

1-1.QuickTools 概要	2
1-2.Quick text	5
1-3.QuickShape	7
1-4.QuickTrace	9
1-5.QuickTargets	12
1-6.QuickDMX	15
1-7.QuickTimeline	18
1-8.QuickCapture	19
1-9.QuickFX	20
1-10.Q-Shift	21
2.再生中のキューの制御	29
3.Virtual Laser Jockey	30

1-1.QuickTools 概要

QuickShowのQuickToolsセクションは、最もユニークな機能の一つです。QuickToolsを使用すると、再生中のレーザーショーを妨げることなく、新しいコンテンツを素早く簡単に作成できます。

クイックツールはメインコントロールウィンドウの下部にあり、以下に示します。



すべてのクイックツールは同じように動作します。作成したいコンテンツの種類に対応するタブをクリックし、基本的なパラメータを入力してから、「今すぐ表示」するか、コンテンツをキューにドラッグ&ドロップして後で再生します。

簡単な説明

以下では、各 QuickTool について個別に説明します。



固定のテキストや、スクロールしたりアニメーションするテキストを作成します。



円、四角、三角などのシンプルな形や、ウェーブやループなどの複雑な形を作成します。



BMP、JPG、GIFなどのグラフィックイメージをトレースします。



ミラーやディフレクショングレーティングをターゲットにしたビームシーケンスを作成します。



音楽なども含め、タイムラインベースのレーザーショーを作成します。



DMXシーン、DMXシーケンスを作成します。



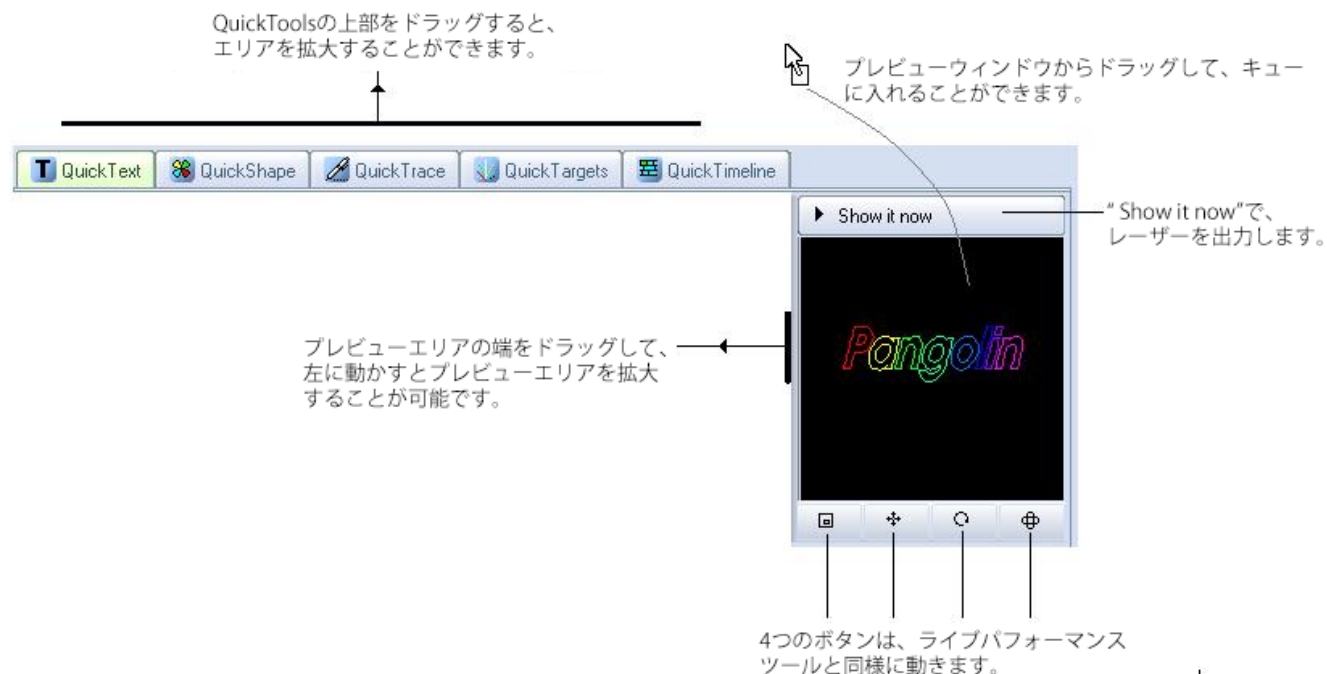
現在再生中のアウトプットを1つのキューにキャプチャーします。



現在再生中のキューにエフェクト(zoom、splits、recolors、など)を適用させます。

共通の特徴

画像生成用のQuickToolsには共通する機能がいくつかあります。以下でそれらについて説明し、説明します。



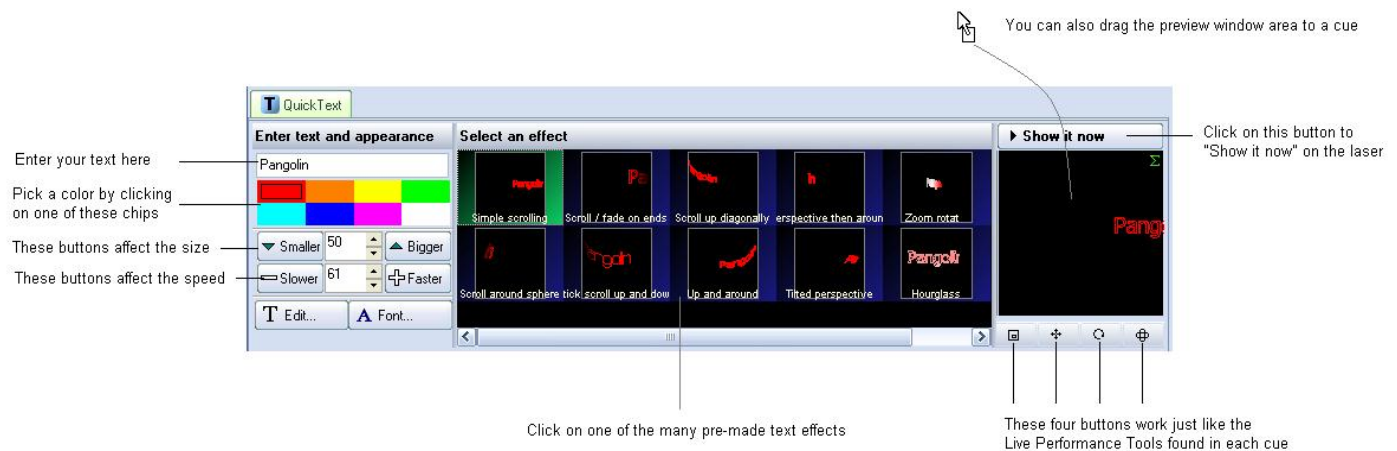
クイックツールで最初に作成されたコンテンツを編集するには、キュー グリッドから最も関連性の高いクイックツール タブまでドラッグするだけです。

特定のクイックツールの表示はユーザーレベルによって異なります

上記で説明したクイックツールの一部は、ユーザー レベルが**初級**または**中級**に設定されている場合は使用できないことに注意してください。

1-2.Quick text

クイックテキスト ツールを使えば、動かないテキストだけでなく、スクロール、アニメーション、波打つようなテキスト効果も簡単に作成できます。クイックショーウィンドウ下部の「クイックテキスト」タブをクリックするだけで、クイックテキストツールが表示されます。クイックテキストツールの主な機能については、以下の図に説明と説明が記載されています。



テキスト入力

テキストには任意の文字を使用できます。

投影されたテキストのサイズを拡大または縮小する

サイズを小さくするには、「縮小」 ボタンを繰り返しクリックします。サイズを大きくするには、「拡大」 ボタンを繰り返しクリックします。

効果の速度を増減する

速度を落とすには、「より遅くする」 ボタンを繰り返しクリックします。速度を上げるには、「より速くする」 ボタンを繰り返しクリックします。

エフェクトの選択

QuickTextタブの中央にある大きなエリアでは、テキストに適用するエフェクトを選択できます。シンプルなスクロールテキスト、回転する円錐や球体にテキストを投影するエフェクト、旗をなびかせたようなエフェクトなど、様々なエフェクトが用意されています。希望のエフェクトをクリックするだけで、プレビューウィンドウで結果を確認できます。

テキスト効果をさらに変更する

テキストを入力して効果を選択した後、フォントを変更したり、高度なテキストエディターウィンドウに移動したりして、テキストをさらに変更できます。

T 編集... ボタン をクリックすると、高度なテキストエディターウィンドウが開き、テキストを変更したり、新しいテキスト効果を作成したりできるようになります。

A フォント... ボタン をクリックすると、新しい**TrueType**フォントまたは**レーザーフォント**を選択できます。**レーザーフォント**はシングルトレースフォントで、一般的にスキャン速度が速くなります。ただし、レーザーフォントには最も一般的な文字（ラテン文字）のみが含まれています。

T 編集... または **A フォント...** ボタンは必ず最後にクリック してください。別のエフェクトをクリックすると、フォントとテキストの設定がリセットされます。

