

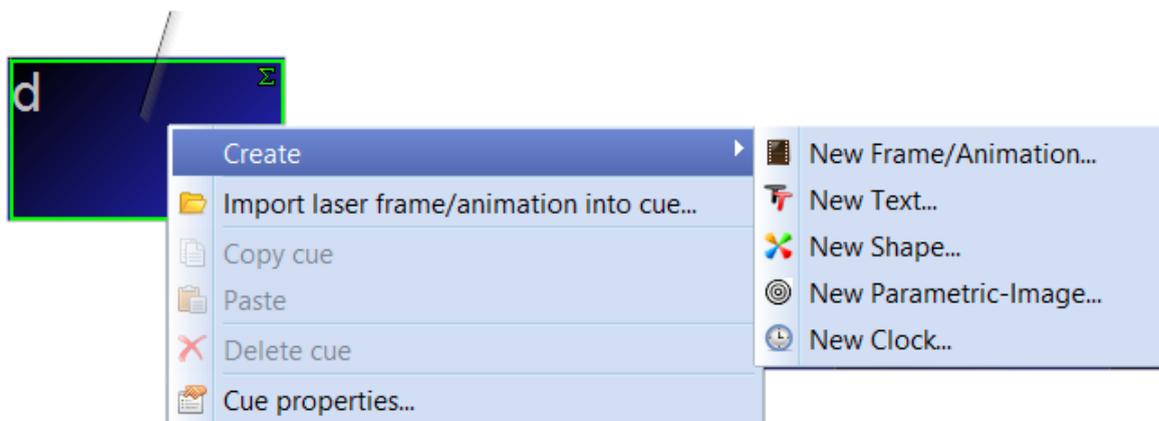
| | |
|--------------------------------|----|
| 1.高度なツールの概要 | 1 |
| 2.キュープロパティ | 2 |
| 3.Laser Frame/Animation editor | 6 |
| 4.Effect editor | 8 |
| 5.高度なテキストエディター | 13 |
| 6.高度なシェイプエディター | 14 |
| 7.高度なクロックエディター | 16 |
| 8.パラメトリックイメージエディター | 17 |

1.高度なツールの概要

非常に迅速にコンテンツを作成できるがパラメータが制限されている QuickTools に加えて、QuickShow には、フル機能のレーザー フレーム/アニメーション エディタ、高度なテキスト エディタ、高度なシェイプ エディタ、パラメトリック イメージ エディタ、および高度なクロック エディタも含まれています。

これらの高度なツールには、キュー グリッド内のキューを右クリックするか、[編集] メニューを使用してアクセスできます。

キューを右クリックすると、メニューが表示され、編集や新たなエフェクト等を作成できます。



2.キュープロパティ

各キューのプロパティにアクセスするには、キューを右クリックし、「キュープロパティ」を選択します。キュープロパティウィンドウの最初のページは、以下の図に示され、説明されています。

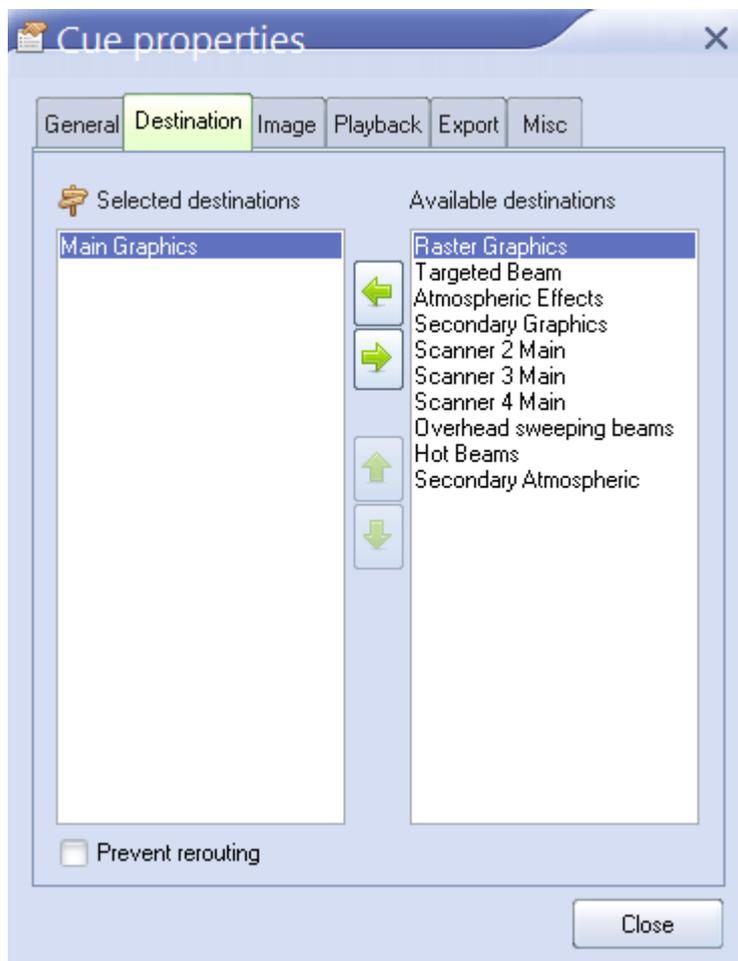
一般タブ

キュープロパティウィンドウの「一般」タブでは、キューグリッドの視覚的な表現を制御します。キュー名はキューグリッドに表示される名前です。プレビュー時間は、キューグリッドでプレビューするために1フレームを抽出するために使用されるアニメーション内の時間です。



インストール先タブ

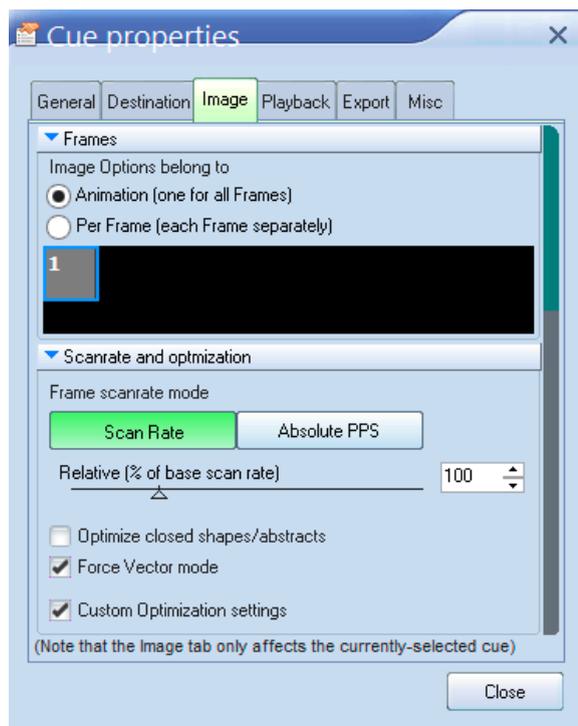
「インストール先（出力先）」タブでは、キューの出力先（キューがトリガーされた際にルーティングされる場所）を指定します。ほとんどのユーザーはFB3と投影エリアを1つずつしか使用しないため、このタブはデフォルト設定（ゾーン1：スキャナー1メイン）のままで問題ありません。



