

QuickQの紹介

内容

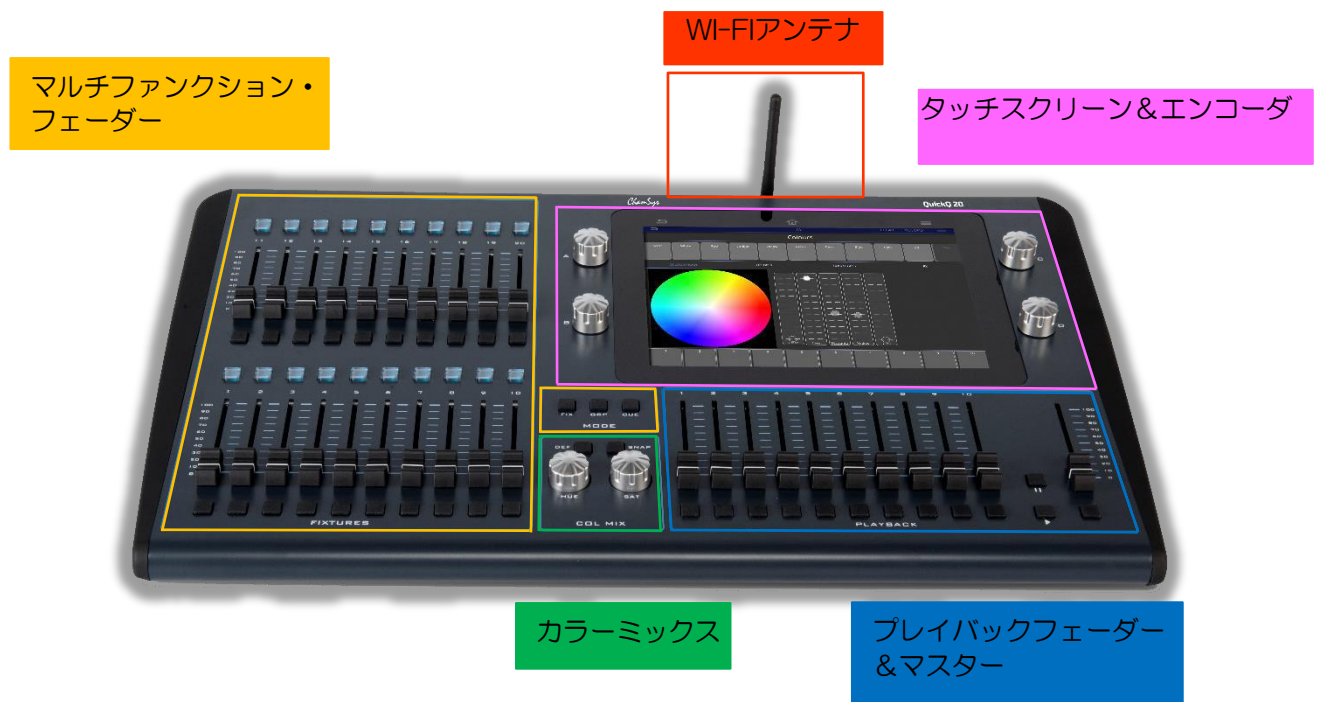
内容

内容	2
第1章 QuickQのレイアウト	3
第2章 ショーのスタート	6
第3章 ホーム・ウィンドウ.....	10
第4章 グループとキューの記憶.....	12
第5章 キューとキュースタックの編集と変更	15
第6章 パレット.....	17
第7章 - エフェクト	19
第8章 MIDIとオーディオ	21
第9章 - エクゼキュートウィンドウと使わないキュースタック	23
第10章 ライブ&シアターモード.....	25
第11章 - QuickQリモートアプリ	26
第12章 ファイル管理.....	27
第13章 その他の便利な設定.....	28