全体のサイズ、位置、回転角度を変更する

テキストプレビューウィンドウの下にある4つのボタンを使って、テキストエフェクトのサイズ、位置、回転角度をコントロールできます。これらのボタンは、キュー内の**ライブパフォーマンスツール**と全く同じように機能します。コントロールのいずれかをクリックしてから、マウスを上下にドラッグするだけで、画像に変化を与えることができます。

テキストを一時的に表示

作成したテキストを表示するには、「**レーザー出力**」ボタンをクリックするだけです。

クイックテキストをキューに保存する

クイックテキストをキューに 保存して、より永続的に保存したり、後から使用したりできます。テキストプレビューウィンドウ（または**クイックテキスト**タブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。テキストプレビューウィンドウに表示されるサイズ、位置、回転、速度、色、フォントなど、**クイックテキスト**に関するすべての情報がキューに保存されます。

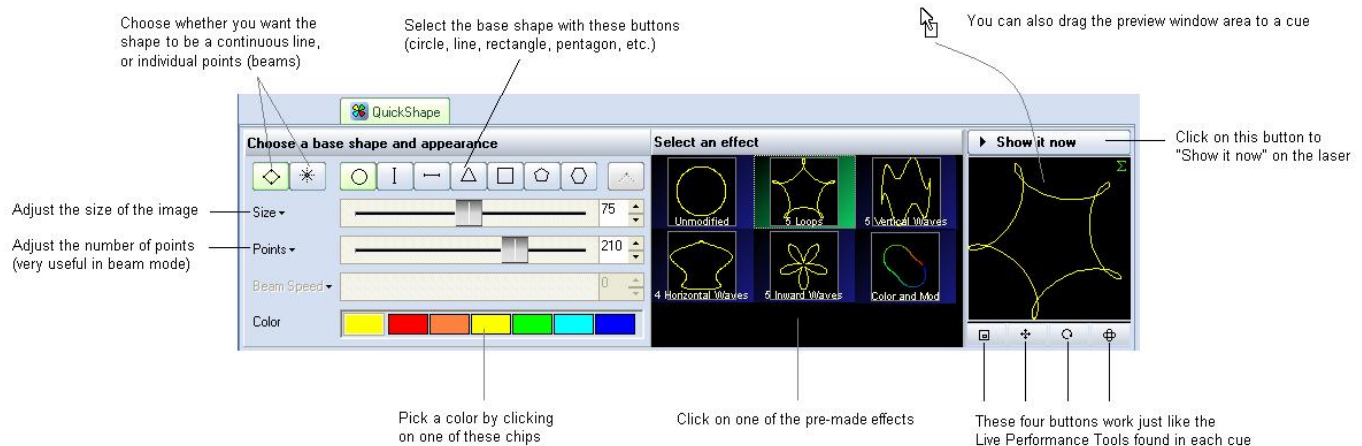
1行のテキストのみサポートします

QuickText 機能は1行のテキストのみを作成するためのものです。複数行のテキストが必要なアプリケーションでは、**フレーム/アニメーションエディタ**内の**テキストツール**を使用する必要があります。

1-3.QuickShape

QuickShapeツールを使うと、円、四角形、直線などの基本的な図形に加え、波、ループ、スパイログラフ図形などの複雑な図形も素早く作成できます。これらの図形は、実線やドットで作成できます。ドットは特にビームショーに便利です。

以下、**QuickShape**ツールの主な機能です。



図に示すように、基本図形を選択し、その図形をドットで構成するか連続線で構成するかを選択し、画像内のポイントのサイズと数を調整し、色と効果を選択してから、「**今すぐ表示**」するか、後で再生するために画像をキューにドラッグ アンド ドロップするだけです。

ベースシェイプ

7つのボタンで基本図形を選択できます。基本図形は、円、縦線、横線、三角形、四角形、五角形、六角形から選択できます。

連続した線または点（ビーム）で構成された形状を選択する

図形は連続した線で作ることも、点から作ることもできます。点から作ると、ビームショーで特に便利です。

投影画像のサイズを拡大または縮小する

「**サイズ**」 スライダーを使用すると、基本シェイプの全体的なサイズを制御できます。

図形内の点の数を増やすまたは減らす

ポイントの数は「ポイント」スライダーで調整します。単純で変更されていない基本シェイプの場合、ポイントの数は視覚的な効果にほとんど影響しません。しかし、より複雑に変更されたシェイプの場合、またはポイント（ビーム）モードを使用する場合は、「ポイント」スライダーで投影画像内のポイント（ビーム）の数を調整します。

ビーム速度スライダー

（ポイントモードの場合のみ利用可能）

ポイント（ビーム）モードを選択すると、速度スライダーを使って投影画像内のポイントをスクロールさせることができます。これにより、非常にドラマチックな効果を生み出すことができます。

効果の選択

エフェクトはベースシェイプに変化を与えます。エフェクトは、波、ループ、ロール、色など、様々な効果を加えることができます。希望するエフェクトをクリックするだけで、プレビューウィンドウに結果が表示されます。

全体のサイズ、位置、回転角度を変更する

シェイププレビューウィンドウの下にある4つのボタンを使って、シェイプのサイズ、位置、回転角度をコントロールできます。これらのボタンは、キュー内の**ライブパフォーマンスツール**と全く同じように機能します。コントロールのいずれかをクリックしてから、マウスを上下にドラッグするだけで、シェイプを変更できます。

形状を一時的に表示する

作成した図形を表示するには、「今すぐ表示」ボタンをクリックするだけです。

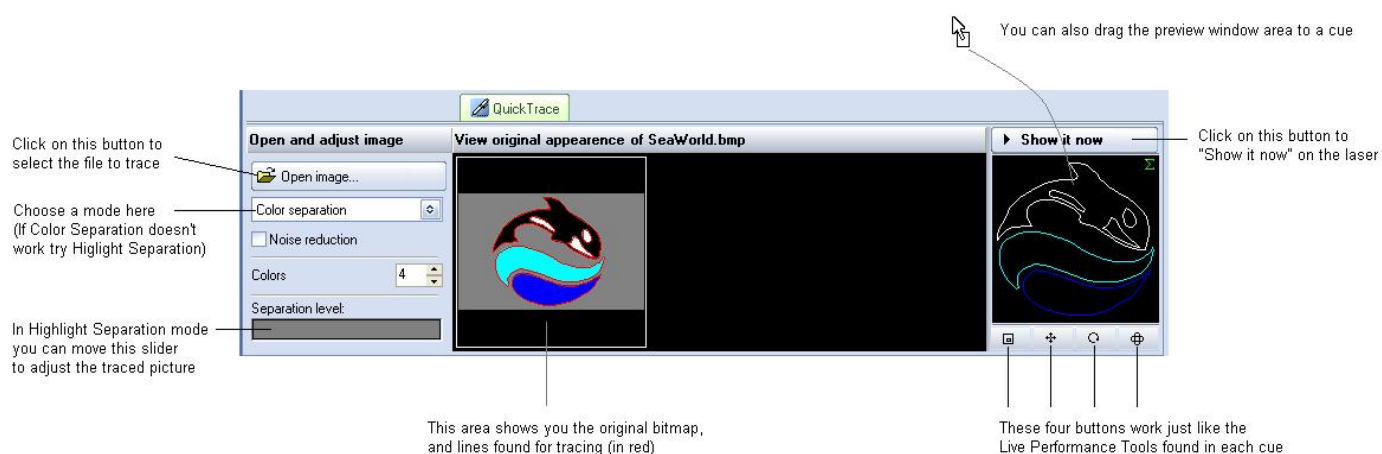
クイックシェイプをキューに保存する

クイックシェイプをキューに保存して、永続的に保存したり、後から使用したりできます。プレビューウィンドウ（またはクイックシェイプタブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。プレビューウィンドウに表示されているサイズ、位置、回転、速度、色、フォントなど、**クイックシェイプ**に関するすべての情報がキューに保存されます。

1-4.QuickTrace

QuickTrace ツールを使用すると、BMP、JPEG、GIF 形式で保存されたビットマップなどのグラフィック イメージをすばやくトレースできます。

以下、**QuickTrace** ツール の主な機能です。



ご覧のとおり、画像ファイルを選択し、トレースモードを選択して、いくつかの調整を行った後、すぐに**表示**するか、後で再生するために画像をキューにドラッグアンドドロップするだけです。

画像ファイルの選択

画像ファイルを選択するには、「画像を開く」ボタンをクリックします。Windows標準のファイルダイアログボックスが表示され、トレースする画像を選択して選択できます。

トレースモードの選択

QuickTrace ツールには、次の 3 つのトレース モードがあります。

1. [Color separation] カラー分離モード（高品質の企業ロゴや名刺グラフィックに最適）
2. [Highlight separation] ハイライト分離モード（低品質の画像や連続階調の写真に最適）
3. [Centerline] 中心線モード（手描き画像などの線画に最適）

ノイズ軽減の適用

QuickTrace ツールには、**ノイズ軽減**フィルタリングを適用するチェックボックスがあります。これは、小さな斑点やJPEG圧縮によるアーティファクトが目立つ画像に便利です。チェックボックスのオン/オフを切り替えて、どちらの方法が最も見栄えの良い出力画像になるか試してみてください。

色の数を選択する

トレースモードを **[Color separation] カラー分離** に設定すると、**QuickTrace**が画像内で検出する色の数を選択できます。デフォルトは4色です。これは、出力画像が最適な状態になるまで色の数を増減できるもう1つのコントロールです。