投影ゾーンを既に設定している場合、またはFB3を複数お持ちの場合を除いて、「投影先」タブは表示されませんのでご注意ください。それ以外の場合は、初心者のユーザーの混乱を防ぐため、このセクションは非表示になっています。

画像タブ

キュープロパティウィンドウの「画像」タブには、画像関連のプロパティがあります。キュープロパティウィンドウの「画像」タブは、以下の図に示されています。



アニメーションの種類

キューにアニメーション（つまり、複数のフレームを含むフレーム ファイル）が含まれている場合、QuickShow でそのフレームファイルをアニメーション化する方法には 3 つあります。

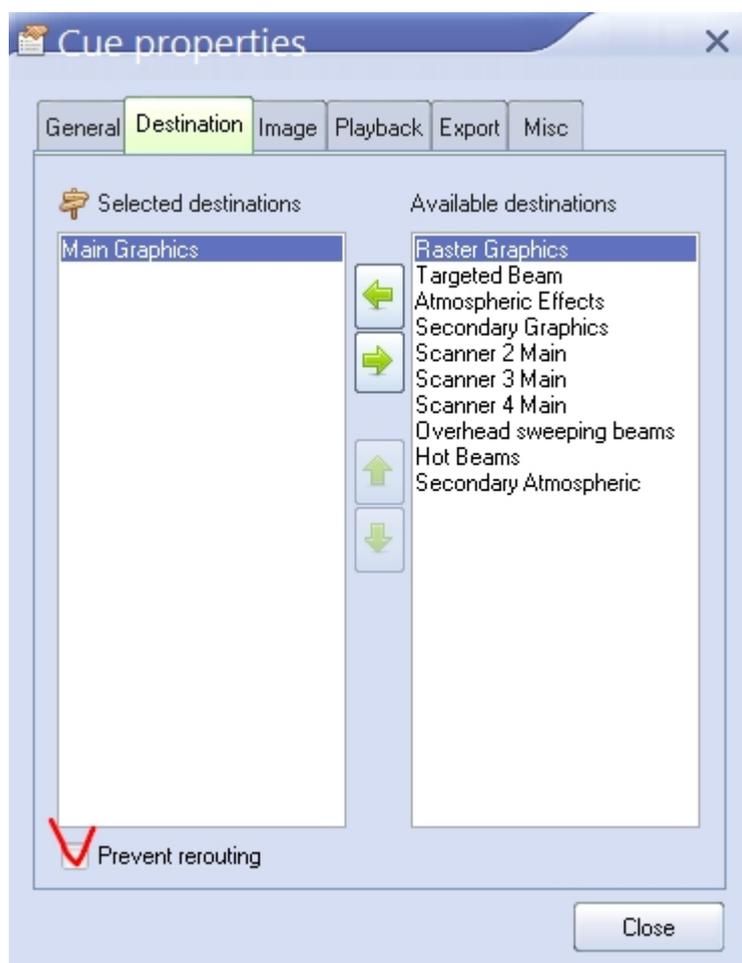
1. リフレッシュベースのアニメーション（長いフレーム ファイルでは最もスムーズなアニメーションを実現しますが、数フレームだけのシンプルなアニメーションでは速すぎるがよくあります）
2. 時間ベースのアニメーション（最も一般的なタイプのアニメーション - ほとんどのキューで使用されます）
3. ビートベースのアニメーション（ビートシステムに基づいてアニメーションを制御できます。これは、音楽のビートに合わせたビジュアルに非常に便利

スキャンレートと最適化設定

キュープロパティウィンドウの下部では、キューのスキャンレートを調整したり、より高度な最適化設定にアクセスしたりできます。ほとんどのユーザーは、上記のように、この設定を基本スキャンレートの100%のままにしておくだけで十分です。

キューのルート変更防止

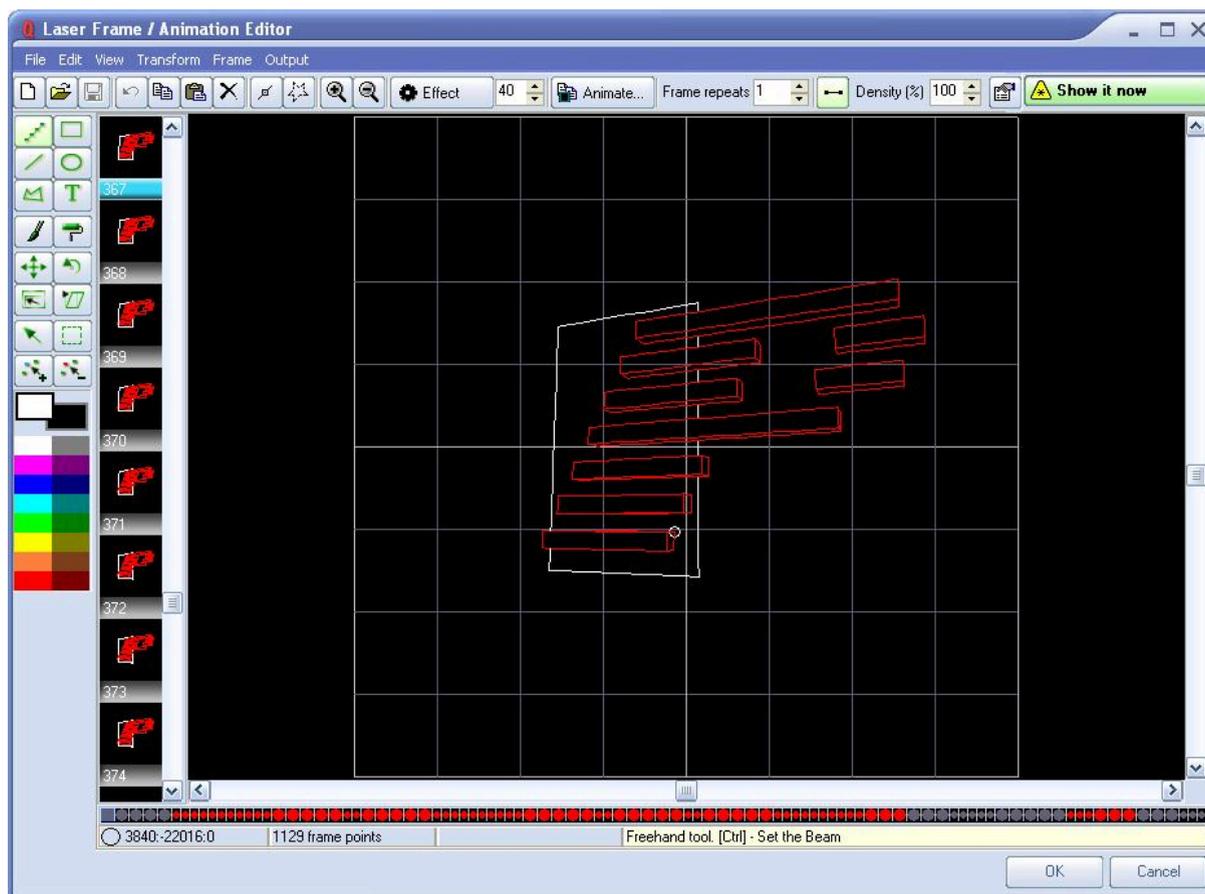
レーザープレビューウィンドウでは、キュー自体で既に指定されている投影ゾーン以外の投影ゾーンにキューを誘導する手段として使用できます。ただし、個々のキューについては、「Destination (投影先)」タブのチェックボックスをオンにすることで、再ルーティングを禁止できます。



