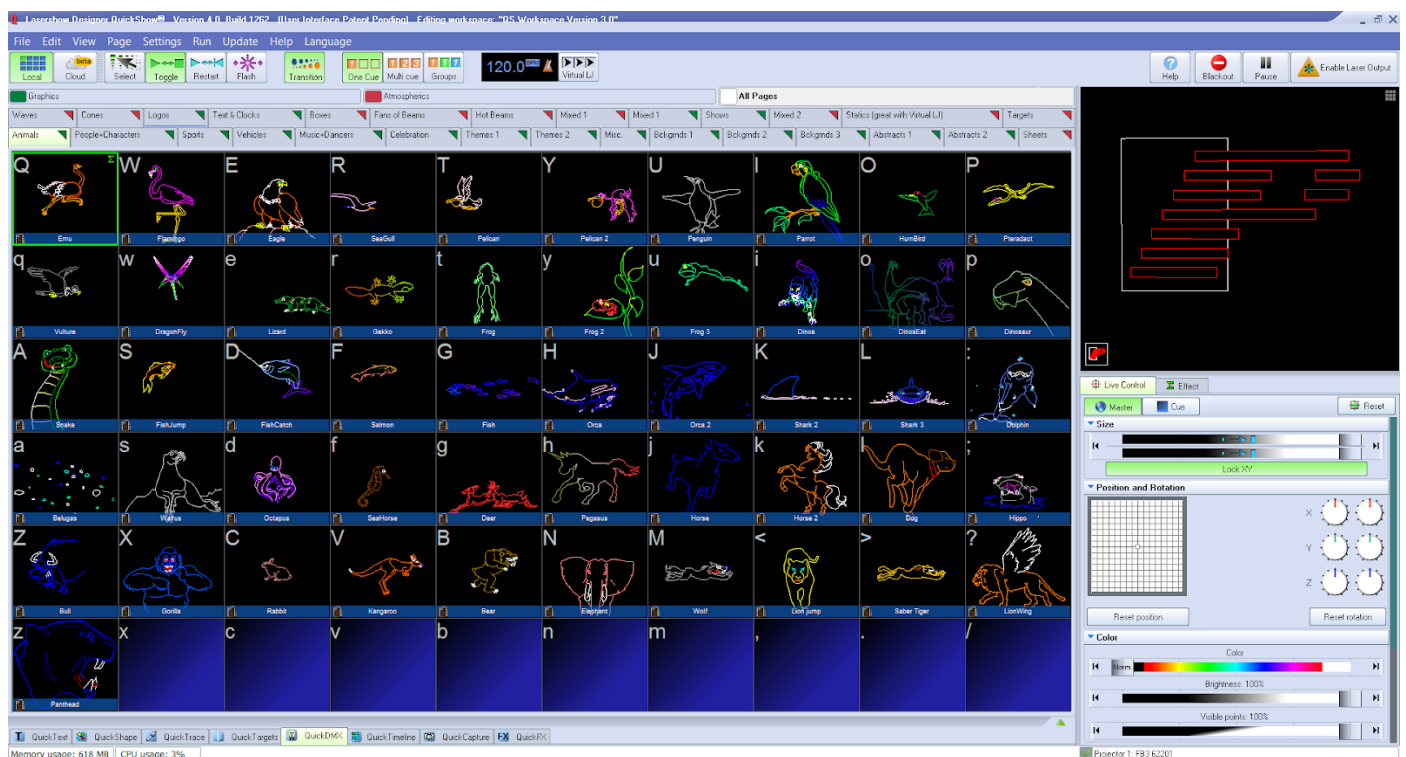


1.メインコントロールウィンドウ	1
2.ツールバー	2
3.キューグリッド	8
4.キューグループ	13
5-1.ライブコントロールタブ - マスターとキューのコントロール	18
5-2.ライブコントロールタブ - サイズコントロール	19
5-3.ライブコントロールタブ - 位置と回転のコントロール	20
5-4.ライブコントロールタブ - カラーコントロール	21
5-5.ライブコントロールタブ - 再生コントロール	21
5-6.ライブコントロールタブ - タイムラインコントロール	22
6.Laser Preview Window	23

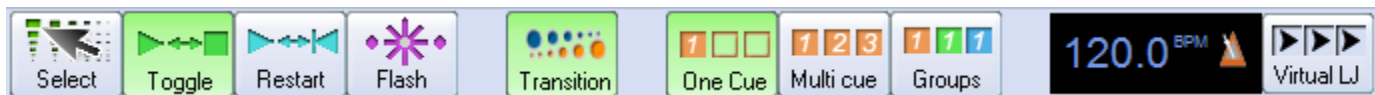
1.メインコントロールウィンドウ

コントロールウィンドウは複数のセクションに分かれています。最大のセクションには、[キューグリッド](#)があります。ここでキューを選択してトリガーします。下のセクションには、新しいコンテンツの作成が行われる QuickTools があります。右側のセクションには、[ライブコントロールタブ](#)とエフェクトエディタータブがあります。



2. ツールバー

QuickShow の主な機能は、メインコントロールウィンドウの上部にあるツールバーによって制御されます。



キュートリガーモード

キュートリガーモードは、マウス (またはタッチ スクリーン) でキューをクリックしたときに何が起こるかを制御します。



セレクトモードを選択した場合、キューをクリックしてもアクティブにはなりません。キューは選択されるだけです。これは、キューを QuickTimeline にドラッグ アンド ドロップする場合や、キューをアクティブにせずにキューのプロパティを変更する場合に便利です。

トグルモードが選択されている 場合(上記の緑色のハイライトで示されているように)、キューをクリックするたびにキューのアクティベーションモードが「切り替わります」。たとえば、キューを 1 回クリックすると、再生が開始されます。キューをもう一度クリックすると、再生が停止します。トグルは、デフォルトのキュートリガーモードです。

リスタートモードを選択した 場合、キューはクリックするたびに再開されます。たとえば、ゼロまでカウントダウンするアニメーションがある場合、再開モードを選択すると、キューをクリックするたびにカウントダウンが再開されます。

フラッシュモードを選択した 場合、キューはクリックしている間 (またはタッチ スクリーン上で指を押している間) のみアクティブになります。たとえば、キュー上でマウスの左ボタンをクリックすると、キューの再生が開始され、マウスの左ボタンを放すまで再生が続きます。