セパレーションレベルの調整

トレースモードを **[Highlight separation] ハイライト分離** または **[Centerline] 中心線** に設定すると、「セパレーションレベル」スライダーが調整可能になります。スライダー領域でマウスをクリックしてドラッグし、スライダーを前後に動かして、最適な出力画像が得られるまで調整してください。

全体のサイズ、位置、回転角度を変更する

プレビューウィンドウの下にある4つのボタンを使って、図形のサイズ、位置、回転角度をコントロールできます。これらのボタンは、キュー内の**ライブパフォーマンスツール**と全く同じように機能します。コントロールのいずれかをクリックしてから、マウスを上下にドラッグするだけで、画像を調整できます。

トレースした画像を瞬間的に表示する

作成したトレース画像を表示するには、「レーザー出力」ボタンをクリックするだけです。

クイックトレースをキューに保存する

クイックトレースをキューに保存して、より永続的に保存したり、後から使用したりできます。プレビューウィンドウ（または**クイックトレース**タブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。プレビューウィンドウに表示されるサイズ、位置、回転、速度、色、フォントなど、**クイックトレース**に関するすべての情報がキューに保存されます。

トレース後の画像の編集

トレースした画像をキューにドラッグ&ドロップすると、**フレーム/アニメーションエディタ**を使ってトレースした画像を編集できます。例えば、トレースした画像全体または一部の色を変更したり、特定の部分を選択して削除したりといったことが可能です。

コメント

以下はサポート マネージャーの Aaron McDonald からの追加情報です。

テキストとロゴは、レーザー スキャナーで描画するのが最も難しいものであるため、レーザーで再現するのが最も難しい画像です。

比較のために、「ロゴ」ワークスペース ページでいくつかのロゴ キューを見て、それらのフレームのいくつかにポイントがいくつあるかを確認してください。**キューを右クリックしてフレーム/アニメーションの編集を選択すると、フレーム エディターの下部に「フレーム ポイント」の値が表示されます。**いくつかのフレーム間でこれらの値を比較すると、どの画像がちらつくか、それらの「ちらつく」フレームで使用されているポイント数がわかります (IBM ロゴなど、一部のフレームはほとんどのフレームよりもポイントが少ないですが、それでもフレームの描画方法が複雑なためちらつきます。具体的には、IBM ロゴは多数のボックスで構成されており、各ボックスは次のボックスの前に描画する必要があります。各ボックスの描画には時間がかかるため、フレームがちらつきます)。Mosts Laserist である私は、QuickTrace を使用するのではなく、常にロゴを手でトレースすることを好みますが、これは上達するのに何年もかかる熟練した芸術形式です (まだ取り組んでいます)。

QuickShowとBEYONDにはQuickTraceという機能があり、BEYONDにはQuickTraceよりも少し高度なPicture Tracerが搭載されています。どちらの機能もシンプルなグラフィックを素早くトレースするための手軽なツールですが、**グラフィックやロゴを作成する際にこれだけで完結するわけではありません。どちらも基本的に、画像を取得し、3つのオプション（色分解（色間のコントラスト差）、ハイライト分解（画像を白黒化し、変更後の画像のコントラストを使用）、中心線（画像内のオブジェクトの中央を使用）のいずれかに基づいて分解します。**これら3つのオプションすべてに、出力を微調整するためのオプションが用意されていますが、繰り返しになりますが、手軽なツールです。

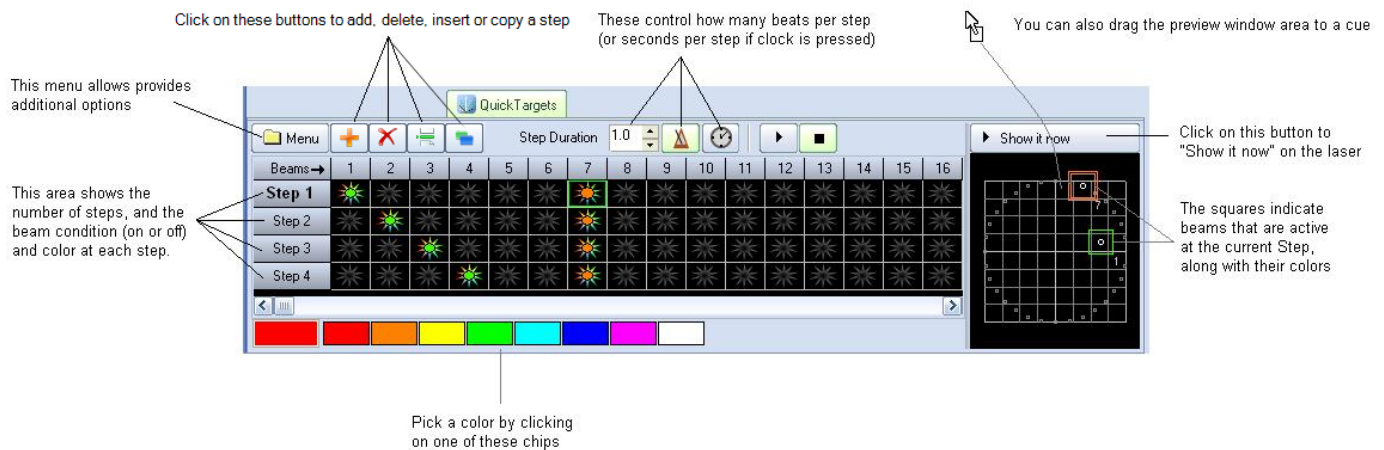
QuickTrace や BEYOND の Picture Tracer で期待通りの結果が得られない場合は、自分で手を動かすか、アーティストを雇って時間をかけて適切な方法でレーザーコンテンツを作成する必要があるかもしれません（レーザーアートの 90% は、最終的には誰かが 3D Studio Max などのアートアプリケーションでコンテンツを作成する場合でも、何らかの形で手描きです）。私は、制作するレーザーフレームコンテンツの 90% を手作業でトレースしています。これは、作品に完璧さを近づけたいからです。手抜き作業では、完璧に近づくことはまずありません。レーザーフレームの作成が芸術の域に達するのは、まさにこの時です。

1-5.QuickTargets

QuickTargets ツールを使えば、ターゲットビームとビームシーケンスを素早く作成できます。画面下部の **[QuickTargets]** タブをクリックするだけで表示されます。（クイックターゲット機能は、クイックターゲットビーム設定を行うまで表示されませんのでご注意ください。）

QuickTargets ツールの主な機能は、以下の図に示され、説明されています。

以下、**QuickTargets** ツールの主な機能です。



図に示すように、シーケンスに必要な数のステップを追加し、各ステップに必要な色とビームを選択し、ステップの継続時間を指定してから、「**今すぐ表示**」するか、シーケンスをキューにドラッグ アンド ドロップして後で再生します。

シーケンスを作成するためのステップの追加

QuickTargets ツールは、単一のビームまたは複数のビームを連続的に出力するために使用できます（つまり、必要なステップは1つだけです）。ただし、通常はビームシーケンスを作成するために使用されます。シーケンスを作成するには、まずシーケンスに必要な数のステップを追加する必要があります。例えば、4ステップのシーケンスを作成したい場合は、4つのステップが表示されるまで「+」ボタンをクリックします。

各ステップでビームをオンにする

ステップ番号 1 でビーム番号 1 をオンにするには、列番号「ビーム 1」とステップ 1 の右側の行をマウスでクリックするだけです。

ビーム番号は列の右側に進むにつれて増加します。ステップ番号は行の下側に進むにつれて増加します。

Beam numbers →

Step numbers ↓

Beams →	1	2	3	4	5	6	7	8
Step 1								
Step 2								
Step 3								
Step 4								

ビームは、最も明るく人気のある色から選択できます。ビームをクリックする前に、希望の色をクリックしてください。ビームをオフにしたい場合は、もう一度クリックしてください。

また、上記のように、各ステップで複数のビームをトリガーできることにも注意してください。

シーケンスの速度を制御する

シーケンスの速度は、**ステップ時間コントロール**と、**ステップ時間コントロール**の右側にある「**ビート**」ボタンと「**時間**」ボタンで制御します。通常、ビームシーケンスは音楽のビートに合わせて実行され、各ビーム位置は1ビートのみオンのままになります。この設定が必要な場合は、上の図を参照してください（これはデフォルトの設定です）。各ステップを2ビートにしたい場合は、**ステップ時間コントロール**を**2.0**に増やします。各ステップを4秒間にしたい場合は、**ステップ時間コントロール**を**4**に増やし、「**時間**」ボタン（時計アイコンで示されます。これはビートではなく時間を示します）をクリックします。

シーケンスを手動で実行する

各ステップの出力を確認するには、目的のステップをマウスの左ボタンでクリックするだけです。例えば、ステップ3の出力を確認したい場合は、「ステップ3」という単語をクリックするだけです。