このように再ルーティングが防止されると、キューにはプレビューウィンドウで再ルーティングできないことを示す特別なアイコンが表示されます。

3.Laser Frame/Animation editor

QuickShow には、使いやすく、フル機能を備えたフレームおよびアニメーション エディターが含まれています。



パワフルでありながら使いやすい

エディターは単純なペイント プログラムと同じように動作しますが、ポイントが自動的に配置されるため、レーザー フレームを作成する際の面倒な作業がすべてなくなります。

ウィンドウの左上にある描画ツールをクリックし、色を選択して描画を開始するだけです。

Pangolin または ILDA 形式の既存のアニメーションを読み込んで編集することもできます。

QuickTraceでトレースした画像を編集する

QuickShowのQuickTrace機能を使ってレーザー画像を作成するのは非常に便利です。しかし、QuickTraceで作成した画像が、正しい色や希望の色でなかったり、JPEG圧縮によるアーティファクトで画像に「残余」が残ってしまうことがよくあります。QuickTraceキューをグリッドにドラッグ&ドロップした後、レーザーフレーム/アニメーションエディタを使ってレーザー画像を編集できます。

4. Effect editor

QuickShowのエフェクトエディターはいつでも利用可能で、QuickShowウィンドウの右側にあります。エフェクトエディターウィンドウと主な機能の説明を以下に示します。

エフェクトエディターはいつでも利用することができ、ウィンドウの右側、プレビューウィンドウの下部にあります（ライブコントロールタブの右側）。

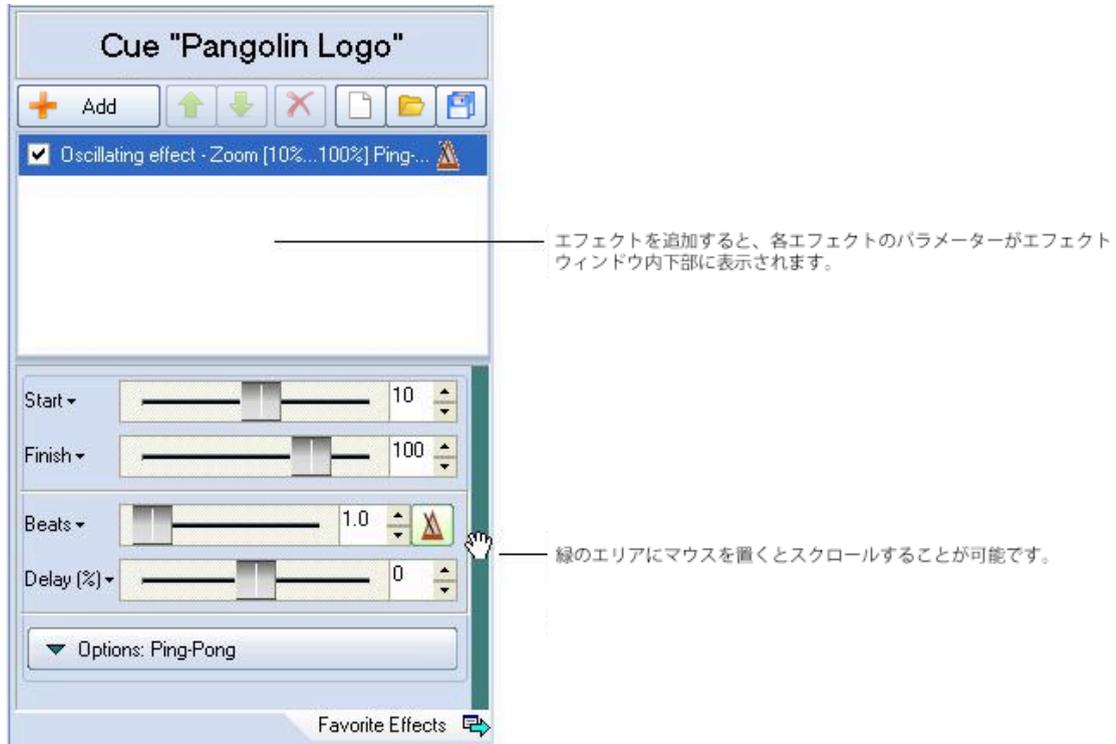
エフェクトエディターが現在編集している、キューの名前が表示されます。

キューグリッド内にも同様に“E”アイコンが表示されます。

“Add”ボタンで、新たなエフェクトを追加します。

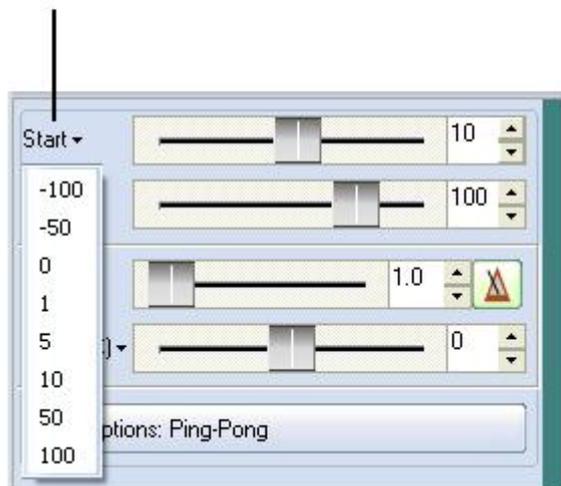
エフェクトエディター下部の、Favorite Effectsから追加することも可能です。（ダブルクリックで追加）

エフェクトの追加とパラメータの調整



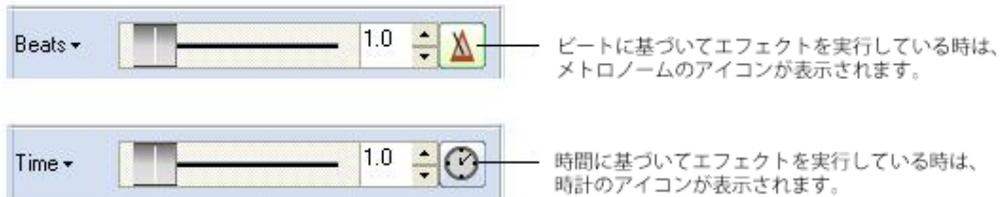
よく使う値に素早くアクセスする

For most parameters, you can quickly access the most-used values by clicking on the down-pointing arrow. After that, simply click on the value you want.