キュー間の遷移

トランジションボタンは、新しいキューをトリガーしたときにキューがすでに再生されている場合に何が起こるかを制御します。



トランジションを有効にすると、現在表示されている出力と次に押すキューの間でモーフィングが実行されます。

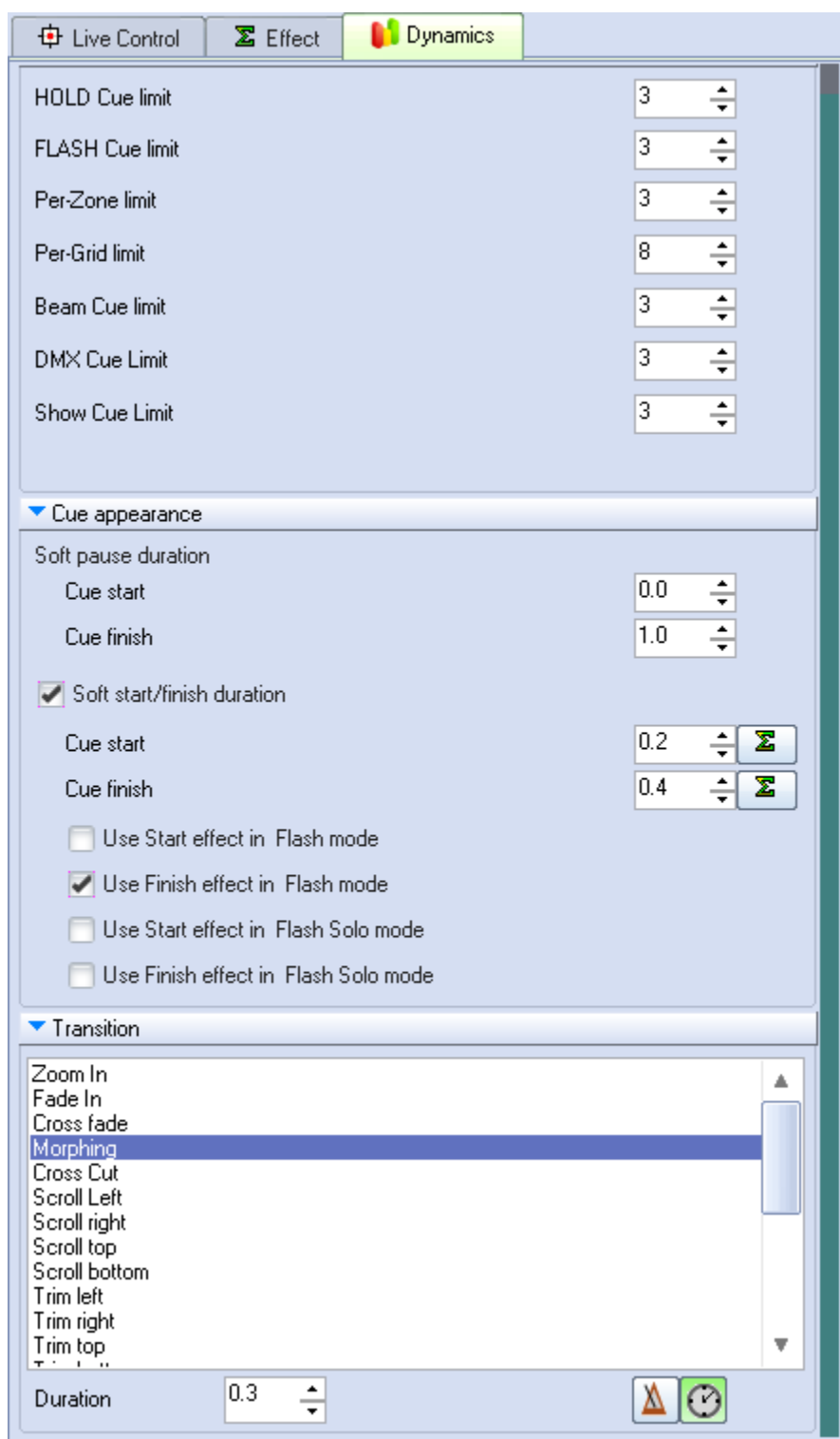
実行されるトランジションのタイプを変更するには、[トランジション] ボタンを右クリックする必要があります。[表示] メニューの [Show Dynamics tab] タブを表示して、トランジションを制御することもできます。

一度に1つのキューのみを再生するか、複数のキューまたはキューグループを再生するか

QuickShow では、[One cue] ボタンまたは [Multi cue] ボタンのどちらが押されたかに応じて、一度に 1 つのキューを再生することも、複数のキューを同時に再生することもできます。



各ボタンを右クリックすると、**One Cue** ボタンと **Multi Cue** ボタンの両方の動作を選択できます。これらは、[表示] メニューの [ダイナミクス] タブを表示して制御することもできます。



また、Quick Show 4.0 の Pangolin は、ライブショーを実行するための新しい方法を提供します。アイデアはシンプルです。[キューをグループ化](#)して、特定のタイプまたは特定のプロパティ (例: ビート リアクティブ キュー、時間ベースのキュー、またはタイプ (例: リキッド スカイ、ストロビング キュー、高速キュー、低速キューなど)) を持つキューを簡単に見つけられるようにすることができます。

ビート同期システム

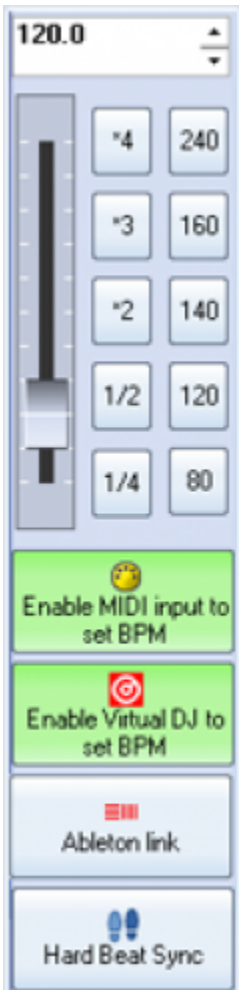
QuickShow はビート重視のプログラムです。ビートカウンターは常に実行されており、1 分あたりのビート数を確認できるほか、音楽のビートを示すメトロノームアイコンも表示されます。



「BPM」ラベルを繰り返しクリックするか、コンピューターのキーボードでスペースバーを繰り返しタップすることで、ビートを設定できます。音楽のビートに合わせて、BPM ラベルをクリックするか、スペースバーを繰り返し押す必要があります。これを行うと、クリックまたはキーの押下の平均 BPM が計算され、タイマービートシステムを同期するために使用されます。

音楽のタイミングがタイマーより少し早かったり遅れたりした場合は、コンピューターのキーボードの BACKSPACE キーを押して、タイマーのビートシステムを音楽のビートに「再同期」することができます。

特定のBPMを入力したり、ビートアイコンを”右クリック”してビートのその他の側面を制御することもできます



BPMを設定するためのMIDI入力

MIDI 入力を有効にして BPM を設定すると、QuickShow はデバイスを同期させることができます。MIDI ビートクロック (または単に MIDI クロック) は、シンセサイザーや音楽シーケンサーなどの複数の MIDI 対応デバイスが同期を保つように MIDI 経由でブロードキャストされるクロック信号です。