第1章 QuickQのレイアウト

QuickQ/ハードウェア：

- 9.1インチの大型マルチタッチスクリーン。
- マルチファンクション・フェーダー：QuickQ10は20本、QuickQ30は40本。
- コンソール・ディスプレイの周囲に4つのロータリー・エンコーダー・ホイールを配置し、ムービングライトをコントロール QuickQ 20 / 30
- QuickQ 10 - 1キュースタック、2チェイスプレイバック、QuickQ 20と30 - 各10プレイバック。
- 専用のカラーコントロールセクション。
- QuickQリモートアプリ接続用Wi-Fi内蔵。



QuickQコンソールは同じソフトウェアで動作しますが、プレイバック数、エンコーダー数、DMXユニバース数が異なります。
外部モニターを使用することもできます（必須ではありません）。

マルチファンクション・フェーダー

ディスプレイの左側には、マルチファンクション・フェーダーがあります。これらのフェーダーには、フィクスチャ、グループ、キューの3つのモードがあります。マルチファンクション・フェーダーのモードの状態は、ディスプレイの左下に表示されます。モードは、コンソールのFIX、GROUP、CUESボタンを使って変更できます。

- **FIX**- フィクスチャ・モードは、フィクスチャごとにフェーダーがあり、フィクスチャ・ナンバー1~20 (QuickQ 10と20の場合) または1~40 (QuickQ 30の場合) を表示します。FIXモードのとき、フェーダーが上げられると選択するだけでなく、プログラマーでフィクスチャのインテンシティを設定します。下げると、インテンシティが0に設定されると同時に、フィクスチャも非選択になります。このモードのフィクスチャ・フェーダーの下にあるボタンは、プログラミングのためにフィクスチャを選択するために使用できます。
- **GROUP**- グループ・モードは、グループ1-20 (QuickQ 30では1-40) を各フェーダーにレイアウトします。フェーダーはインテンシティを設定し、各フェーダーでグループ内のすべてのフィクスチャを選択します。
- **CUE**- CUEモードでは、これらのフェーダーをシングルキューモードにし、20 (QuickQ 30の場合は40) のキューを記録し、これらのフェーダーから実行することができます。

各マルチファンクション・フェーダーには、コンソールの設定に応じて、モードを表示するか、フィクスチャ、グループ、キューの色を表示できるLEDがあります。

カラーミックス

Hue (色相) と Saturation (彩度) エンコーダーでカラー・ミキシングができます。DEF (デフォルト) は選択されたフィクスチャをデフォルト・カラー (通常は白) に戻します。SNAP (スナップ) ボタンは複数のフィクスチャにカラーを設定する素早い方法です。

プレイバックフェーダーとマスター・セクション

ディスプレイの下にはコンソールのプレイバックがあります。これらのプレイバックは、チェイスまたはシアターキュースタックのシングルまたはマルチキュースタックをコントロールできます (QuickQ 10では、これらのプレイバックの機能は固定されています)。フェーダーの下にはフラッシュボタンがあります。

グラウンドマスターフェーダーは、コンソールのプレイバックの右にあり、ブラックアウトとマスターGO/Backボタンがあります。

QuickQソフトウェア

QuickQは、スマートフォンスタイルのインターフェイスをモデルにしています。

ホーム・ウィンドウは、フィクスチャとグループのレイアウトをカスタム・レイアウトで表示します。フィクスチャとグループは、選択されると緑色の線で囲われます。Group / Fixture (グループ/フィクスチャ) をタップすると、アイテムが選択されます。ディスプレイ上部の0%と100%ボタンは、選択されたアイテムのインテンシティを素早くオン/オフに切り替えられます。

フィクスチャとグループはレイアウト・ウィンドウで移動できます。レイアウトをセットアップするには、鍵アイコンのロックが解除されていることを確認してください。フィクスチャとグループをグリッドの上にスナップさせるには、「grid (グリッド)」ボタンを使用できます。フィクスチャまたはグループを押してドラッグし、希望のスペースに移動してください。