アクションは音楽のビートや時間に基づいて行うことができます

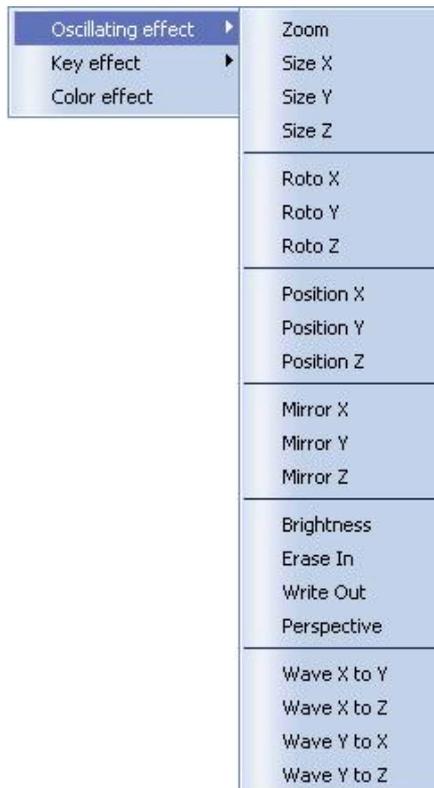
多くのエフェクトは、音楽のビートや時間に基づいてアクションを実行する機能を持っています



アイコンをクリックして"ビート"と"時間"を切り替えることができます。

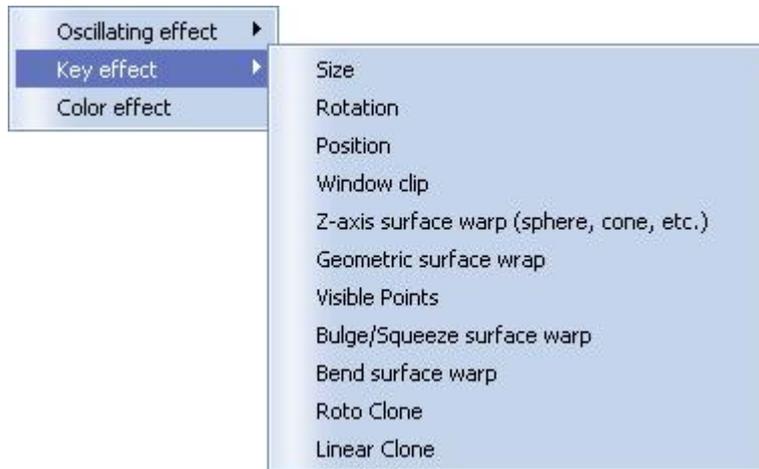
振動効果(Oscillating effect)

振動効果のリストは以下をご覧ください



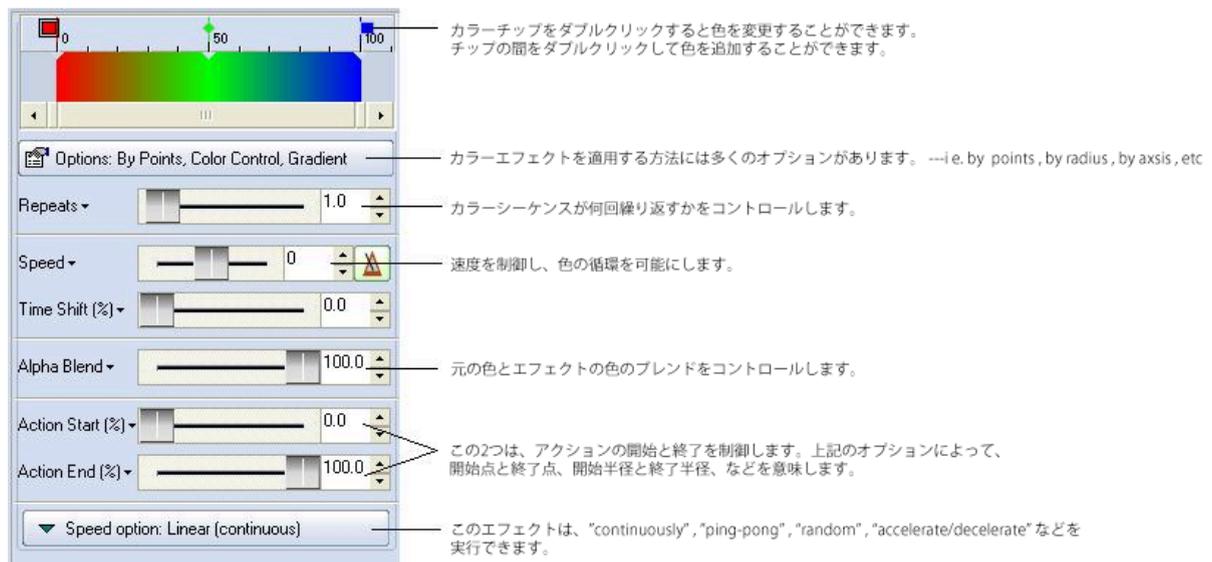
キーエフェクト(Key effect)

