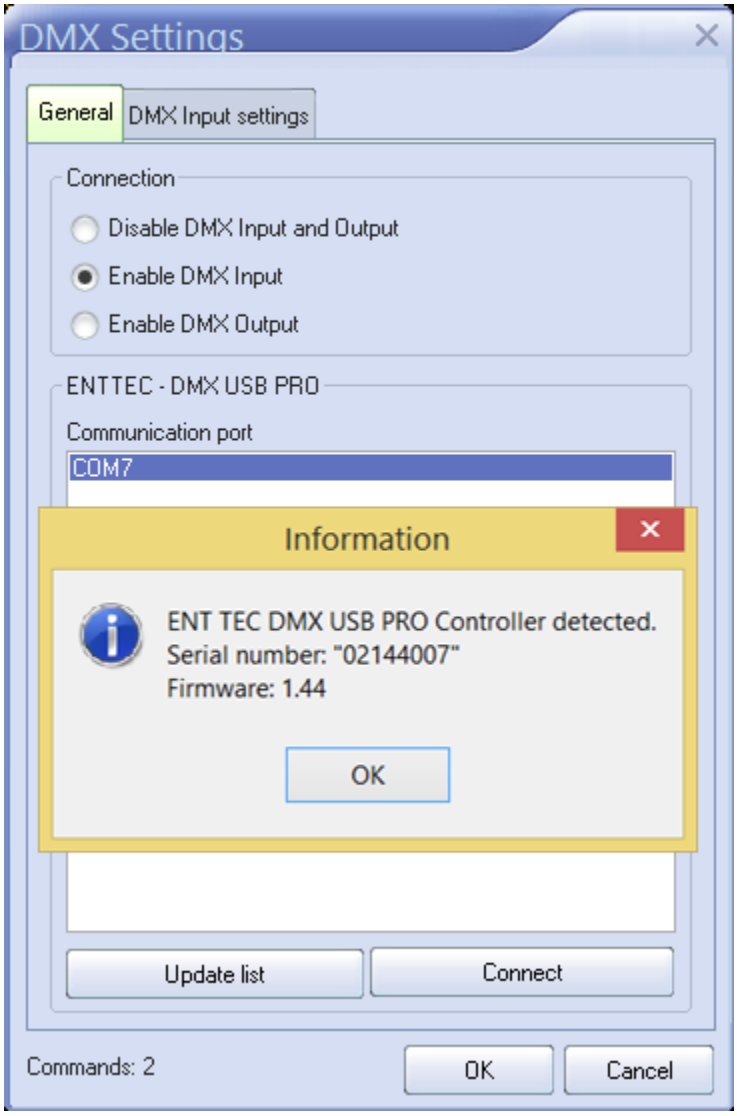
投影ゾーン メニューとウィンドウは、ユーザーレベルが**中級**または**上級**モードに設定されている場合にのみ表示されます。**初心者**モードの場合は表示されません。

The Beam Attenuation Map (BAM)

The Beam Attenuation Map (BAM) - Pangolin Laser Safety Feature

4.DMX設定

QuickShow は、入力 DMX 信号 (DMX 入力) によって制御されるように設定することも、ライトやフォグマシンなどの外部 DMX デバイス (DMX 出力) を制御するように設定することもできます。これらは両方とも、以下に示す DMX 設定ダイアログボックスを使用して指定します。