バーチャルDJからBPMへ

Virtual DJ を有効にして BPM を設定すると、QuickShow は、Virtual DJ にインストールできる [LaserBeat プラグイン](#) によって送信されるビートを聞きます。この信号はイーサネット ネットワーク経由で伝送されることに注意してください。

リンク

(システム BPM ボタンを右クリックすると、すべての BPM オプションが表示されます)

Link は、Ableton が開発したテクノロジーで、Link 対応アプリケーションをローカル ネットワーク上で同期させます。Link は、1 台以上のデバイスで実行されている複数のアプリケーション間で音楽のビート、テンポ、位相を同期します。

Link はサーバーとクライアントとして機能します。つまり、同じネットワーク上のすべてのリンク対応デバイスがビートを送受信できるようになります。

リンク ボタンを有効にすると、QuickShow は受信したビートに従います。別のデバイスでビートが変更された場合、QuickShow は更新されたビートを受信し、それに応じて変更します。

BEYOND でビートが変更されると、他のすべてのリンク対応デバイスはこの更新を受信し、QuickShow のビート カウンターに従います。

ハードビートシンク

各キュープレーヤーには、独自の時間状態変数があります。プレーヤーの位置。これには、秒単位の時間が含まれており、ビートごとに異なります。これはすばらしいことで、キューの再生を速くしたり遅くしたりできます。また、いつでも開始でき、クリックした瞬間からビートをカウントします。ただし、ご覧のとおり、キュープレーヤーは独立しており、同期されていない可能性があります。ビートで同期させるにはどうすればよいでしょうか。簡単です。すべてのプレーヤーを1つのグローバル変数(ビートのソース)にリンクする必要があります。「ハードビート同期」は、この集中モードを有効にします。つまり、これは、独自のキュープレーヤーのビート位置とグローバルビート位置の切り替えです。

バーチャルレーザージョッキーボタン

QuickShow には、Virtual Laser Jockey と呼ばれる画期的な新機能が含まれており、これを使用すると、BPM または入力オーディオに同期した完全に自動化されたレーザーショーを作成できます。



ブラックアウトと一時停止

ブラックアウトと一時停止ボタンは、QuickShowの全体的な再生を制御します。



ブラックアウトボタンを押すと、すべての出力が停止します。また、キュートリガーモードを含む特定のプログラム機能もリセットされます。ブラックアウトは、コンピューターのキーボードのESCキーを押しても有効になります。

一時停止 ボタンは、現在再生中のすべてのキューを一時停止します。一時停止は、コンピューターのキーボードの一時停止キーを押しても有効になります。

レーザー出力開始

レーザー出力開始 ボタンは、ツールバーの右端にあります。

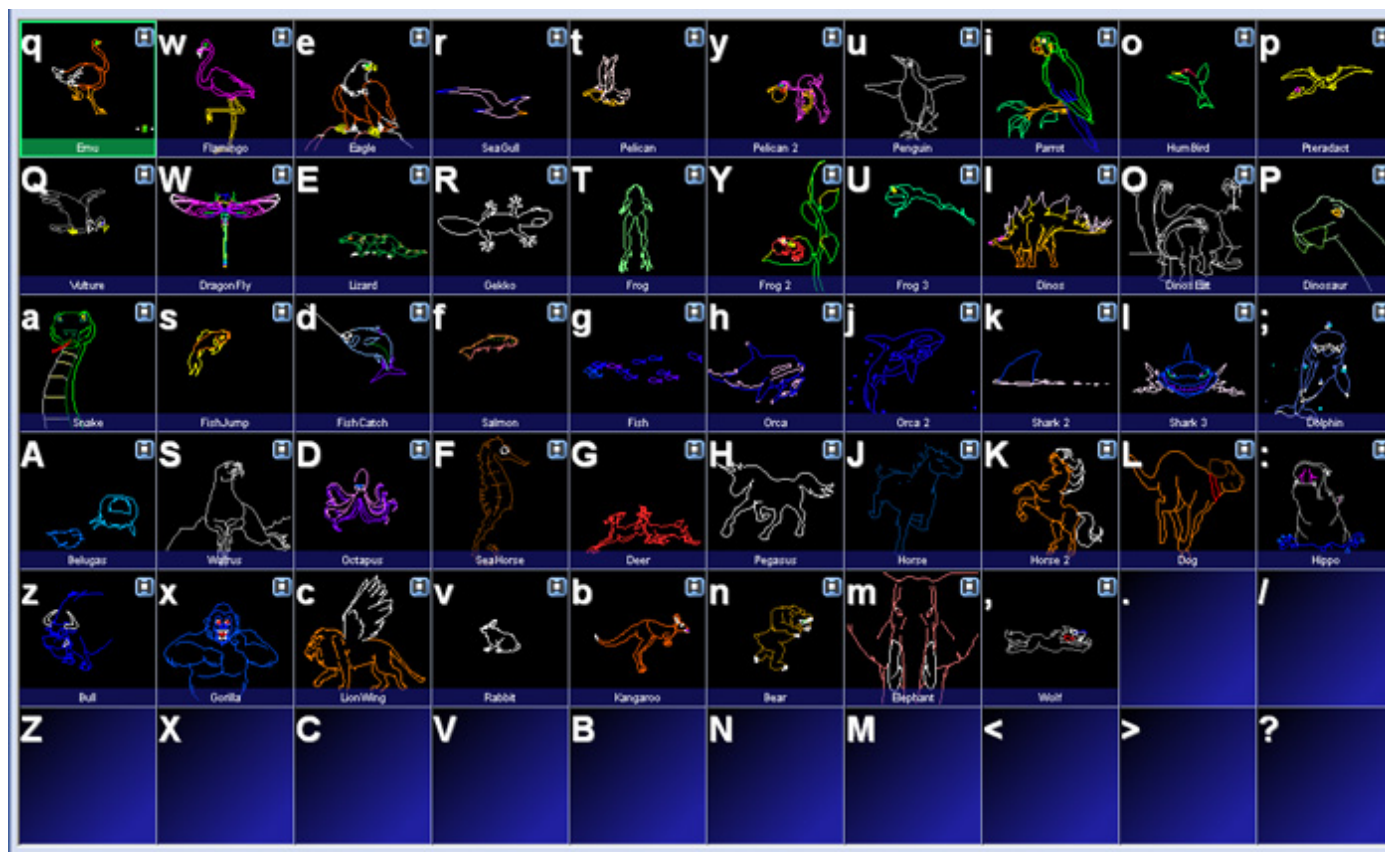


FB3 レーザー コントローラーからの出力を有効にするには、[レーザー出力開始] ボタンを押す必要があります。

3.キューグリッド

QuickShow には広範なキューグリッドが含まれています。一度に画面に表示されるキューは 10 列 × 6 行で、合計 60 個です。

60 個のキューに加えて、QuickShow では最大 32 ページのキューを整理できます。合計で、約 2000 個のキューを QuickShow ワークスペースに読み込むことができます。