キーエフェクトのリストは以下をご覧ください。



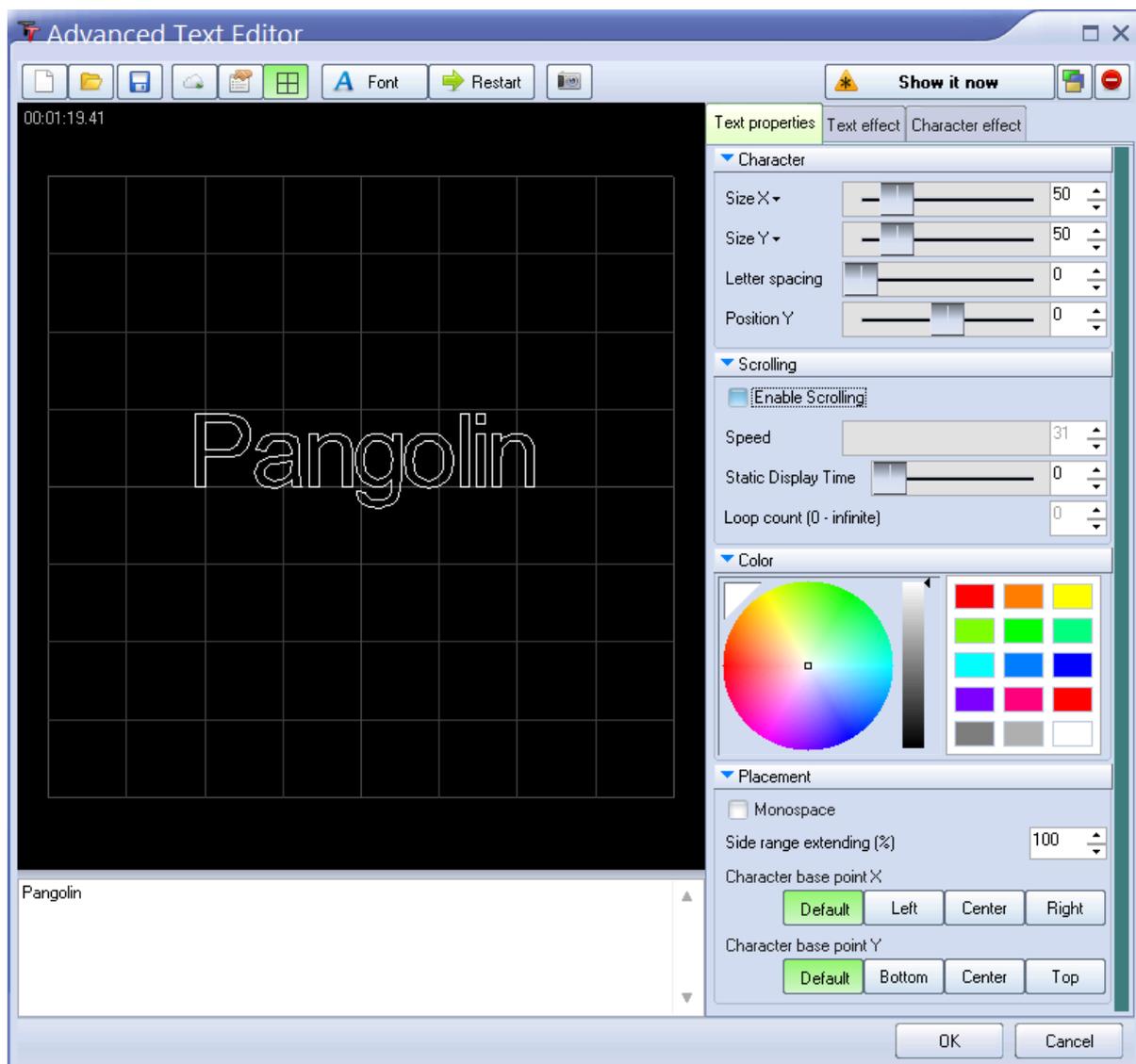
色効果(Color effect)

QuickShow にはカラー効果メニューが 1 つしかありませんが、その 1 つのカラー効果に多くのオプションがあり、非常に多用途に使用できます。



5.高度なテキストエディター

QuickText機能に加えて、QuickShowには、より複雑な作業を実行できる高度なテキストエディタも搭載されています。以下に、高度なテキストエディタのメインウィンドウと、主要なコントロールの説明を示します。