終了したら、鍵アイコンをロックして、ホーム画面でフィクスチャ/グループが誤って移動されないようにしてください。






フィクスチャが選択されると、そのアトリビュートはインテンシティ (Intensity)、ポジション (Position)、カラー (Color)、ビーム (Beam) ボタンでコントロールできます。

トップメニューには、クリア (Clear)、バック、記録 (Record)、ホーム (ホームアイコン)、アクション (Action)、メインメニューなどのボタンがあります。

アクションは名前の変更、アイテムの移動、削除などのアクションを行う場所です。クリアボタンはプログラマーをクリアします (これについては後で詳しく説明します)。Menuは、パッチウィンドウ、ファイルウィンドウ、コンソールの電源を切るための「Shutdown (シャットダウン)」などのコマンドを含む、使用可能なセットアップとファイルウィンドウのリストを表示します。

ディスプレイの下部、各プレイバックフェーダーの上には、プレイバック内容が表示するエリアがあります。これらには、プレイバックの最初の3つのキューとそのステータスが表示されます。

練習1 - QuickQインターフェースを理解しましょう

- ホームアイコン  を押してホームウィンドウを表示します。
- Spots'グループ (ディスプレイの中央左側にあります) を選択し、ディマーを100%に設定し、HueとSaturationエンコーダーを使用してスポットのカラーを変更します。その後、「クリア」を押して、これらをオフにします。
- プレイバックフェーダー3を上げ、フェーダー上のエリアをタップしてプレイバックを選択し、PLAYボタンとPAUSEボタンでキュースタックを移動します。 
- プレイバックフェーダー3の名前を「Spots Cue Stack」に変更します (アクションを押し、「名前を変更」ボタンを押し、プレイバックフェーダー3を選択し、ダイアログに新しい名前を入力します)。
- マルチファンクション・フェーダーを使って、モードをFIXモードに変更し、マルチファンクション・フェーダー1から4を上げて、ビジュアライザーでフィクスチャ1から4がオンになることを確認してください。
- GRP モード・ボタンを押し、マルチファンクション・フェーダー1を下げ、再び上げて、ヴィジュアライザーでフィクスチャがオンになることを確認してください。
- CUE ボタンを押し、マルチファンクションフェーダー 2 を上げます。
- その上のLEDが色とりどりに点滅していることに注目して下さい。
- グランド・マスター・フェーダーを下げ、すべてのフィクスチャが0%のインテンシティであることを確認してください。
- Grand Masterフェーダーをもう一度上げ、ブラックアウトボタン (DBOボタン) を押します。
- すべてのフェーダーを下げ、クリアを押し、アクションボタンを押して「全てをリリース」ボタンを押すとすべてのプレイバックが解除 (リリース) されます。
- プレイバックフェーダー 4 を削除します (アクションボタン  → ゴミ箱 アイコン → プレイバック 4 を選択 → 削除)。
- MENUボタン () を押し、「シャットダウン」を選択してコンソールの電源を落とします。
- 背面の電源ボタン  を押して、コンソールの電源を入れて下さい。

第2章 ショーのスタート

ショーの開始、読込、保存は「ファイル」メニューから行います。新しく開始するには、ファイルメニューから「新規ショー」を選択します。プロンプトが表示されたら、「はい」を選択して新しいショーの開始を確定します。