キーボードアクセス

キューにアクセスするには、マウス (またはタッチ スクリーン) でクリックするか、コンピューターのキーボードのアルファベット キーを使用します。各キュー セルの左上隅に印刷されている文字は、どのコンピューターキーでそのキューがトリガーされるかを示します。

6 行あるため、一部のキューはシフトなしのキー (a、s、d、f など) を使用してアクセスされ、他のキューはシフト付きキー (A、S、D、F など) を使用してアクセスされることに注意してください。

ページタブ

キュー グリッドの上部にタブが表示されます。これらのタブを使用すると、QuickShow のページにアクセスできます。



QuickShow でページを変更するには、マウスでページ タブをクリックするだけです。

コンピュータキーボードの F キー（ショートカットキー）をページに割り当てると、コンピュータ キーボードの F キーを押してページにすばやくアクセスできます。また、各ページの名前を変更することもできます。F キーの割り当てとページの命名の両方は、[ページ] メニューを使用するか、ページタブを右クリックして[ページのプロパティ]より実行できます。

カテゴリー

キュー グリッドの上部、ページ タブのすぐ上に、いくつかのカテゴリ ボタンが表示されます。



カテゴリーは作業スペースを整理し、最も関連性の高いタブのみを表示するのに役立ちます。たとえば、グラフィック関連の画像のみを探している場合は、「Graphics」カテゴリーをクリックすると、グラフィックに関連するページとキューのみが表示されます。カテゴリーを追加、変更、または名前変更するには、カテゴリー セクションを右クリックします。

手がかりの種類

各キューには、フレーム (またはアニメーション)、テキスト、シェイプ (抽象)、タイムライン ベースのショー、ビーム シーケンス、クロック、DMX シーケンス、合成画像、他のキューのシーケンス、またはキャプチャ (同時にトリガーされる他の多くのキュー) を含めることができます。各キューの左下隅にアイコンが表示されます。アイコンは、キューに含まれる内容を示します。下には、アイコンのリストと対応する画像の種類が表示されます。



Frame/Animation



QuickText or Advanced Text



QuickShape or Advanced Shape (Abstract)



Timeline-based show



QuickBeams



Advanced Clock



QuickDMX



Synthesized Image



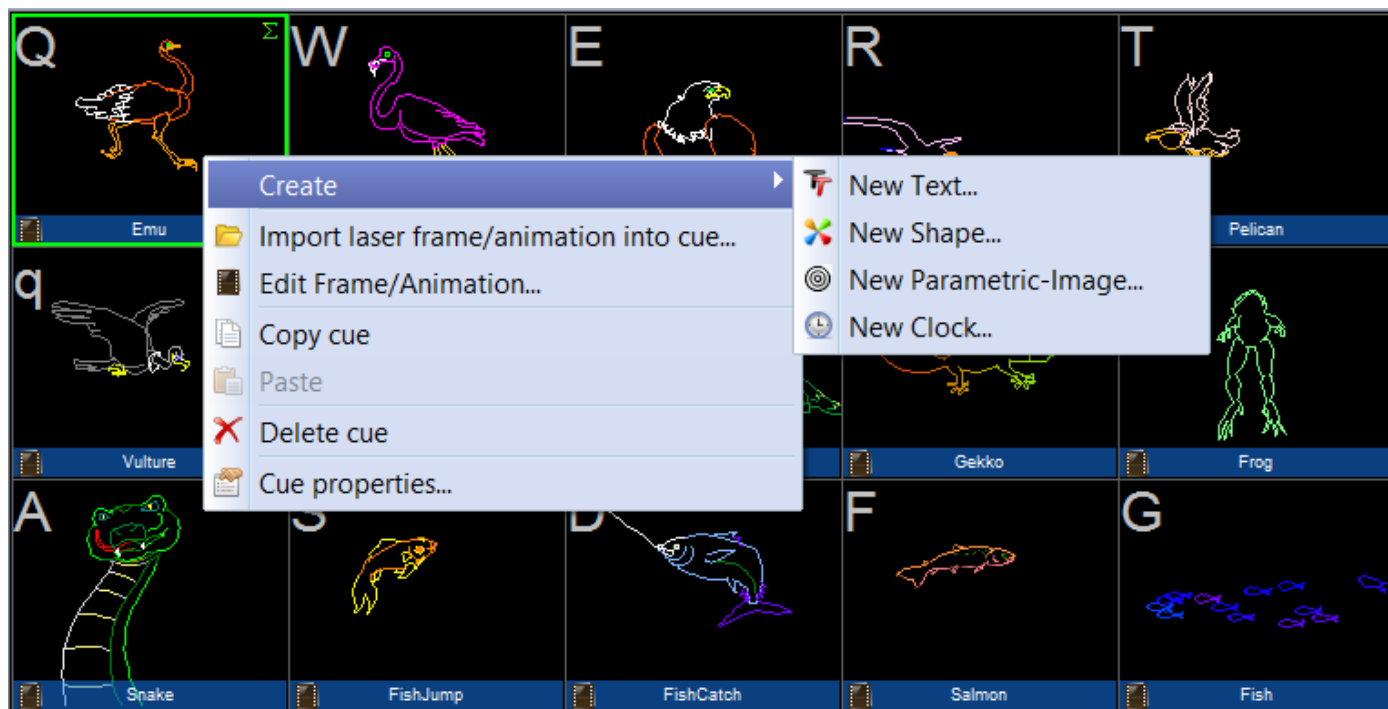
Sequence (chain) of cues



Capture

キュー内で新しいコンテンツを作成したり、既存のコンテンツを編集したりする

キューを右クリックして「作成」または「編集」を選択すると、新しいコンテンツを作成したり、キュー内の既存のコンテンツを編集したりできます。



キューを右クリックすると、キューの内容を Windows クリップボードにコピーし、他のページに貼り付けることもできます。

各キューの内容をプレビューする

マウス ポインターをキューの上に置くだけで、各キューの内容をプレビューできます。これにより、キューの機能を正確に把握できます。

4.キューグループ

キューをグループ化して、特定のタイプまたは特定のプロパティを持つキュー (例: ビート リアクティブ キュー、時間ベース キュー、またはタイプ (リキッド スカイ、ストロボ キュー、高速キュー、低速キューなど)) を簡単に見つけられるようにすることができます。グループ化すると便利だと思える機能やプロパティでグループ化できます。次に、キューのグループを作成したら、**グループ内で1つのキューを実行**できます。これは、特定のページで1つのキューを**1つのキューモード**で実行するのによく似ています。グループは、実際には、ページを同様のプロパティまたは機能を持つキューの個別の領域に細分化する方法です。それだけです。しかし、このような単純なアイデアには、より大きな全体像を作成する複数の結果があります。