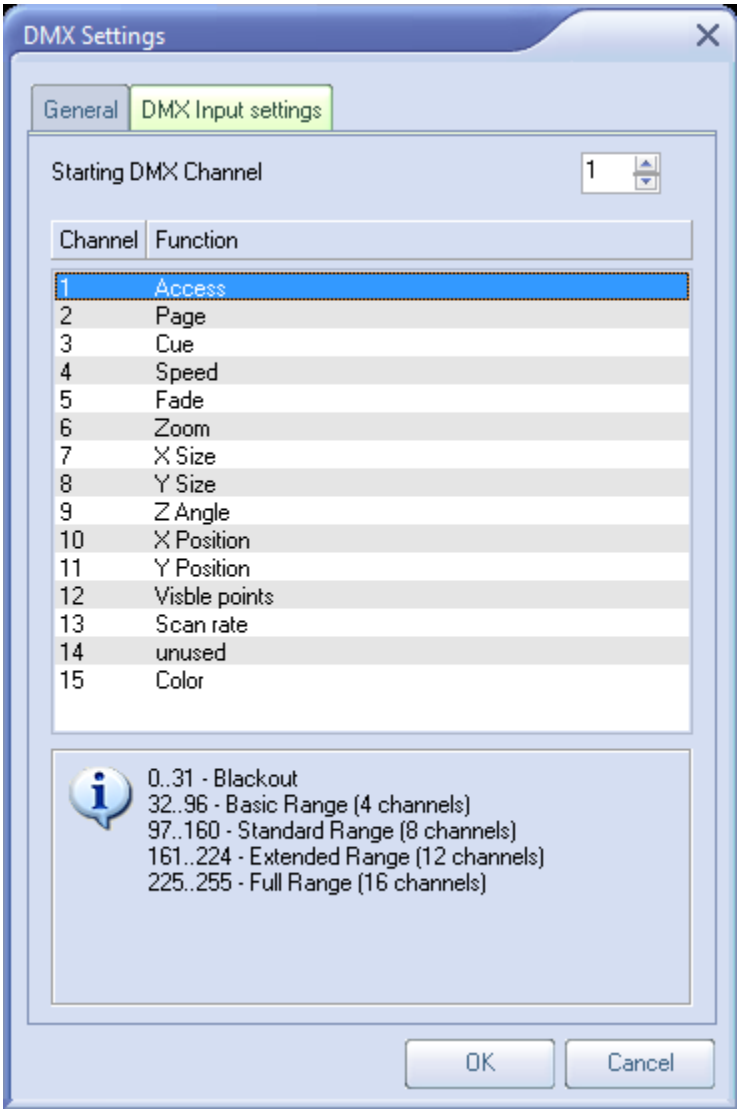


まず、ダイアログ ボックスの接続部分を使用して、DMX 入力または出力のどちらを使用するかを指定します。その後、DMX-USB コントローラーが接続されている COM ポートを指定します。

QuickShow では、 [接続]ボタンを押して USB デバイスの接続をテストできます。適切な COM ポートが選択され、デバイスが接続されて正常に動作している場合は、上に示すように、デバイスにインストールされているシリアル番号とファームウェア バージョンを示すメッセージ ボックスが表示されます。

DMX入力

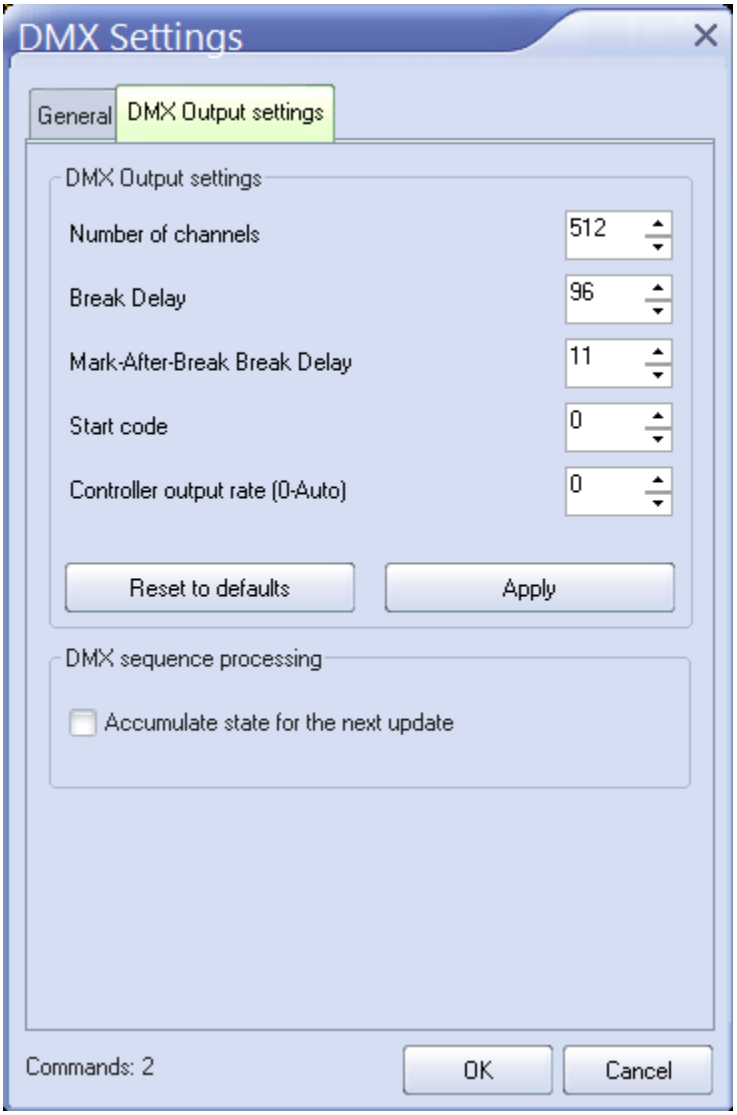
外部照明コンソールで QuickShow キューをトリガーし、ライブで制御できるようにするには、[Enable DMX Input]オプションを選択します。また、DMX ストリーム内で QuickShow を表示する開始 DMX チャネル (アドレス) を指定する必要があります。