新規ショーが選択されると、コンソールは自動的にパッチ・ウィンドウに移動します。

「パッチング (Patching)」とは、ショーの中でコントロールするフィクスチャをコンソールに伝えることです。

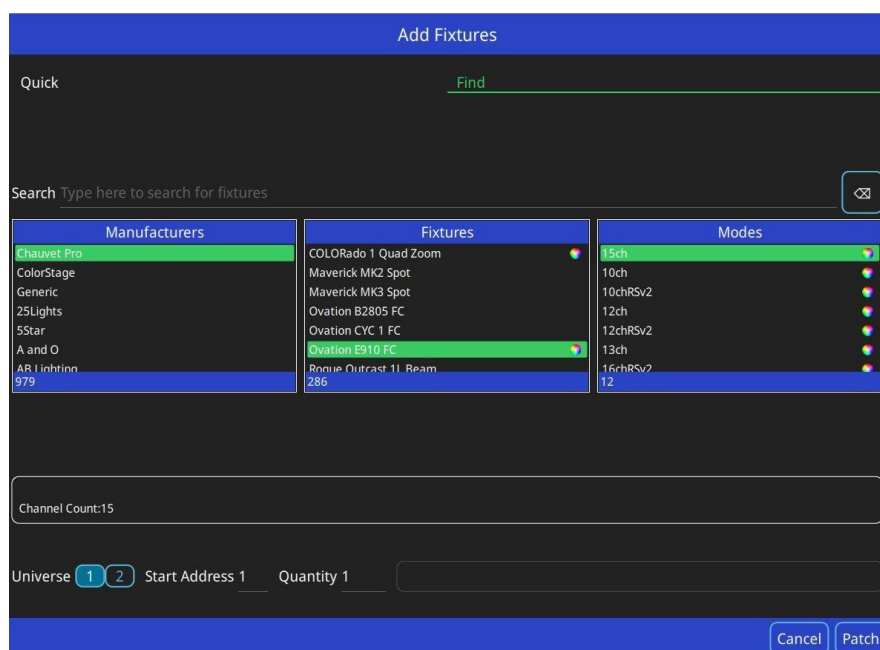
フィクスチャは複数のモードを持っており、フィクスチャのすべての機能を使うことができます。

QuickQはフィクスチャの物理的なパッチングだけでなく、RDMオート・パッチを使うこともできます。RDMは、現在のライティング・リグのセットアップを検出して、それらのユニバース、アドレス、モードを検索してパッチするために使われます。競合するフィクスチャがあれば、QuickQは自動的にアドレスを変更しますが、フィクスチャのモードは変更出来ません。

パッチ・フィクスチャ

フィクスチャのパッチは、パッチ・ウィンドウの中から、ディスプレイの右側にある「+」ボタンを押して行います。フィクスチャを追加 ダイアログには、「ショートカット」と「検索」の2つのビューがあります。

検索はフィクスチャ・ライブラリ内でフィクスチャを検索するために使われます。



フィクスチャが選択されると、フィクスチャの数量、ユニバース、開始アドレスがダイアログの一番下に設定されます。

ダイアログ・ウィンドウ下の「パッチ」ボタンを押すと、フィクスチャにパッチが適用されます。

パッチを変更するにはフィクスチャの「DMXアドレス」列をダブルタップするか、複数のフィクスチャの場合は、「アクション」ボタンを押して、複数のフィクスチャを選択して、「リパッチ」を押して、再パッチ（DMXアドレスの変更）することができます。

Fixture Number	Fixture Type	Fixture Mode	Name	DMX Address	Pan Invert	Tilt Invert
1	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-001		
2	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-016		
3	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-031		
4	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-046		
5	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-061		
6	Chauvet Pro Ovation E910 FC	15ch	OvaE910FC	1-076		

フィクスチャがパッチされると、7つの列とともにパッチ・ウィンドウに表示されます：

- フィクスチャ番号：識別番号です。2つのフィクスチャが同じフィクスチャ番号を持つことはありません。これらの番号は、フィクスチャをマルチファンクション・フェーダーの20（QuickQ 10と20）または40（QuickQ 30）フェーダーに割り当てます。
- フィクスチャタイプ：フィクスチャのメーカーと示します。
- フィクスチャモード：フィクスチャのモードを示します。
- Name：はカスタムフィールドで、フィクスチャの名前を任意に変更できます。
例：“Spot LX1”などと記入出来ます。
- DMXアドレス：これは、フィクスチャがコンソール上でパッチされているユニバースとDMXアドレスを表示します。
- PANインバート：ムービングライトのパン軸方向を反転させるために使用します。
- Tiltインバート：ムービングライトのチルト軸方向を反転させるために使用します。