たとえば、クイック ショーで 10×6(8×8) のグリッドを使用する場合、選択できるキューは 60(64) あります。ただし、キューを3つのグループにグループ化すると、どのグループからも1つのキューしか実行できないため、一度に使用できるのは3つだけです。一見すると、これは非常に制限されているように見えますが、それには十分な理由があります。これ以上制限すると、レーザースキャナーが対応できなくなる可能性があります。この制限によって得られるのは速度です。長年にわたり、柔軟性は複雑さをもたらし、複雑なシステムの操作は難しいことを学んできました。複数のものが相互作用しているのを追跡し、何が起こるかを予測するのは困難です。したがって、同時に実行できるキューの数が少なく、結果の予測可能性が高くなる方が、一度に実行できるキューが多すぎて、キューの実行によってシステムが遅くなったり、FXなどの他の機能と一緒に多数のキューを実行することで予期しない結果が生じたりするよりも優れています。

モデルの概要

2004 年に Pangolin は**LivePRO**をリリースしました。LivePRO には4つのトラックがあります。トラックはキュー プレーヤーでもあります。LivePRO には画像とエフェクトのグリッドがあります。キューを開始するには、このキューを再生するトラックをアクティブ化する必要があります。これには数回クリックするか、キューのプロパティで正確なトラックにキューを割り当てる必要があります。つまり、キューの割り当てを知っておくか、キューを開始する前にトラックを選択/アクティブ化する必要があります。

2008 年に Pangolin は**QuickShow**をリリースしました。QuickShow は「トラックレス トラック」のコンセプトに基づいています。LivePRO のようなトラックはないので、トラックを選択する必要はありません。キューをクリックすると、ソフトウェアが再生を開始します。これにより、システムが簡素化されました。再生中のキューの数に制限がないため、簡単に開始できます。ただし、この利点には副作用があります。キューの開始が非常に簡単のため、キューの数を制限したり、キューを停止したりするロジックが必要になります。そうしないと、出力が過負荷になります。QuickShow では、One Cue、One Per、Multi-Cue という複数のモードが導入されました。各モードには、Dynamics タブに一連の「リミッター」があります。これらは、グリッドあたりのキューの最大数、ゾーンあたりの最大数、タイプあたりの最大数などを制限します。

欠点は、複数のルールがあるため、次のキューをクリックしたときにどのキューが停止するかが必ずしも簡単ではないことです。2014 年、**BEYOND** は LivePRO のモードを ProTracks で再利用しました。ProTracks はスクリプトに適しています。ProTrack を識別子で簡単にアドレス指定し、外部から制御できます。このモデルの典型的な用途の 1 つは、BEYOND の外部 DMX 制御です。各トラックはフィクスチャと見なすことができ、その制御用のスクリプトを定義できます。柔軟性は高いですが、柔軟性が問題を引き起こすこともあります。スクリプトのタイミング、複数の入力ソースによる非同期の可能性。オペレーターは、DMX を MIDI、キーボードなどと一緒に使用することがよくあります。

2016 年に **BEYOND** は「DMX サーバー」モデルを導入しました。ここでは、各プロジェクションゾーンに、DMX マッピングの 3 つのオプションを備えた ProTrack が組み込まれています。ある程度の抽象化により、QS の「One Cue Per」モードを彷彿とさせますが、LivePRO のトラック (キュー プレーヤー) の基本要素に基づいています。

2017 年、**BEYOND** と **QS** は、キュー グループというもう 1 つのモデルを導入します。

基礎

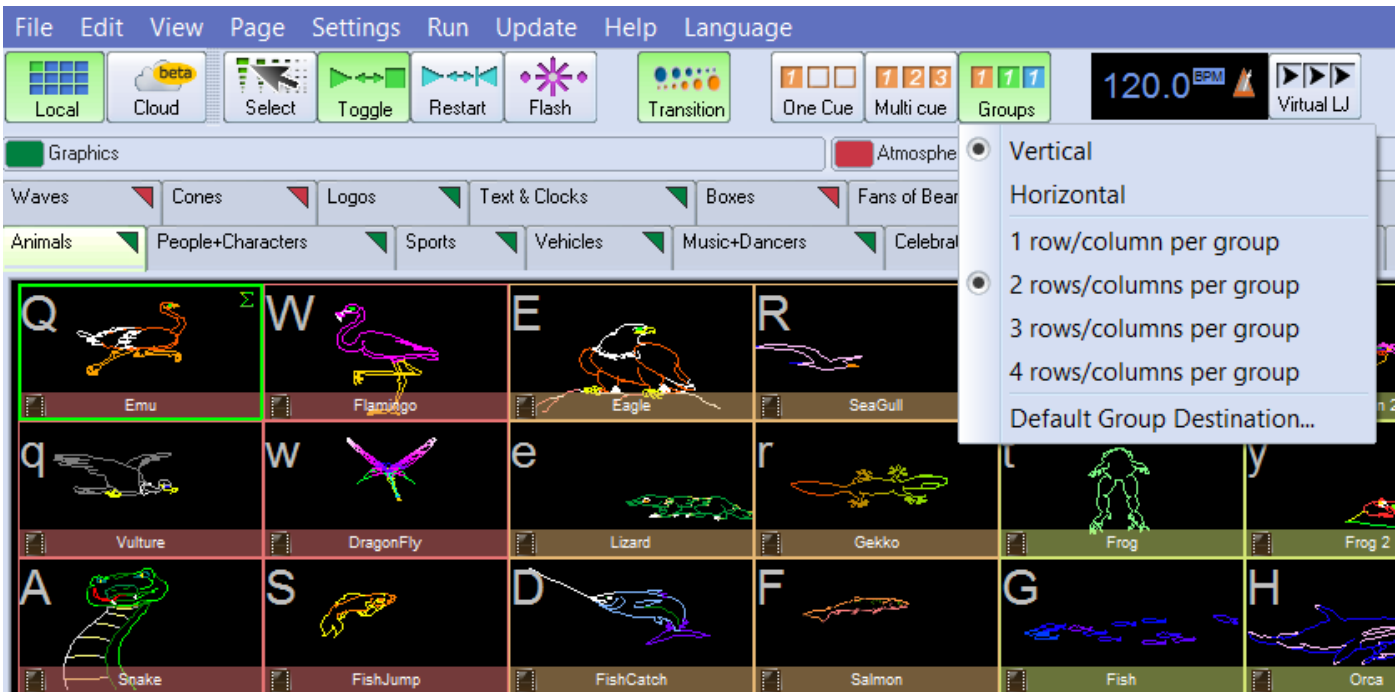
1 つのグループで 1 つのキュー を開始できます。新しいキューを開始するとすぐに、現在再生中のキューが停止します。このルールには例外があり、フラッシュモードです。フラッシュモードでは、キューの有効期間はボタンのリリースによって決まります。トグルモードとリスタートモードの場合、キューを停止するには追加のクリックが必要です。

キューは、デフォルトでグリッドスタイル形式でグループ化されます。そのため、ページを列または行の数で分割してグループ化できます。視覚的な配置は重要であり、これにより自然な視覚的なグループ化が実現します。配置に加えて、各グループには独自の色があります。これは、キューがどのグループに割り当てられているかを直接視覚的に示します。