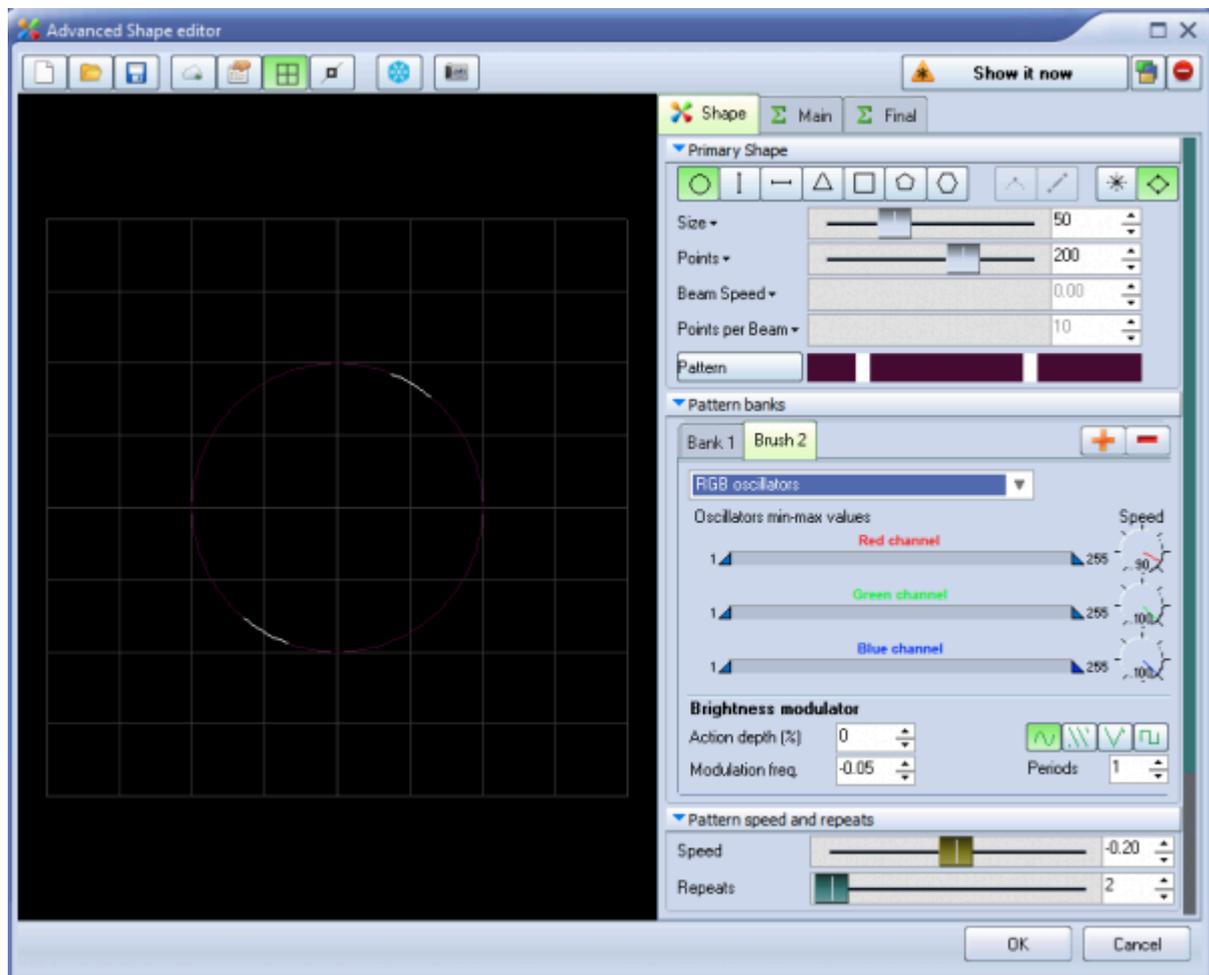


テキスト画像全体または個々の文字に効果を適用する

高度なテキストエディターでは、テキスト画像全体、またはテキスト画像内の個々の文字にエフェクトを適用できます。「Character effect」タブを使用すると、特にドラマチックなエフェクトを簡単に作成できます。マウスを数回クリックするだけで、音楽のビートに合わせて自動的に波打ったり揺れたりするテキストを作成できます。

6.高度なシェイプエディター

QuickShape機能に加えて、QuickShowにはフル機能の高度なシェイプエディタも搭載されています。以下に、高度なシェイプエディタのメインウィンドウと主要なコントロールの一覧を示します。



クイックシェイププラスエフェクト = 高度なシェイプ

高度なシェイプ（抽象）エディタは、驚くほど美しい画像を作成できるだけでなく、QuickShapeのシンプルなコンセプトに基づいているため、非常に使いやすいです。ベースとなるシェイプを選択し、オシレーター、モジュレーター、エフェクトを追加するだけで、素晴らしい抽象画像を作成できます。

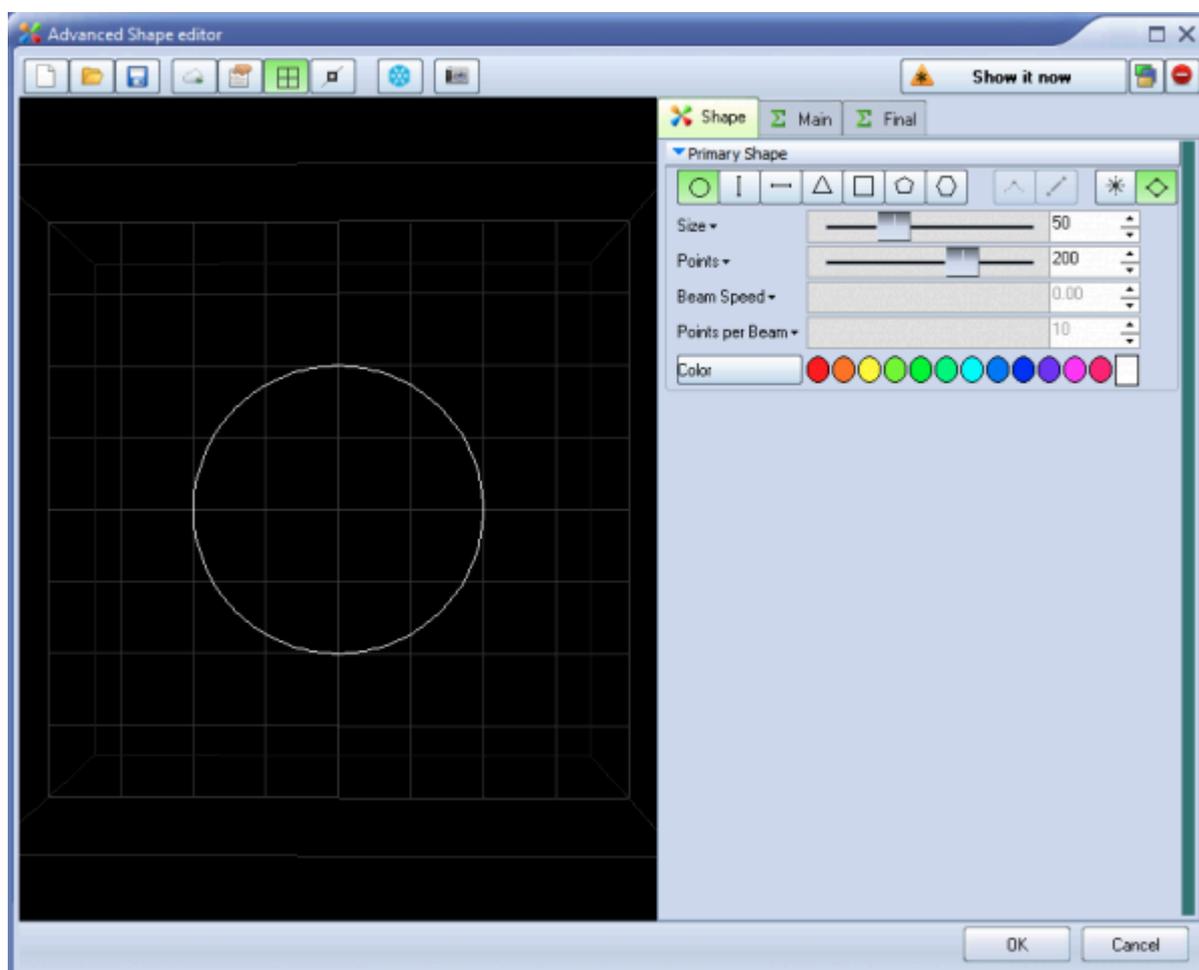
シェイプタブで、「Color」ボタンをクリックするとカラーバンクを追加できます。高度なシェイプでは、複数のカラーバンクを追加できます。各バンクには、静的な色だけでなく、様々な色の振動やサイクルを追加できます。お好みの方法を選択して、シェイプに追加してください。