パッチウィンドウの左上にある「フィクスチャ番号」ボタンはドロップダウンメニューになっており、次のようにフィクスチャの表示方法を絞り込むことができます。

Fixture Number（フィクスチャ番号）、Fixture Universe（ユニバース別）、Fixture Type（タイプ別）、Fixture Name（フィクスチャ名）

また、「パッチを解除」ボタンを使ってパッチを解除(Unpatch)することもできます。

デモ・ショーファイル「QuickQTraining.shw」のパッチ・シート

ブランド	名称	モード	数量	ユニバース	チャンネル
Chauvet Pro	Ovation E910 FC	15	6	1	1 16 31 ... 76
Chauvet Pro	Maverick MK2 Spot	Advanced (32)	4	1	91 123 155 187
Chauvet Pro	Rogue R2 Wash	22	6	1	219 241 263 285 307 329
Chauvet Pro	Colorado 1Q5	STDY	7	1	351 366 381 396 441
Chauvet Pro	Ovation CYC 1 FC	12 ch V2	5	2	1 13 25 37 49
Chauvet Pro	Ovation B2805 FC	10Cell73ch	6	2	61 134 207 280 353 426

練習2 - 新規ショーとパッチ当て

この練習には、前ページのパッチシートを使ってください。

- 新規ショーを開始します（メニューボタン→ファイル→ショー）。
- パッチ・ウィンドウで、「+」ください。Find（検索）を使ってChauvet Pro Ovation E-910FCフィクスチャを見つけて、パッチ・シートに従って6台をパッチしてください。
- プログラマーをクリアします。
- マルチファンクション・フェーダーをフィクスチャ・モード（「FIX」）に設定してください。
- マルチファンクション・フェーダー1から6を上げて、これらのフィクスチャをコントロールできますことを確認してください。
- Chauvet Pro Maverick MK2 Spotsをパッチシートに従ってパッチし、マルチファンクションフェーダーをグループモードに変更します。
- マルチファンクションフェーダー 2 を上げ、Maverick MK2 スポットのコントロールを確認します。
- Chauvet Pro、Rogue R2 Washをパッチシートに従ってパッチし、再び「Group Faders」を使ってコントロールすることを証明します。
- パッチ・シートの残りのフィクスチャにパッチを当て続けます（ただし、今日の目的のために、この練習中にOvation E-910FCとMK2 Spotだけにパッチが当てられても心配しないでください）。
- 次に進む前に「クリア」を押してプログラマーをクリアします。

第3章 ホーム・ウィンドウ

Home（ホーム）ウィンドウは、フィクスチャとグループを視覚的にレイアウトするために使用されます。Home（ホーム）レイアウトの一部ではないパッチされたフィクスチャは、Home（ホーム）ウィンドウの一番上のセクションで、2つのオレンジ色の線の間に表示されます。



レイアウトを作成する：

- 鍵マークのアイコンをウィンドウのロックを解除します。
- 作成するために、フィクスチャ・アイコンをレイアウト・ウィンドウのセンターセクションにドラッグしてください。
- ピンチイン・ピンチアウトでズームインまたはズームアウトし、フィクスチャの位置を微調整します。
- グリッドボタンでグリッドのオン・オフができ、ポジショニングを補助します。
- 終了したら鍵マークのアイコンをクリックしてレイアウトウィンドウをロックし、間違っレイアウトを編集しないようにします。

グループ・フェーダーでフィクスチャのグループを作成した場合、これらはホーム・ウィンドウの一番上の行に表示されます。グループ（ホーム・ウィンドウの一番上のセクションで、2つのオレンジ色の線の間テキストをタッチして、グループを表示してください。上記と同じ方法で、グループをレイアウト・ウィンドウに移動してください。