静的ビームまたはシーケンスビームを瞬間的に表示する

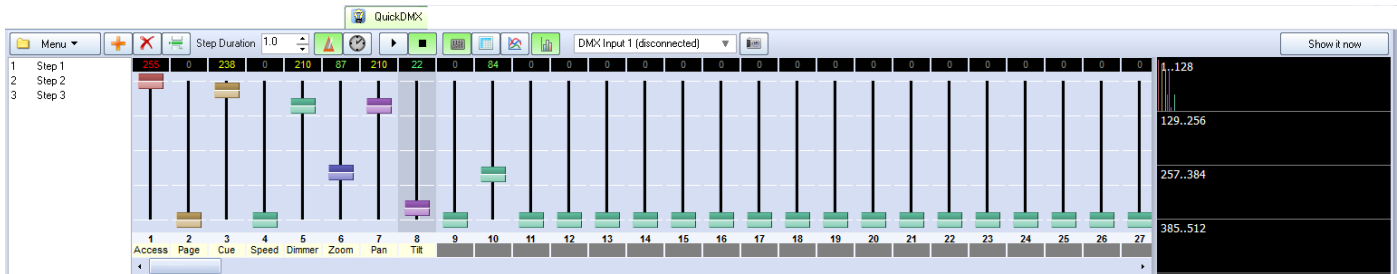
QuickTargetsツールの出力をレーザーに送信するには、「レーザー出力」ボタンをクリックするだけです。QuickTargetsウィンドウで「再生」ボタンを押すと、ビームシーケンスがレーザーに出力されます。「停止」ボタンを押すと、選択したステップのみがレーザーに出力されます。

クイックターゲットをキューに保存する

QuickTargets のビームシーケンスをキューに保存して、永続的に保存したり、後から使用したりできます。レビューウィンドウ（または QuickTargets タブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。

1-6.QuickDMX

QuickDMXツールを使えば、DMXシーンやDMXシーケンスを素早く作成できます。画面下部の「QuickDMX」タブをクリックするだけで、QuickDMXツールが表示されます。（DMX設定ダイアログボックスでDMX出力を有効にするまで、QuickDMX機能は表示されませんのでご注意ください。）



図に示すように、シーケンスに必要な数のステップを追加し、各ステップに必要な色とビームを選択し、ステップの継続時間を指定してから、「今すぐ表示」するか、シーケンスをキューにドラッグアンドドロップして後で再生します。

シーケンスを作成するためのステップの追加

QuickTargets ツールは、単一のビームまたは複数のビームを連続的に出力するために使用できます（つまり、必要なステップは1つだけです）。ただし、通常はビームシーケンスを作成するために使用されます。シーケンスを作成するには、まずシーケンスに必要な数のステップを追加する必要があります。例えば、4ステップのシーケンスを作成したい場合は、4つのステップが表示されるまで「+」ボタンをクリックします。

シーケンスの速度を制御する

シーケンスの速度は、**ステップ継続時間**コントロールと、その右側にある**ビートボタン**および**時間ボタン**で制御します。通常、ビームシーケンスは音楽のビートに合わせて実行され、シーケンス内の各ステップは1ビートだけオンのままになります。このようにしたい場合は、上の図を参照してください（これはデフォルトの設定です）。各ステップを2ビートにしたい場合は、ステップ継続時間コントロールを2.0に増やします。各ステップを4秒間にしたい場合は、ステップ継続時間コントロールを4に増やし、**時間ボタン**（時計アイコンで示されます。これはビートではなく時間を示します）をクリックします。

シーケンスを手動で実行する

各ステップの出力を確認するには、目的のステップをマウスの左ボタンでクリックします。例えば、ステップ2の出力を確認したい場合は、「ステップ2」という文字をクリックします。リスト内のステップ番号は太字で表示されます。

静的またはシーケンスDMXを瞬間的に表示する

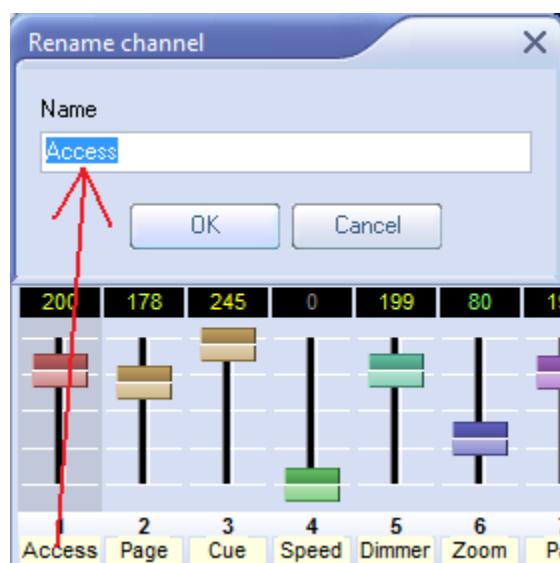
QuickDMXツールの出力をDMX出力デバイスに送信するには、「**今すぐ表示**」ボタンをクリックするだけです。QuickDMXウィンドウで**再生**ボタンを押すと、DMXシーケンスがデバイスに出力されます。**停止**ボタンを押すと、選択したステップのみが出力されます。

QuickDMXをキューに保存する

QuickDMXシーケンスをキューに保存して、永続的に保存したり、後から使用したりできます。プレビューウィンドウ（または**QuickDMX**タブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。

DMXチャンネルの名前を変更する

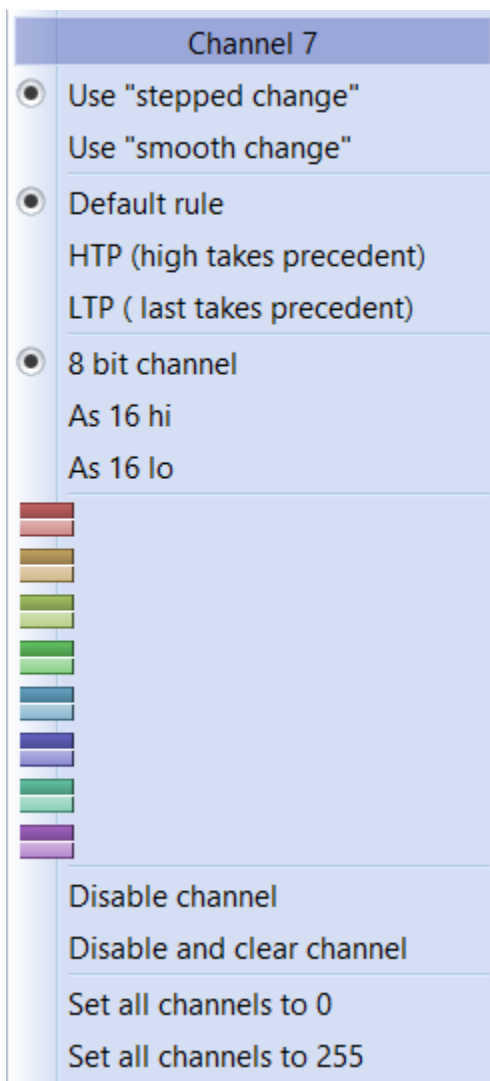
スライダーの下ラベルを右クリックして名前を入力すると、各チャンネルに異なる名前を付けることができます。



色とコントロールタイプの変更

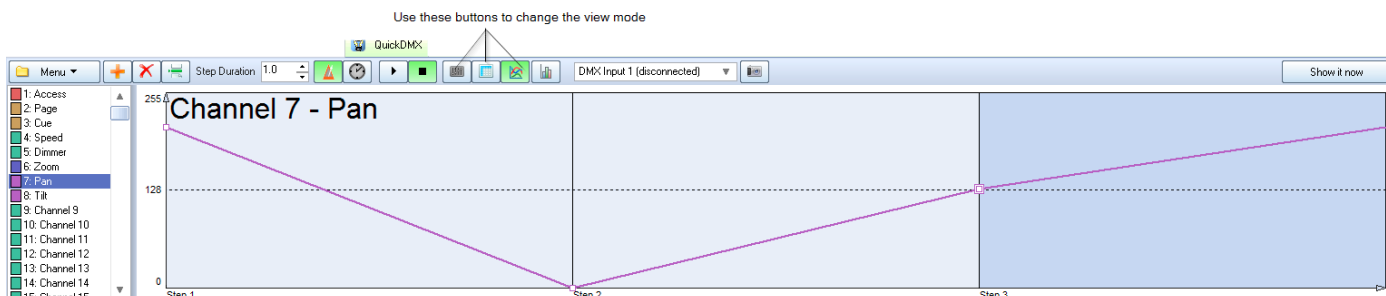
各スライダーの色を変更するには、スライダー自体を右クリックし、メニューから色を選択します。6チャンネルのDMXフィクスチャーを使用している場合は、そのフィクスチャーを制御する6つのスライダーをすべて同じ色にすることで、どのスライダーがフィクスチャーに対応しているかを識別しやすくなります。

チャンネルを段階的な変化と滑らかな変化のどちらを要求するか指定することもできます。例えば、照明器具によっては絶対値での制御が必要な制御チャンネルがある一方で、パン、チルト、明るさを制御するチャンネルでは滑らかな変化が求められる場合があります。これも指定可能です。