上記のように、QuickShow の DMX チャンネル割り当ては、FB3-SE DMX ドーター ボードのものとまったく同じです。これにより、FB3 をすでに使い慣れている外部コントローラーは、同じ方法で QuickShow を簡単に制御し、同じ結果を得ることができます。

DMX出力

ビーム テーブル、LED、ライト、フォグ マシンなどの外部デバイスを制御する場合は、[Enable DMX Output] オプションを選択します。また、 QuickShow が送信するチャンネル数も指定する必要があります。デフォルトは 512 チャンネルです。



DMX 出力設定には、DMX 信号のタイミングを制御できる高度なコントロールもあります。通常はデフォルト値で十分機能するはずですが、データの破損や DMX 信号の受信が間違っていると思われる場合にのみ、これらの設定を調整する必要があります。

DMXからUSBへのデバイスが必要

DMX を入力または出力に使用するには、まず DMX から USB へのコンバーター デバイスを入手する必要があります。現在、 QuickShow は ENTTEC 社の DMX USB PRO コントローラーのみをサポートしています。これは非常に人気のあるデバイスで、Pangolin も通常、これらのデバイスの在庫を限定して取り扱っています。

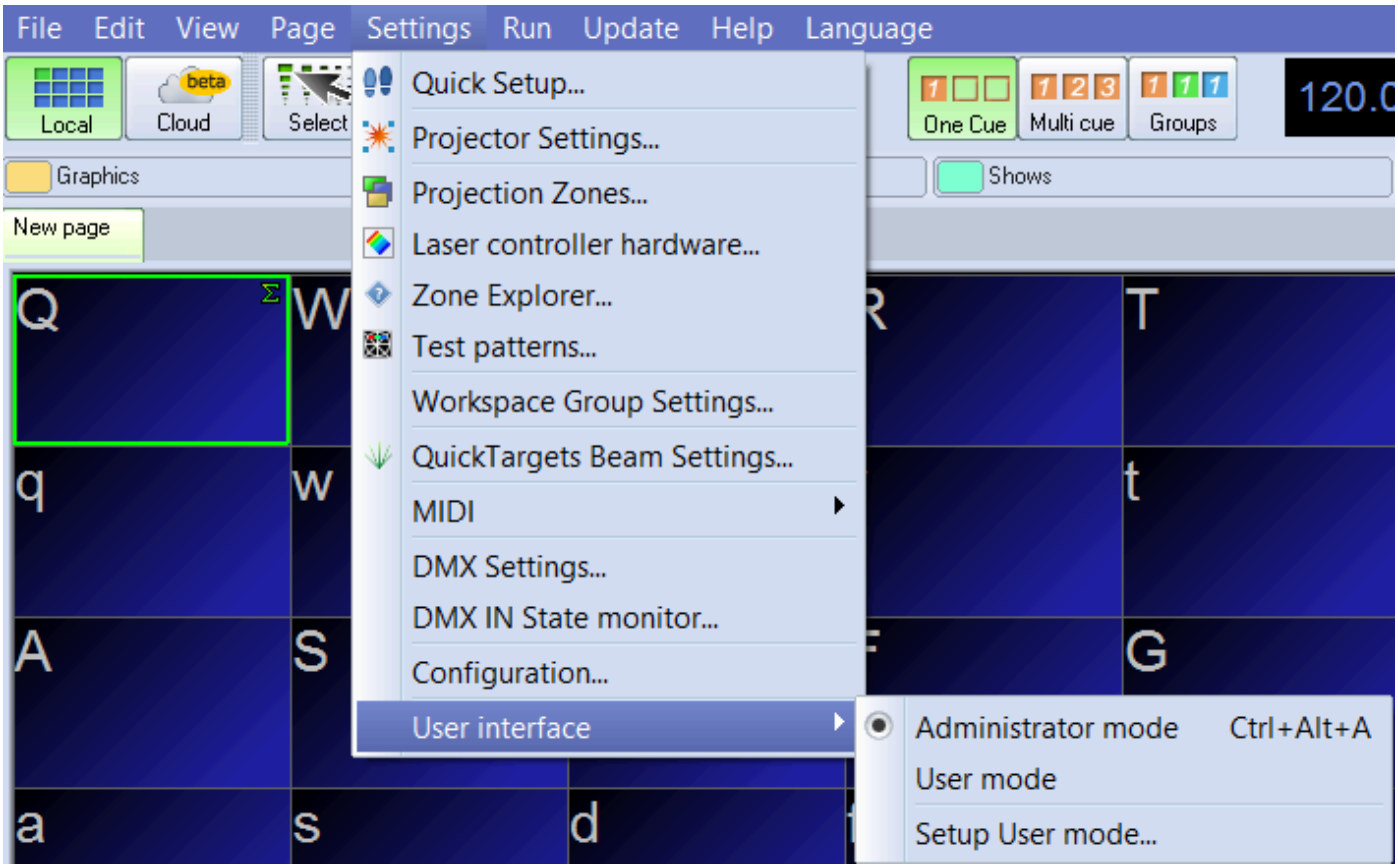
FB3-SEのDMXドーターボードは使用できません
また、FB3-SE に DMX ドーター ボードがインストールされている場合は、QuickShow での DMX 入力または出力には使用できません。FB3 の DMX ドーターボードは、FB3 の直接制御と再生のためにのみ FB3 によって使用されます。