キューのプロパティで、キューをグループに割り当てることができます。グリッド内の位置に基づいて、デフォルトのグループ化が上書きされます。実際には、何もしない場合は、グループ化ではキューのグリッド位置が使用されます。ただし、必要に応じてグループを個別に構築する場合は、キューを選択し、キューのプロパティでグループを設定するだけで簡単です。

グループモードの開始

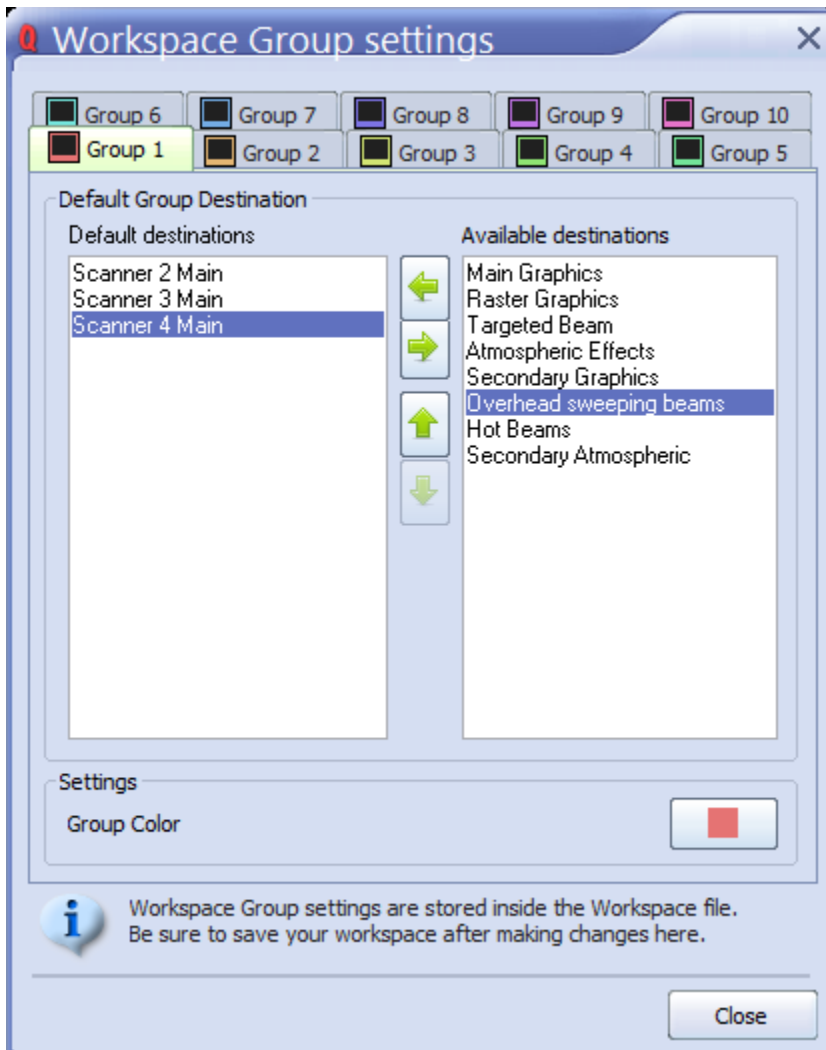
グループモードを開始するには、[グループ] ボタンをクリックします。グループのオプションは、[グループ] ボタンのコンテキストメニューにあります。



グループ化は簡単ですが、いくつかの重要な詳細があります。

- グループ化設定は、ワークスペース ファイルのプロパティです。構成設定ではありません。
- キューは常に何らかのグループに属します。デフォルトの割り当ては、レイアウトに応じて、グループごとに 1、2、3、または 4 行/列の列または行に基づきます。
- 「キュープロパティ」では、デフォルトの割り当ての代わりにグループの割り当てを定義できます。グリッド内のキューの配置には、任意のロジックを自由に選択できます。
- また、各キューにトグル/再起動/フラッシュ モードを個別に割り当てすることもできます。
- グループは、ダイナミクス タブのすべての設定を無視します。リミッターは適用されません。グループは、このモデルから一歩離れるように設計されています。

Default Group Destination[デフォルトグループの宛先]



各グループにはデフォルトの宛先がある場合があります。宛先が空の場合、ソフトウェアはキュー設定を使用します。

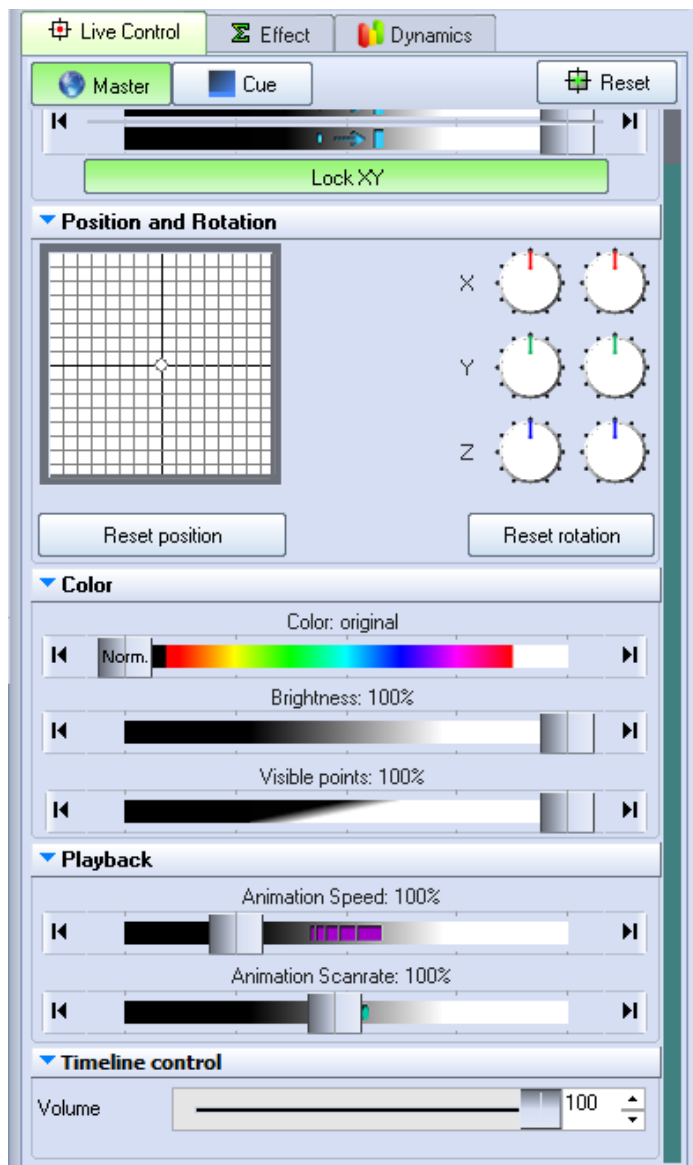
宛先のシーケンスは次のとおりです。

ソフトウェアは、Default Group Destinationを優先します。空の場合は、キューの設定を使用します。キューの設定が空の場合は、コンテンツ設定 (シェイプなど) を使用します。