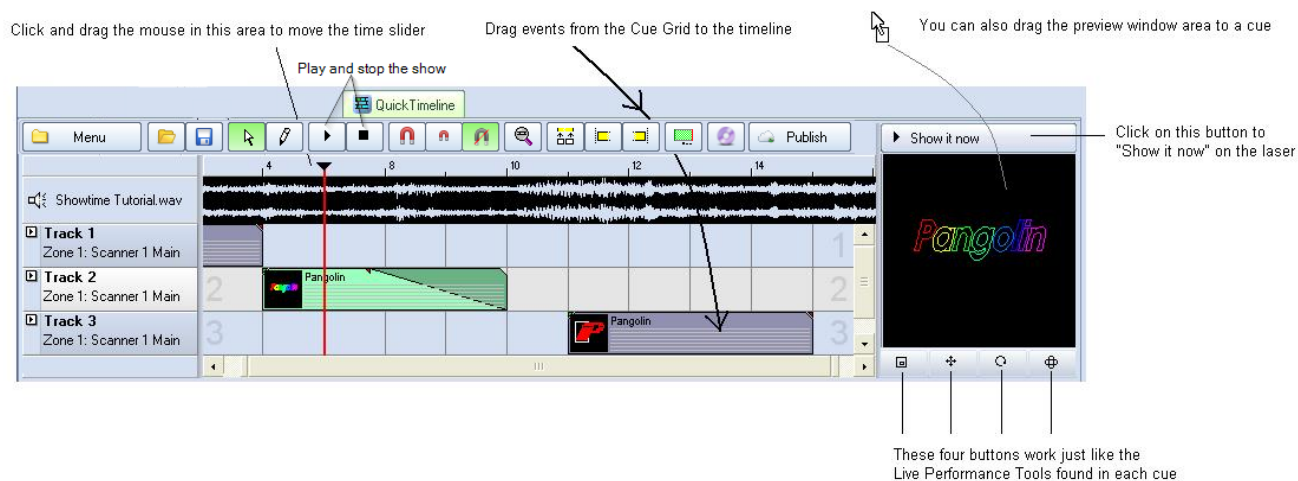
チャンネルの視聴方法の変更

DMX は、スライダー (上記参照)、スプレッドシート形式、または各ステップでチャンネル値がどのように変化するかを示す波形として表示できます。



1-7.QuickTimeline

QuickTimeline ツールを使えば、シンプルなレーザーショーを素早く作成できます。下の図では、**QuickTimeline**ツールの注目すべき機能をいくつか紹介し、その概要を説明します。



キューをタイムラインにドラッグアンドドロップします

ショーを作成するには、キューグリッドからタイムラインにキューをドラッグ&ドロップするだけです。最初は4つのトラックが表示されますが、左上隅のメニューボタンを使って好きなだけトラックを追加できます。

番組を再生したり停止したり、タイムスライダーをドラッグしたりします

QuickTimelineには再生ボタンと停止ボタンがあり、作成中の番組をリアルタイムで視聴できます。また、タイムライン領域でマウスをクリックしてドラッグすることで、タイムスライダーを移動させることもできます。

ショーを一時的に表示

作成したショーを表示するには、「レーザー出力」ボタンをクリックするだけです。再生ボタンがアクティブでない場合は、タイムラインをスクロールして、特定のタイムスライダー位置にある画像のみを出力できます。再生ボタンがアクティブであれば、ショーはレーザーで再生されます。

ショーをキューに保存する

QuickTimelineショーをキューに保存して、より永続的に保存したり、後から使用したりできます。プレビューウィンドウ（または**QuickTimeline**タブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。また、メニューボタンをクリックして「ショーを保存」を選択することで、ショーをファイルとしてディスクに保存することもできます。

番組で使用するオーディオファイルの読み込み

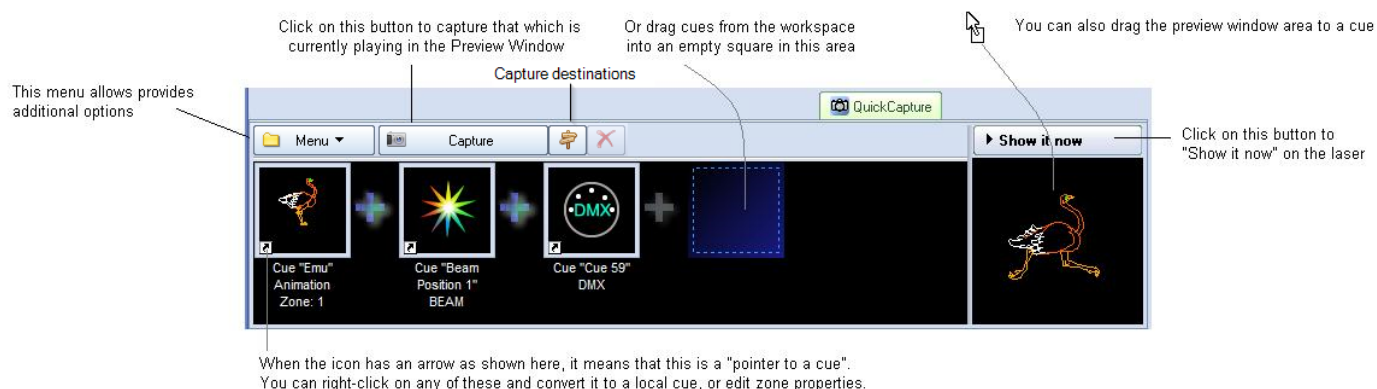
メニューでオーディオを読み込むと、一番上のタイムラインに表示されます。現在、QuickShowはWAVとMP3のオーディオ形式のみをサポートしています。

1-8.QuickCapture

QuickCapture ツールを使うと、プレビューウィンドウで再生中のあらゆるものを単一のキューにキャプチャできます。キャプチャしたキューは、後でワークスペースにドラッグ&ドロップして使用できます。画面下部の **[QuickCapture]** タブをクリックするだけで、クイックキャプチャツールが表示されます。

たとえば、マルチキューモードで3つのキューを再生している場合、それを1つのキューにキャプチャして、1つのキューをクリックするだけで3つのキューをトリガーできるようになります。

以下、QuickCaptureツールの主な機能です。



キャプチャを一時的に表示する

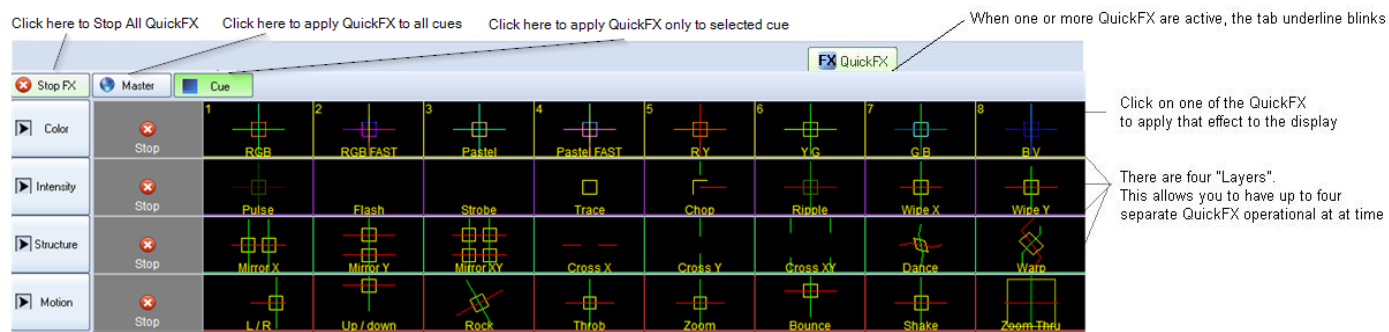
QuickCapture ツールの出力をレーザーに送信するには、**[今すぐ表示]**ボタンをクリックするだけです。

クイックキャプチャをキューに保存する

クイックキャプチャをキューに保存して、永続的に保存したり、後から使用したりできます。プレビューウィンドウ（またはクイックキャプチャタブ自体）をキューにドラッグ&ドロップするだけです。

1-9.QuickFX

QuickFX ツールは他のQuickToolsとは異なります。QuickFXは、既に実行中のキューにエフェクトを適用することを目的としています。



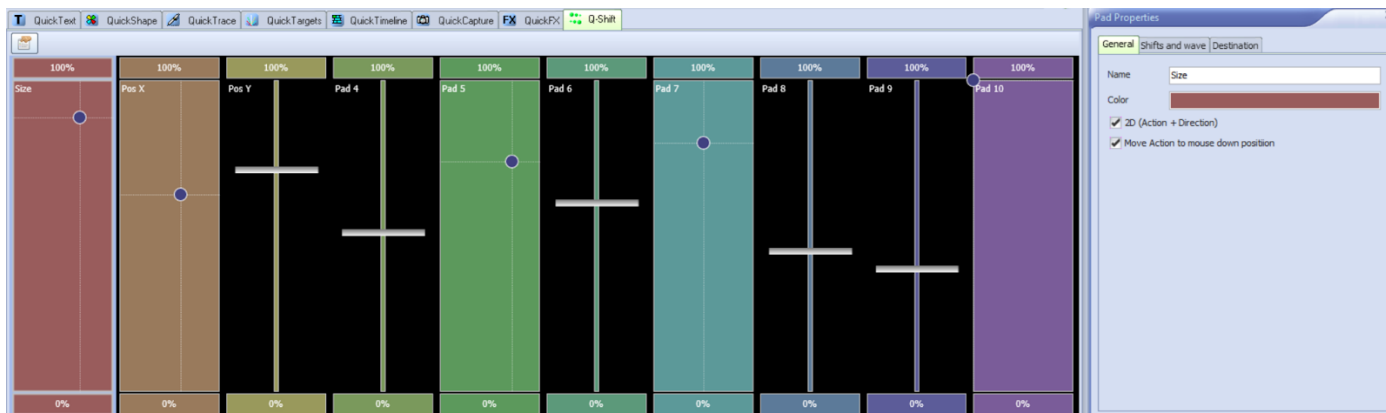
図に示すように、必要なエフェクトをオンにするだけで、再生中のすべてのキューに適用されます ([マスター] ボタンが押されている場合)。または、選択したキューにのみ適用されます ([キュー] ボタンが押されている場合)。