5.User Interface アクセスモード

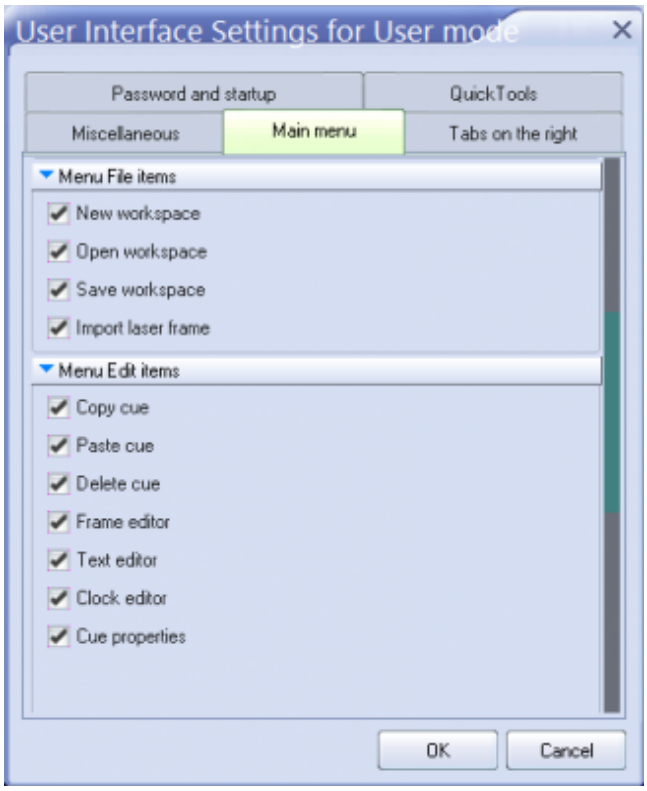
QuickShow の特定の部分へのアクセスを制限したい場合があります。1 つのケースは、ディスコでライトジョッキーオペレーターがいる場合です。このオペレーターは、QuickShow のすべての作成機能やキュー編集機能にアクセスする必要はなく、すでに設定されているキューをトリガーし、いくつかのライブ コントロール機能にアクセスするだけでよい場合があります。このため、QuickShow には、ユーザー モードで使用できるようにする機能を指定できる機能が用意されています。