技術的には、プレビューパネル、Default Group Destination、およびデスティネーション キューの選択はすべて同じレベルで機能します。つまり、キューのプレーヤーの「ペアレンタル」コントロールを定義します。ただし、ペアレンタル コントロールの役割は、ルーティング効果設定によって無効にすることができます。

5. ライブコントロール

ライブコントロールはQuickShow ウィンドウの右側にあり、ライブ パフォーマンス中に使用されるメインタブです。

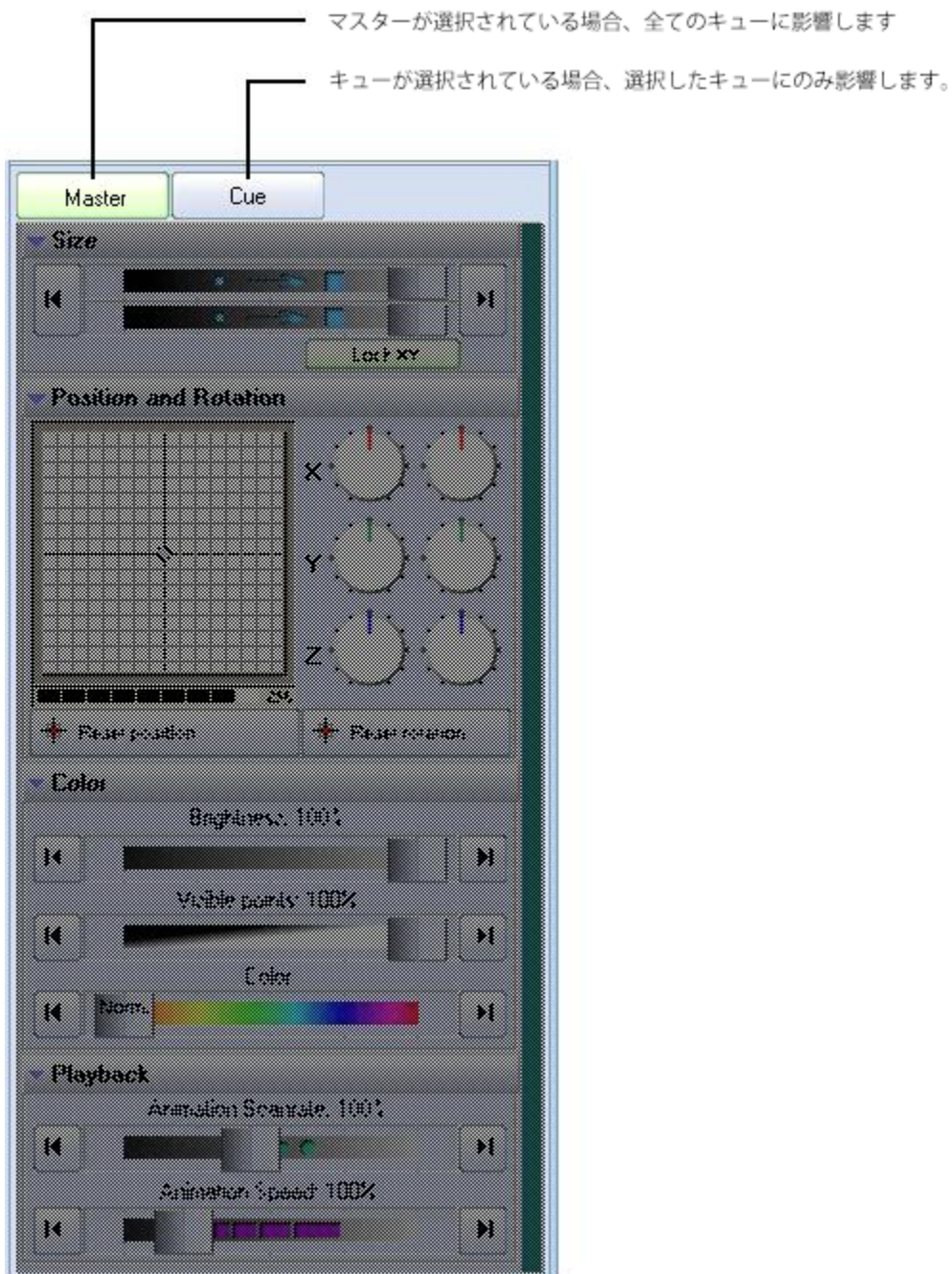


Placing your mouse in the green area to the right allows you to scroll the contents up and down

(this works just like the panels in 3D Studio MAX)

5-1. ライブコントロールタブ - マスターとキューのコントロール

ライブコントロールタブでは、すべてのキューを同時に、または選択したキューのみをコントロールできます。これは、以下で説明するように、マスターボタンまたはキューボタンのどちらが押されているかによって異なります。



ライブコントロールはキューにのみ影響し、クイックツールには影響しません。

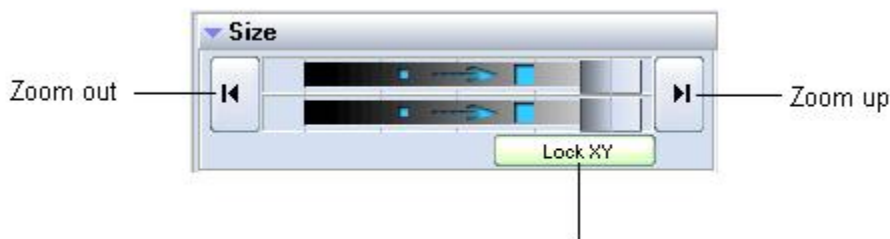
ライブコントロールはキューのサイズ、位置、回転、色、明るさなどにのみ影響します。クイックツールには一切影響しません。

マスターボタンとキューボタンは詳細モードでのみ表示されます

マスターボタンとキューボタンは、ユーザーインターフェースを上級モードに設定している場合にのみ表示されます。中級モードまたは初級モードの場合は、これらのボタンは表示されません。（ただし、キュー関連のコントロールのほとんどは、各キュー内のライブパフォーマンスツールからアクセスできます。）

5-2. ライブコントロールタブ - サイズコントロール

ライブコントロールタブでは、**マスターモード**の場合は全体の**サイズ**を、**キューモード**の場合は個々のキューのサイズをコントロールできます。以下の図は、各オプションについて説明しています。