さらに、エフェクトを追加することもできます。メインエフェクトパネルとファイナルエフェクトパネルがあります。

エフェクトを追加するには、「Main」または「Final」タブを選択し、「Add」ボタンをクリックします。

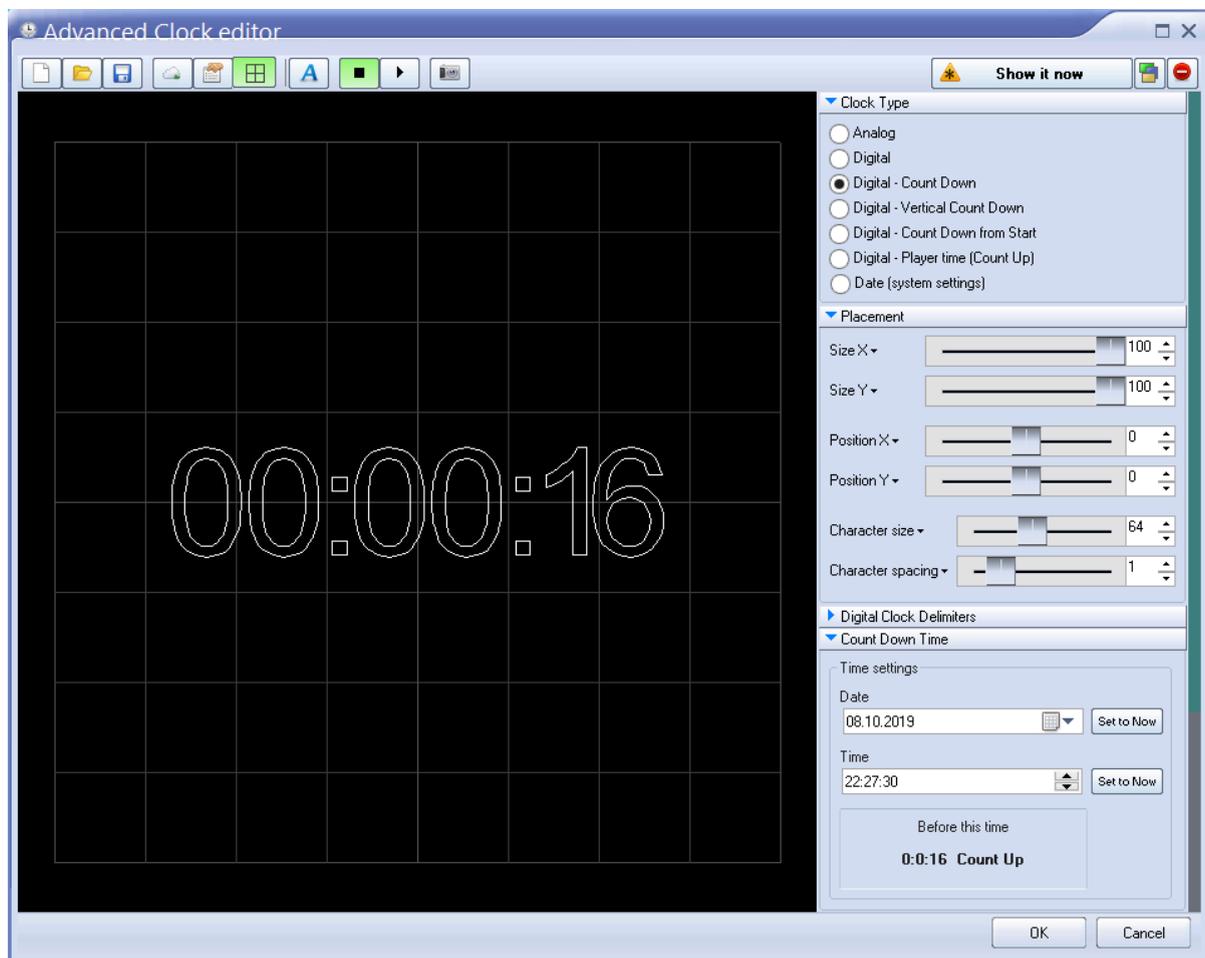
[エフェクトの詳細については、こちらをご覧ください。](#)

用語は理解しやすいように設計されています (たとえば、周波数やその他の難解な言葉の代わりに、ループや速度などの用語を使用します)。



7.高度なクロックエディター

QuickShow には、高度な機能セットを完成させる高度なクロックエディタも搭載されています。これを使用すると、カウントアップとカウントダウン、縦横どちら向きでも表示可能なアナログまたはデジタル時計を作成できます。以下に、高度なクロックエディタのメインウィンドウと主要なコントロールを示します。



上で示したように、カウントアップ クロックまたはカウントダウン クロックは簡単に作成でき、必要に応じてミリ秒も含めることができます。

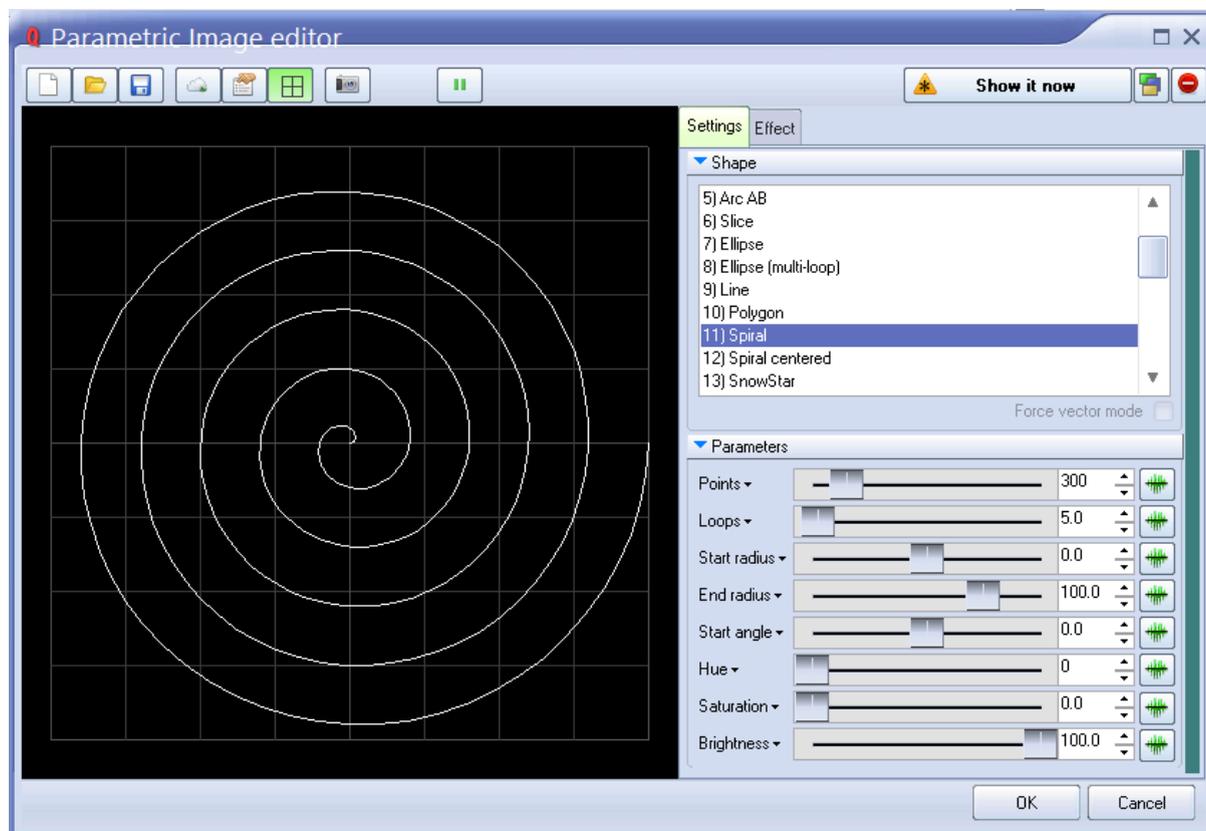
8.パラメトリックイメージエディター

パラメトリック イメージは、円、線、アート、スパイラルなどの基本フォームのコレクションです。このようなイメージはフレーム エディターの描画ツールを使用して作成できますが、パラメトリックスタイルで作成すると作業が簡素化されます。