レイアウト上に配置されたグループを選ぶと、そのグループのフィクスチャが線で結ばれ選択の確認がしやすくなります。

練習3 - ホームウィンドウのレイアウトを設定します

- ホームアイコンを押してホームウィンドウに移動します。
- グリッドを使って、フィクスチャをドラッグしてライティング・リグのレイアウトを表現してください。これを行うにはリグのビジュアライザーを使ってください。
- スポット・フィクスチャのグループを選択して、レイアウト・ウィンドウにドラッグしてください。
- 鍵マークのアイコンボタンを押すとグリッドがロックされます。
- 様々なフィクスチャを選択し、100%ボタンを押して、ビジュアライザー上で点いていることを確認してください。

第4章 グループとキューの記憶

グループの記録

QuickQ は、パッチされた異なるフィクスチャタイプごとに、自動的にグループを作成します。これらのグループは、レイアウト・ウィンドウで表示されます。

カスタム・グループを作成するには、希望のフィクスチャを選択し、「記録」ボタンを押してから、スクリーンの右側（2つのオレンジ色の間）にある「+」（プラス）ボタンをタップしてください。グループがレイアウトの一部でない場合は、ディスプレイの「グループ」オプションでグループを見ることができます。グループに名前を付けるには、「アクション」から「名前の変更」を選択し、変更します。

キューとキュースタックの記憶

QuickQはプログラマー・ベースのコンソールです。つまり、キューを記憶する場合、デフォルトではプログラマーの内容のみが記憶されます。

フィクスチャは、フィクスチャ/グループ・フェーダー、またはホーム・レイアウト・ウィンドウから選択し、Intensity（インテンシティ）、Position（ポジション）、Colour（カラー）、またはBeam（ビーム）ボタンからアトリビュートを選択することによって、選択され、そのアトリビュートがプログラマーに配置されます。



アトリビュートを選択するには、「インテンシティ」、「ポジション」、「カラー」、「ビーム」のいずれかのアトリビュートボタンを選択します。それぞれ関連するアトリビュートウィンドウが表示され、パレットが並びます：

- カラー - カラーピッカー、ジェル、カラーエフェクト、その他のカラーアトリビュートのコントロールが表示されます。
- ポジション - 選択されたフィクスチャのパン、チルト、その他のポジション・コントロール、およびポジション・エフェクトを操作できます。
- インテンシティ - パッチされたすべてのフィクスチャとディマー・タイプのエフェクトのインテンシティ・フェーダーを表示します。
- ビーム - ズームやアイリス、ビーム効果など、他のすべてのアトリビュートを表示します。

いくつかのアトリビュートはコンソールのエンコーダーに表示され、他のアトリビュートはコンソールのディスプレイ上のバーチャルフェーダーに表示されることに注意してください。

QuickQはIPCBベースで動作します。簡単に言うと、あるアトリビュート（例えばパン）が選択されるとすぐに、同じカテゴリのすべてのアトリビュートも現在の値でプログラマーにアクティベートされるということです（例えば、パンがアクティベートされるとチルトもアクティベートされます）。

プログラマーでルック（シーン）を作成したら、CUE モードでプレイバックまたはマルチファンクションフェーダーに記憶することができます。キューを記録するには、記録を押して記録するプレイバックを選択します。記憶が終了したら「クリア」ボタンを押してプログラマーをクリアします。

QuickQ v10からは、キューに記録するアトリビュートをフィルタリングすることができます。例えば、すべてのビームアトリビュートではなく「ストロボ」アトリビュートだけを記録したい場合、「記録」を選択し、「オプションを表示」で「ビーム」を選択し、記録するアトリビュート（これらはすでにプログラマーでアクティブになっている必要があります）を選択し、「プレイバック」を選択します。