選択されている場合、水平及び垂直スライダーは同時に動きます。

自動ズームアウトとズームアップ

左側のボタンを押すと画像を自動的に縮小することができます。

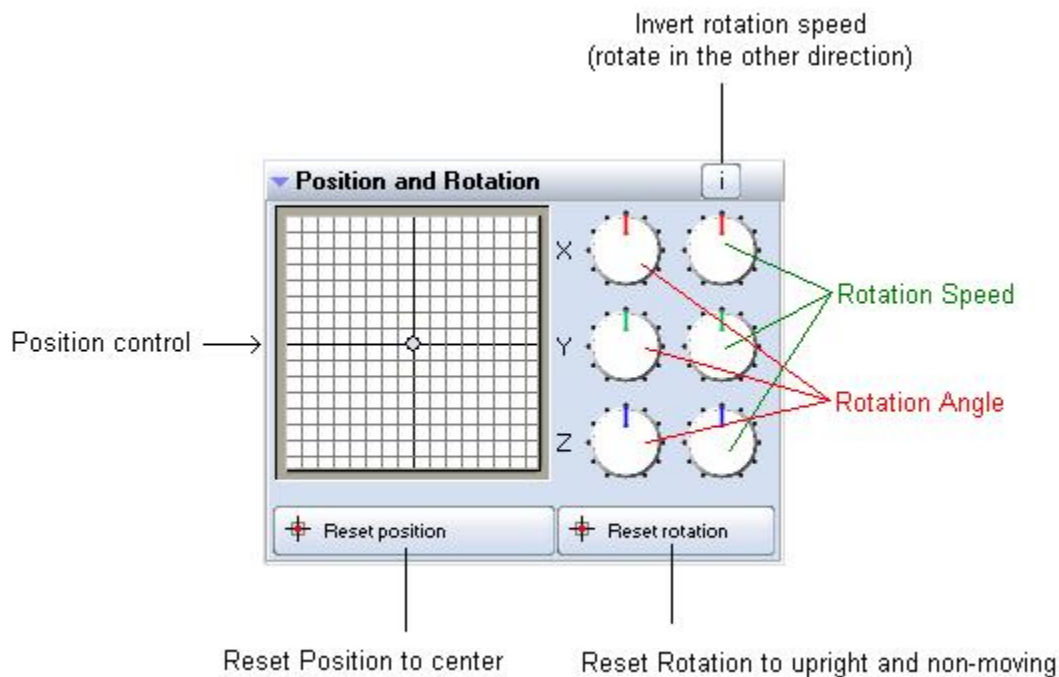
右側のボタンを押すと画像を自動的に拡大することができます。

右クリック

サイズスライダー 上でマウスの右ボタンをクリックすると、その値は 100% にリセットされることに注意してください。

5-3. ライブコントロールタブ - 位置と回転のコントロール

ライブコントロールタブでは、マスターモードの場合はすべての要素の位置、回転角度、回転速度を一括で、キューモードの場合はキューごとに個別に操作できます。以下の図は、各オプションについて説明しています。



回転速度反転のキーボードショートカット

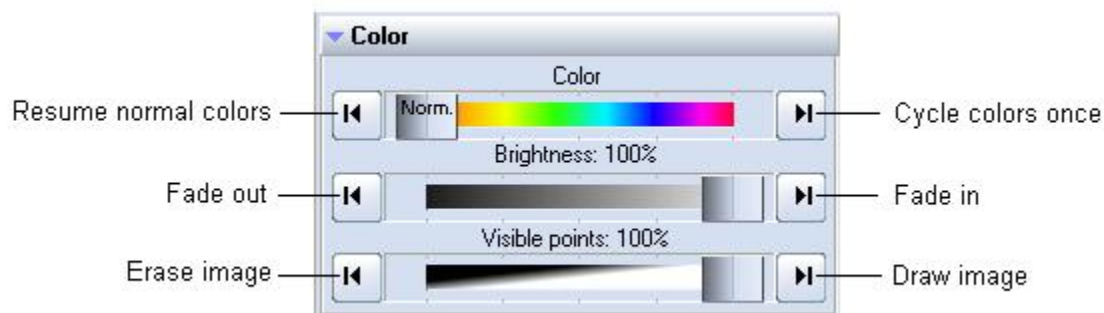
「~」（Shiftキーを押しながらでもShiftキーなしでも使えるチルダキー、ESCキーのすぐ下）を押すと、回転速度を反転できます。これは、番組の再生中に便利なツールです。例えば、**Z軸の回転速度**を45に設定し、音楽の拍に合わせて「~」キーを押すと、1拍ごとに回転方向が反転します。

右クリック

位置コントロールまたはいずれかの回転ダイヤル上でマウスの右ボタンをクリックすると、その値は0にリセットされることに注意してください。

5-4. ライブコントロールタブ - カラーコントロール

ライブコントロールタブでは、**マスターモード**の場合は全体の明るさ、色、表示ポイントを一括で、**キューモード**の場合は個々のキューの明るさ、色、表示ポイントを個別に調整できます。以下の図は、各オプションについて説明しています。

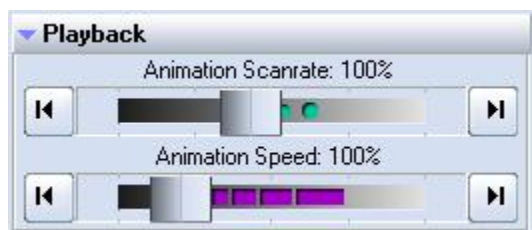


右クリック

明るさスライダーまたは可視ポイントスライダーを右マウスボタンでクリックすると、値が100%にリセットされます。色スライダーを右マウスボタンでクリックすると、色が「標準」にリセットされます。

5-5. ライブコントロールタブ - 再生コントロール

ライブコントロールタブを使用すると、全体のスキャンレートとアニメーション速度 (**マスターモード**の場合) または個々のキューのスキャンレートとアニメーション速度 (**キューモード**の場合) に影響を与えることができます。

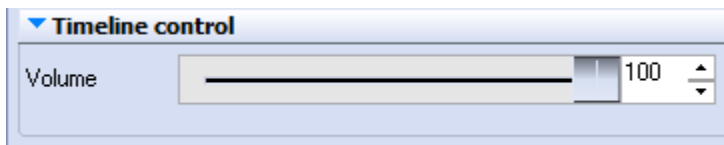


右クリック

アニメーション スキャンレートまたはアニメーション速度スライダー をマウスの右ボタンでクリックすると、その値が 100% にリセットされることに注意してください。

5-6. ライブコントロールタブ - タイムラインコントロール

ライブ コントロール タブを使用すると、タイムライン上のオーディオ ファイルの再生音量を制御できます。



右クリック

音量スライダー をマウスの右ボタンでクリックすると、その値が 100% にリセットされることに注意してください。

6.Laser Preview Window

QuickShow のLaser Preview Windowは 常にアクティブで、**メインコントロールウィンドウ**の右上隅にあります。

Laser Preview Windowでは、現在のレーザー出力を表示するだけでなく、下の図で説明されているように、追加のコントロールも提供されます。