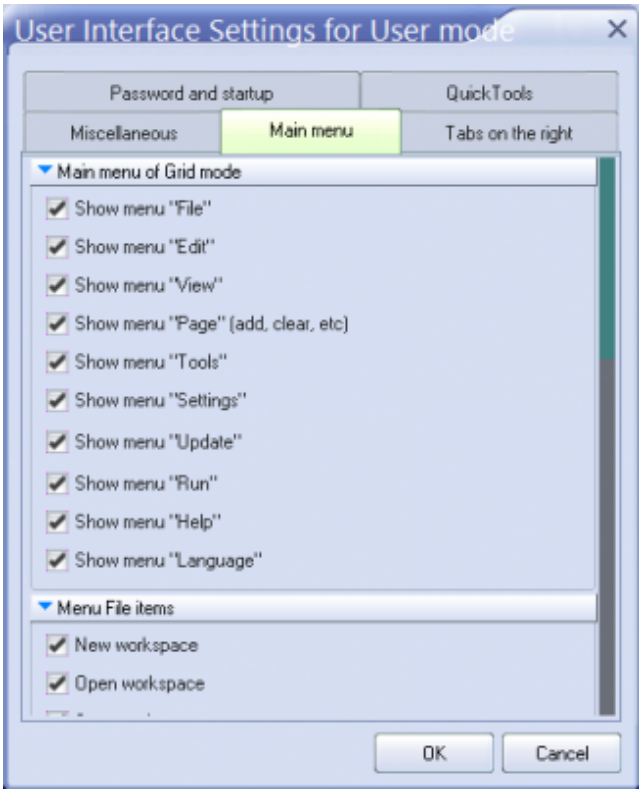
ユーザーモード制限の設定

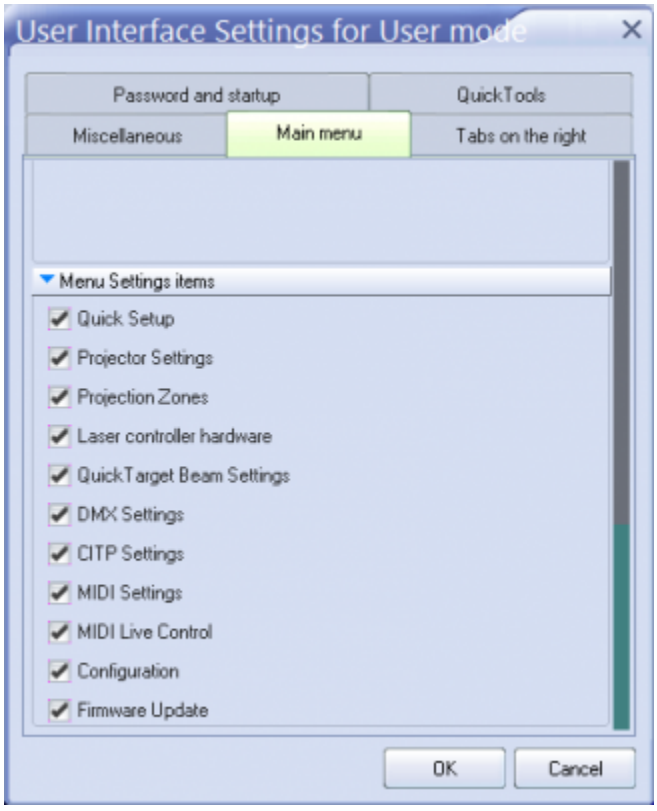
ユーザーモードの制限を設定するには、[設定] メニューに移動し、以下に示すように[User interface]を選択します。



ダイアログボックスが表示され、ユーザーインターフェイスのすべての側面を制御し、User modeから Administrator mode(管理者モード) に戻るために使用するパスワードを指定することもできます。


User Interface Settings for User mode
Password and startup
QuickTools
Miscellaneous
Main menu
Tabs on the right
Menu File items
New workspace
Open workspace
Save workspace
Import laser frame
Menu Edit items
Copy cue
Paste cue
Delete cue
Frame editor
Text editor
Clock editor
Cue properties
OK
Cancel


User Interface Settings for User mode
Password and startup
QuickTools
Miscellaneous
Main menu
Tabs on the right
Main menu of Grid mode
Show menu "File"
Show menu "Edit"
Show menu "View"
Show menu "Page" (add, clear, etc)
Show menu "Tools"
Show menu "Settings"
Show menu "Update"
Show menu "Run"
Show menu "Help"
Show menu "Language"
Menu File items
New workspace
Open workspace
OK
Cancel


User Interface Settings for User mode
Password and startup
QuickTools
Miscellaneous
Main menu
Tabs on the right
Menu Settings items
Quick Setup
Projector Settings
Projection Zones
Laser controller hardware
QuickTarget Beam Settings
DMX Settings
CITP Settings
MIDI Settings
MIDI Live Control
Configuration
Firmware Update
OK
Cancel