一度に最大4つのFXをアクティブにすることができます

複数のエフェクトレイヤーが用意されています。レイヤー1からエフェクトを選択し、レイヤー2から別のエフェクトを選択して、両方のエフェクトを同時にアクティブにすることができます。エフェクトレイヤーは4つあるため、最大4つのエフェクトを同時にアクティブにすることができます。

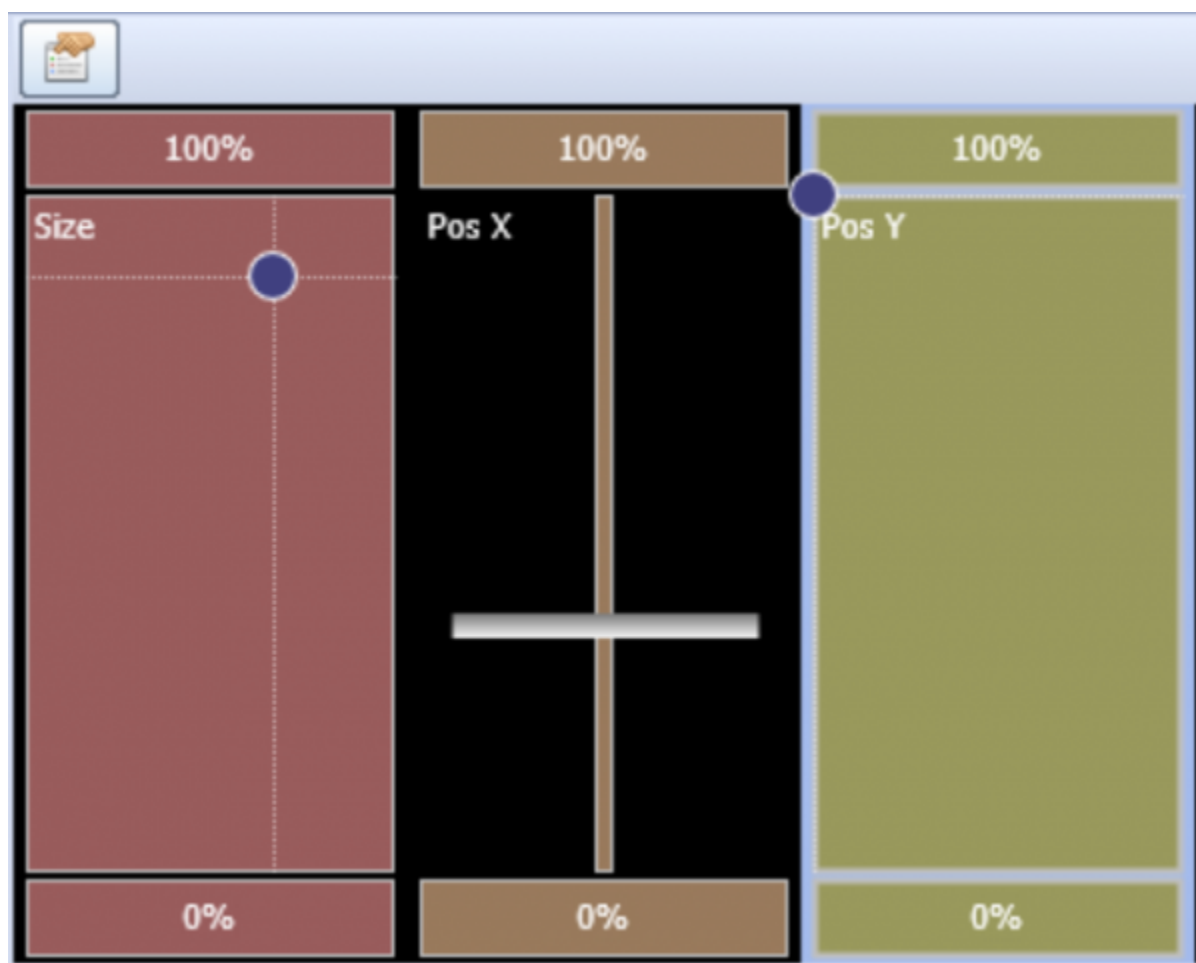
1-10.Q-Shift

Q-Shiftは、ライブショーで「オフセットエフェクト」を素早く簡単に活用できる方法です。QuickShowの「クイックタブ」エリアにあります。キュー内やエフェクト内のオフセットエフェクトとは異なり、Q-Shiftは右側のタブエリアにある「ライブコントロール」タブの「ライブコントロール」パラメータを使用します。そのため、これらのオフセットエフェクトは、他のキューベースやエフェクトベースのオフセットエフェクトよりもCPU負荷がはるかに低く、はるかに高速に動作します。



パッド

Q-Shift は、y 軸と x 軸で操作するタッチ パッドで制御されます。y 軸ではエフェクトの使用率、x 軸では -100 ～ +100 のオフセット値があります。オフセットの量は、パッドのプロパティで設定します。パッドには、y 軸のみでエフェクト量を制御する「1Dモード」と、エフェクト量とシフトパーセンテージの両方を選択できる「2Dモード」の2つのモードがあります。パッドには、エフェクトをライブですばやく一時的に有効または無効にできる 0% および 100% のバンパーボタンもあります。2D モードでは、x 軸に沿ったシフト量の値は維持され、バンパーボタンではエフェクト量のみが移動されます。これらのパッドのその他のパラメータは、「パッドのプロパティ」領域で変更できます。

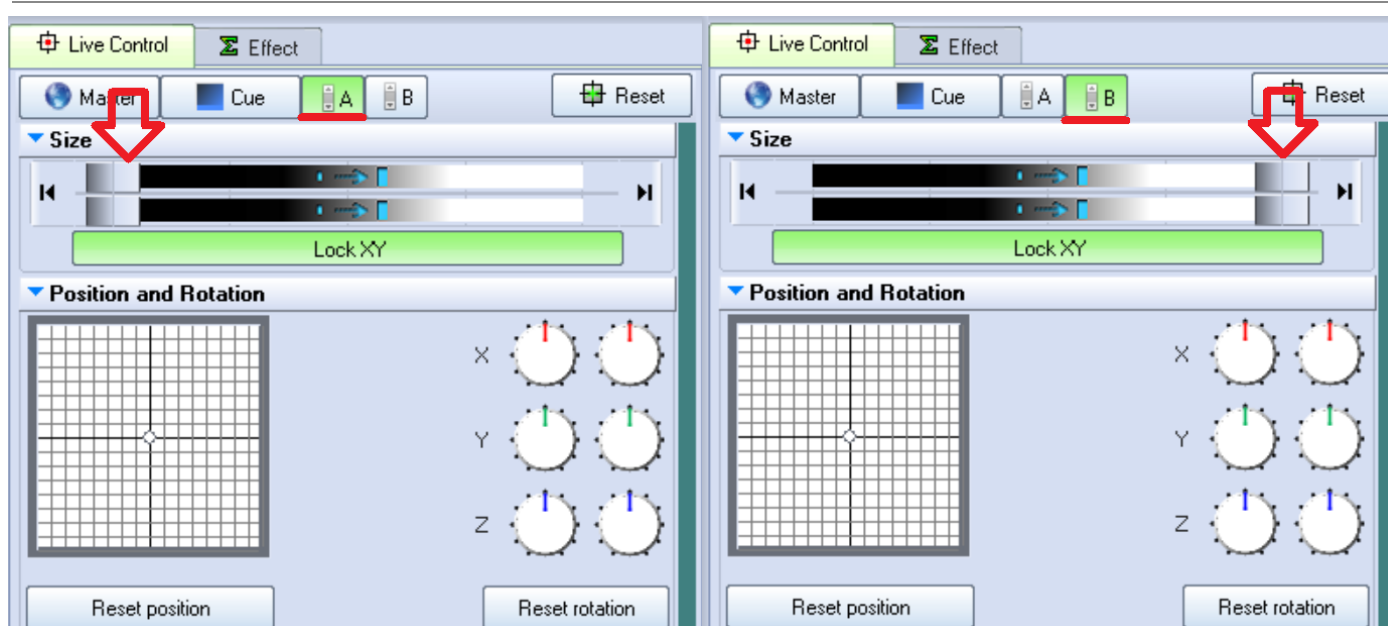


Qシフト効果の構築

Q-Shiftは、「ライブコントロール」タブのパラメータをエフェクトのソースとして利用します。これにより、ライブコントロールタブ内の任意のパラメータを使用して、エフェクトを作成できます。ライブコントロールタブのパラメータは、Q-Shiftと連携するように設計された唯一のパラメータです。