「パラメトリック」イメージには、「シェイプ」イメージという兄弟イメージがあります。開発が進むにつれて、シェイプイメージには多くの新機能が追加され、計算時間と複雑さが増してきました。シェイプイメージは、抽象図形生成の最もシンプルな出発点となることを目指し、基本図形のセットのみを包含することを目的としていました。パラメトリックイメージは抽象図形を基準に設計されていません。パラメトリックはフレームに似た基本的な図形であり、フレームエディターで時間を費やしたくない場合は、スピード重視のツールとして使用できます。

パラメトリック画像は、入力レコーダーやオーディオ波形表示などのオーディオベースフォームなど、シェイプ画像の一部機能にアクセスできる必要があります。現在、シェイプ画像からこれらの機能を削除することはできません。また、パラメトリック画像でこれらの機能を重複して使用しても意味がない可能性があります。

現在、パラメトリック画像エディタには31種類のシェイプが含まれています。これらは右側のシェイプリストボックスから選択できます。

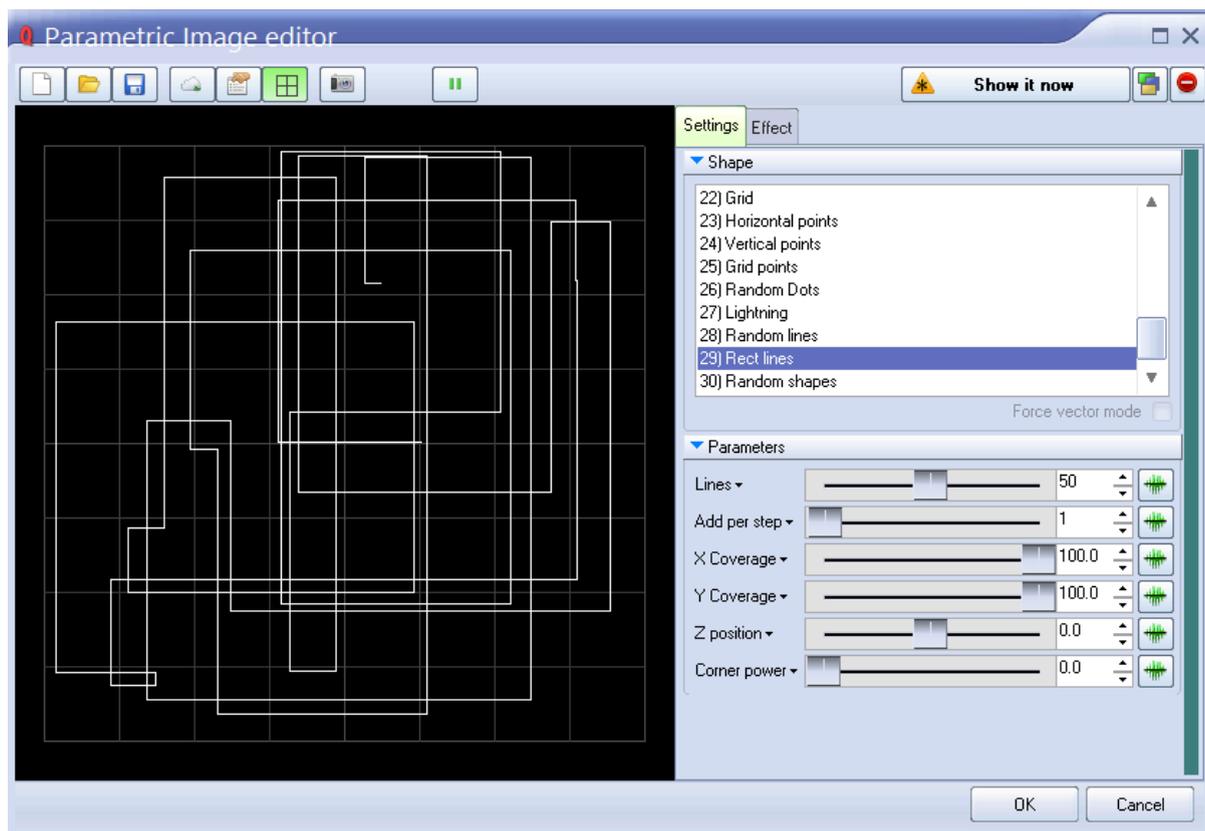


パラメータパネルには、シェイプのパラメータを調整するスライダーのグループがあります。各シェイプには独自のパラメータがあります。パラメータスライダーの右側にある緑色のボタンに注目してください。このボタンをクリックすると入力設定ダイアログが開き、オーディオ、DMX、MIDI、チャンネルなどの外部ソースからのパラメータへの依存関係を挿入できます。これにより、パラメトリックイメージが外部ソースに反応するようになります。

パラメトリックイメージのリアクティブ性は、外部DMX制御やオーディオリアクションなど、様々な制御領域への道を開きます。パラメトリックイメージはオーディオ信号に反応し、エフェクトと共にオーディオビジュアライゼーションイメージ構築における主要な要素となる可能性があります。DMXの分野では、パラメトリックイメージはDMXコンソールから供給される値のレンダリングエンジンとなる可能性があります。

ヒント：パラメトリック画像はシェイプよりも優先度が高いため、計算が高速になります。シェイプとパラメトリックのどちらかを選択できる場合は、後者を選択してください。

特殊な形状



パラメトリックシェイプの中には、特殊なデザインを持つものがあります。標準的な図形とは全く逆の、このようなシェイプは「コンテンツジェネレーター」です。コンテンツ生成は、ランダムデータジェネレーターやその他のロジックに基づいて行われます。このようなコンテンツジェネレーターの例としては、ランダムポイント、ランダムラインなどがあります。時間の経過とともに、コンテンツジェネレーターはどんどん追加されていきます。このようなモデルの特徴は、時間に依存しない線形性です。多くの場合、タイムラインに配置されたオブジェクトは、その時間位置に基づいて同じ出力を生成します。これは特殊シェイプとは異なります。このようなシェイプには独自の「寿命」と独自のルールがあり、まさにリアルタイムプロセスです。