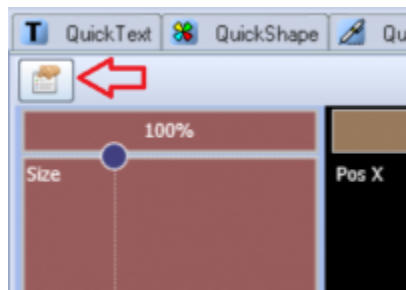
Q-Shift には、グローバル、キュー、ゾーン セレクターの横にあるライブ コントロール タブに「A」および「B」セレクターが追加されました。Q-Shift エフェクトを作成または変更するには、変更または修正するパッドを、明るい青色のハローでハイライト表示されるまで選択します。その後、A の状態と B の状態の両方を変更できます。これは、メイン エフェクト エンジン内の「発振」タイプのエフェクトとほぼ同じように動作します。A に必要な値を設定し、次に B の値を設定します。これがエフェクトの「開始」ポイントと「終了」ポイントになります。各パッド内で、ライブコントロール パラメーターを必要なだけ使用したり、使用しないようにしたりできます。複数のパッドで同じパラメーターを使用する場合、値が合計されて結果が作成されます。

開始点と終了点の間の遅延やアニメーションは、「パッドプロパティ」ウィンドウで編集できます。ライブコントロールタブは、エフェクトの開始と終了のパラメータを選択するためにのみ使用します。Qシフトパッドを変更する際は、「A」モードと「B」モードのみを使用してください。これがQシフトパッドの唯一の用途です。



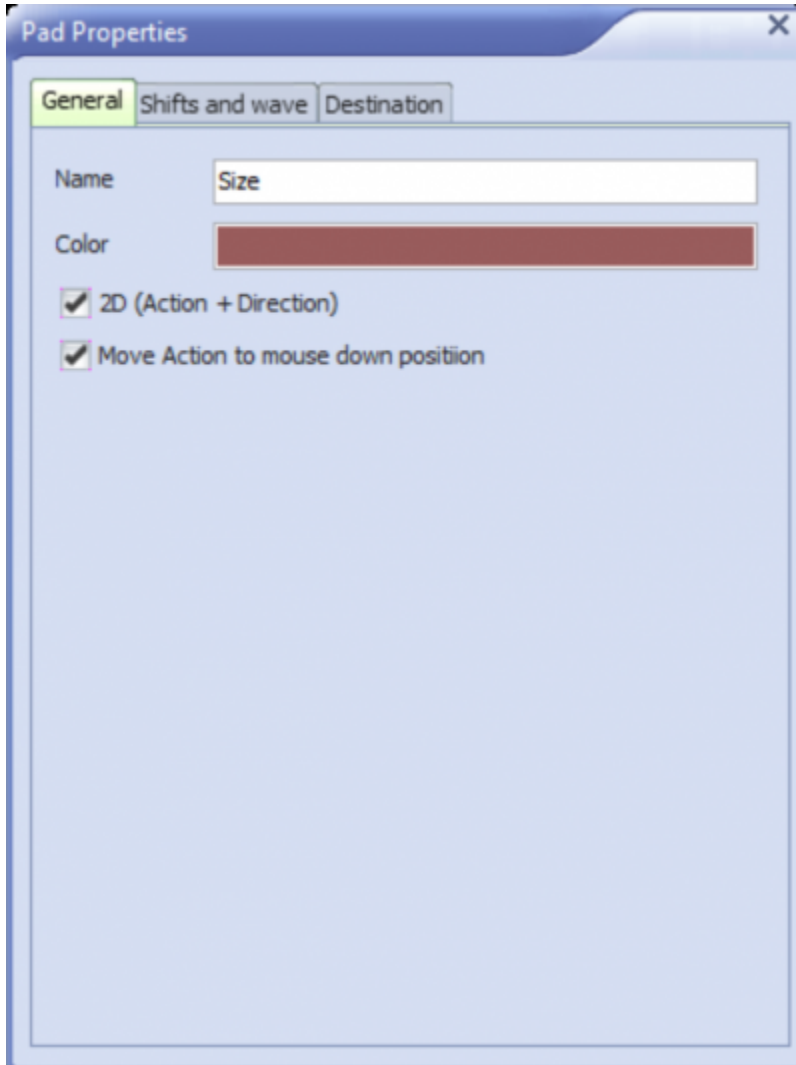
パッドのプロパティ

パッドプロパティでは、パッドの一般パラメータを変更し、ライブコントロールパッドから選択した「Start」と「Finish」、または「A」と「B」データに対するエフェクトアクションを設定できます。Q-Shiftタブの右上にあるプロパティボタンをクリックすると、プロパティを選択できます。



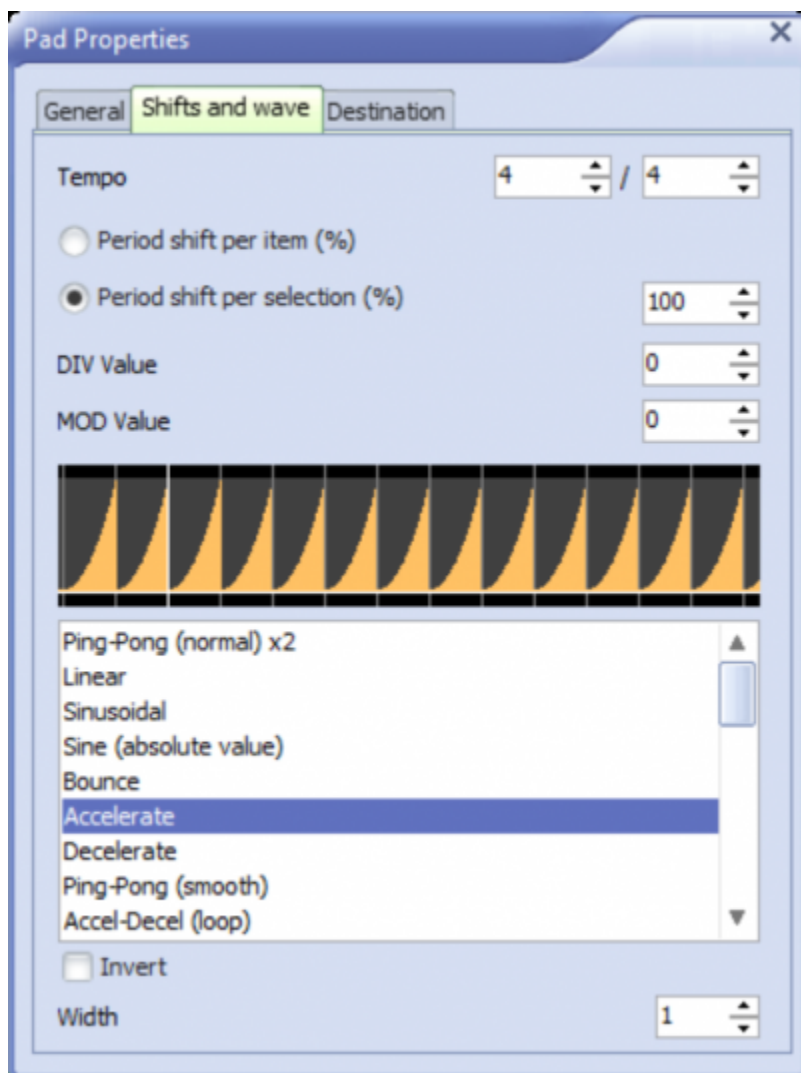
一般的なパッドのプロパティ

パッドプロパティの「一般」タブでは、パッド内に表示されるパッド名を設定できます。パッドカラーはQシフトタブに表示されるものと同じ色を選択できます。また、2Dパッド操作の有効/無効を切り替えることができます。選択を解除すると1D操作が有効になり、選択すると2D操作が有効になります。



シフトと波形パッドのプロパティ

パッド プロパティの [シフトと波形] タブでは、エフェクトの実行方法と適用方法を決定します。



テンポ

まず「テンポ」オプションがあります。これは拍数で表した値です。つまり、4/1 はエフェクトの長さが 4 拍で 1 エフェクトの長さになります。4/4 はエフェクトの長さが 1 エフェクトの長さで 1 拍になります。1/4 はエフェクトの長さが 1 エフェクトの長さで 1/4 拍になります。

これらを使用すると、効果に必要なレーザーの数と時間枠に応じて、効果のタイミングの動作を変更できます。

Period shift per item (%)

次に、シフトのオプションがあり、次のいずれかを選択できます。

- Period shift per item (%) アイテムごとの期間シフト
- Period shift per selection (%) 選択範囲ごとの期間シフト

アイテムごとの周期シフトとは、選択したゾーンごとにエフェクト全体の何パーセントをシフトするかを意味します。例えば、4拍持続するエフェクトがあり、レーザーが4つあり、サイクルを4拍ごとに完了させたい場合、「25%」を選択します。これにより、エフェクトの持続時間はレーザーごとに25%ずつシフトされます。

選択範囲ごとの周期シフトとは、エフェクトの全体時間のうち、選択されたすべてのゾーンで表示される割合を意味します。上記と同じエフェクトの例では、4つのレーザーと4ビートエフェクトを使用する場合、100%を選択します。これは、4つのレーザーすべてがエフェクト時間全体に均等に分散されることを意味します。この値が50%の場合、4つのレーザーで一度に表示されるのはエフェクト全体の半分だけです。

アイテムごとの期間シフトは基本的に各ゾーン間の距離であり、選択ごとの期間シフトは選択されたすべてのゾーンで一度に表示される効果の量です。

これらの値は両方とも 1% から 10,000% まで減らすことができ、多くのオプションが提供されます。

DIVとMODの値

これらの値は、エフェクトのゾーンのグループ化とペアリングに関するものです。

DIV値は「グループ化」値です。この値を2に設定すると、エフェクト上で2つのゾーンが1つのゾーンのように機能します。これは、リグ上で隣り合っている反対側にあるゾーンを選択した場合に非常に効果的で、それらのゾーンは互いに模倣されます。

MOD値は「合計ステップ数」の値です。つまり、この値を増やすと、選択したゾーンが2つのグループに分かれ、1つおきにグループ化されます。つまり、各ゾーンを個別に変更するエフェクトではなく、2つのゾーンとして機能します。つまり、互いに1つおきに選択されたゾーンとして機能します。

これら両方の値が 0 に設定されている場合、無視され、すべてのゾーンは変更される独自のオブジェクトとして認識されます。

加速選択

シフトと波形タブの最後の部分では、エフェクトに選択した「A」と「B」、または「開始」と「終了」の値の間の加速オプションを選択します。これらの移動値は、メインエフェクトエンジン内の他のオプションと同様です。以下のリストから任意の値を選択できます。これらの加速の中には、2つの時間セグメントの長さのものもあるため、テンポを選択する際にはご注意ください。表示されているグラフの各縦線は、1つの時間セグメントを表します。

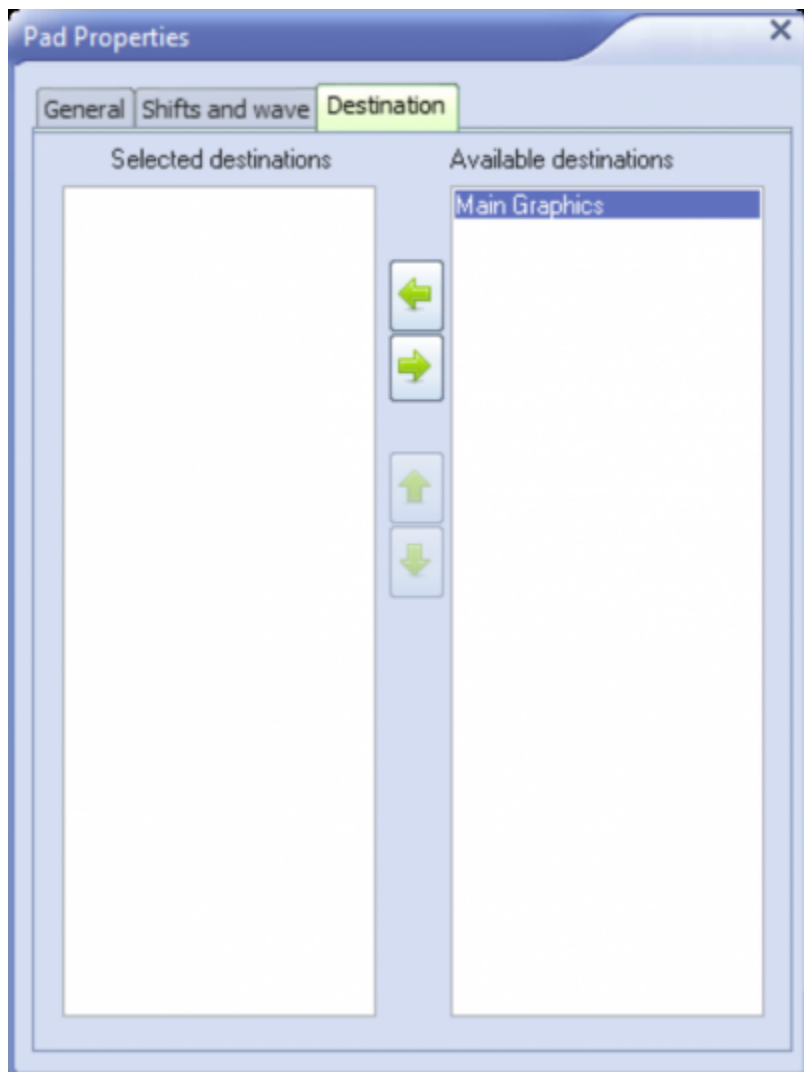
加速を反転して、基本的に「A」と「B」の位置を入れ替えることもできます。

幅

幅の値によって、各ゾーン間の休止時間セグメント数を指定できます。これにより、エフェクトは基本的にゾーングループ内のごく一部にのみ適用され、よりダイナミックな効果が得られます。

出力先

「出力先」タブでは、エフェクトに使用するゾーンの順序を選択できます。これは、どのゾーンを出力するかを選択するのではなく、エフェクトを適用するゾーンを選択することを意味します。何も選択されていない場合、Qシフトは出力先のすべてのゾーンに適用されます。出力先の選択範囲を狭くすると、パッドのエフェクトは選択された出力先에만適用されますが、他の出力にはエフェクトが適用されず、出力はそのまま維持されます。



これは選択順序において非常に重要です。ユーザーが好む「対称的な」遅延を実現するには、エフェクトを適用する順序を選択する必要があります。これは、外側から内側へ、または内側から外側へ選択することになる可能性が高いでしょう。エフェクトにおいて順序が重要になるのはまさにこの点です。

対称効果の作り方

Qシフトは、左右対称のタイミングでシンプルなディレイ効果を出すために、ユーザーが間違いなく使いたくなるでしょう。その使い方は以下のとおりです。

DIV値は2に設定します。遅延させたいペアの順序で、外側から内側へ、または内側から外側へ向かって、出力先を設定します。円を描くように配置することも可能です。いずれの場合も、出力先タブでペアが互いに隣接していることを確認してください。その他のパラメータは自由に設定できます。対称性は、DIV値を2に設定し、ペアを選択することで実現します。また、互いに同期してクワッド（Quads）を実行することもできます。その場合は、DIV値を4に設定し、4つのグループを順番に選択します。そこから拡張していきます。

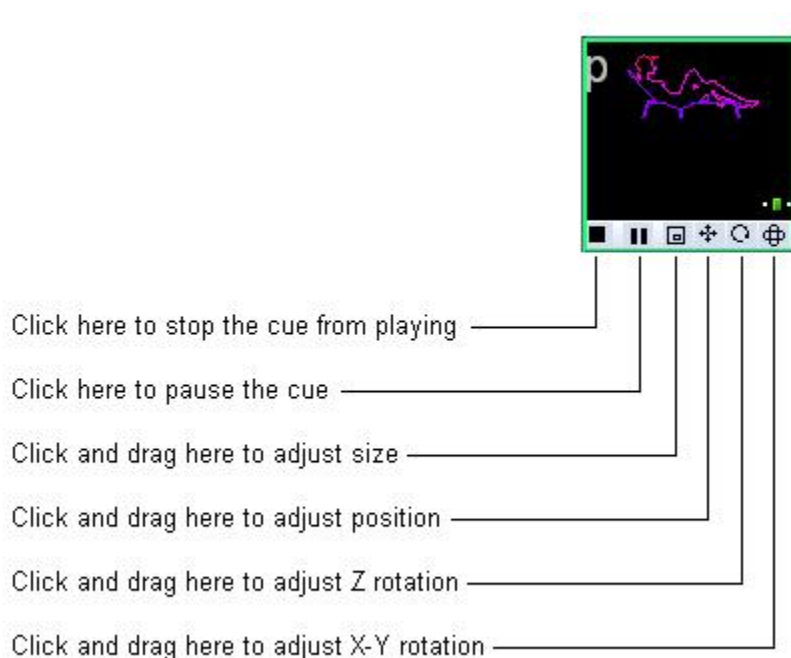
MA やその他の照明コンソールでお馴染みの対称オフセット効果が得られ、通常どおりにツールを活用できます。

2.再生中のキューの制御

QuickShow は、複数のキューを同時に表示できます。複数のキューを表示する場合、ビジュアルが重ならないように、各キューのサイズ、位置、向きを個別に調整すると便利です。QuickShow では、これを実現する2つの方法を提供しています。

ライブパフォーマンスツール

キューの再生中は、キューの下部にライブパフォーマンスツールが表示されます。これらのツールを使うと、キューの開始と停止、サイズ、位置、回転を素早く簡単に制御できます。



サイズ、位置、回転については、アイコンのいずれかをマウス ボタンでクリックし、マウスを上下にドラッグするだけです。

ツールの1つを右クリックすると、サイズ、位置、回転をリセットできることに注意してください。

3.Virtual Laser Jockey

QuickShow には、Virtual Laser Jockey と呼ばれるレーザー ショーの作成を支援する新しい画期的な方法が含まれています。

Virtual Laser Jockey は、BPM システムによって設定されたビート、または外部で検出されたオーディオ入力のビートに合わせて、キュー (および以下で説明するエフェクト) を自動的にトリガーできます。

バーチャルレーザージョッキーは、ページ内でキューを連続的 (リニア) にトリガーすることも、キューをランダムにトリガーすることもできます。また、新しいキューをトリガーするまでの待機ビート数を指定することもできます。

バーチャルレーザージョッキーボタンはBPMシステムのすぐ右に配置されており、BPMと連動して動作していることを示しています。バーチャルレーザージョッキーボタンをマウスの左ボタンでクリックすると、バーチャルレーザージョッキーがアクティブになります。アクティブになっている状態でもう一度クリックすると、バーチャルレーザージョッキーが非アクティブになります。

Virtual LJ ボタンをマウスの右ボタンでクリックすると、Virtual Laser Jockey の動作方法を設定できるメニューが表示されます。