複数のキューを同じプレイバックに記憶して、タッチスクリーンの下にあるプレイバックフェーダーにチェイスまたは劇場スタイルのキュー・スタックを作成することもできます。

マルチキュースタックは、シングルキューと同じように、別のキューをプレイバックフェーダーに記憶します。

デフォルトでは、ライブモードで記憶された複数のキューはチェイスになります。

シアターモードでは、キュースタックになる。

プレイバック内のキューを表示するには、プレイバックの上にある画面上のプレイバックエリアをダブルタップして、キュースタックウィンドウを表示します。Cue Stack Window内には、フェードタイム、キュー名、キュー番号、チェイスのタイミングと方向のコントロールがあります。

フェーダーを、チェイスは各キューを通して再生され、最後のキューに達すると自動的にループして最初に戻り、再びシーケンスを再生します。

フェーダーを下げると、チェイスがリリースされ、再生が止まります。フェーダーの位置は、記憶されたフィクスチャの明るさをコントロールします。キュー・スタック・ウィンドウには、チェイスの方向を変えるためのさまざまなオプションがあり、タップ・トゥ・タイム・ボタンもあります。

キュースタックはチェイスとは動作が異なり、デフォルトでは「GO」を押す必要があります。ボタンでキューを順番に実行します。

チェイスはキュー・スタックに変換でき、その逆も可能です。チェイスをキュー・スタックに変換するには、タッチスクリーンの右下にあるボタン「キュースタックに変更」を押します。同様に、キュー・スタックをチェイスに変換するには、右下の「チェイスに変更」ボタンを押します。

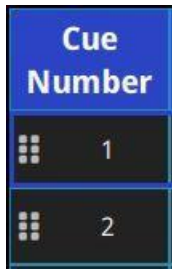
練習4 - グループとキューの記録

- 各ステップのキューを構築した後、次のステップを作成する前に記録することを忘れないでください：
 - 1stステップ-Mk2スポット-100%のインテンシティ、カラーはブルー、観客の方に向いている。
 - 2ndステップ-100%のインテンシティで、別なゴボにして、色を赤に変える。
 - 3rdステップ- 100%のインテンシティで、色を緑に変え、別のポジションに移動します。
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）
- プレイバック 1 を上げてチェイスを再生します。
- フェーダーの上にある画面上のプレイバックエリアをダブルタップしてキュー・スタック・ウィンドウを開き、チェイスのステップを表示します。
- キュー・スタック・ウィンドウ内のタップ・トゥ・タイム・ボタンを使ってチェイスのスピードを変更します。
- キュー・スタック・ウィンドウの右下の「キュースタックに変更」ボタンでチェイスをキュースタックに変換します。
- プレイバックフェーダー1を上げたり下げたりして、再生ボタンと一時停止ボタンを使ってキューをステップスルーします。
- ステップ1と2のフェードタイムを3秒、ステップ3を10秒のフェードタイムを設定します。
- ステップ3のWait欄を修正し、前のキューに続いて実行するようにします。
- これらの変更を実行するには、もう一度 プレイバック 1 を下げ切り、上げます。
- それでは、いくつかの異なるフィクスチャを使って、あなた自身のチェイスを作ってみてください。

第5章 キューとキュースタックの編集と変更

キュー、チェイス、キュースタック、エフェクトを編集するためのさまざまなオプションがあります。またここには、キューの削除、移動、名前の変更も出来ます。これらは、「アクション」ボタンの中のほか、キューのアトリビュートをマージまたは削除してキュー・コンテンツを編集することもできます。

キュースタックまたはチェイス内でのキューの移動



キュースタック内のキューは、キューの左側にある6つの点のアイコンを長押ししてドラッグすることで、並べ替えや移動ができます。

キューの削除

キューを削除するには、「アクション」ボタンを押し、次にゴミ箱アイコンを押し、削除するキューまたはアイテムを選択します。削除する前に確認を求めるダイアログが現れます。

キューの挿入

新しいキューを挿入するには、まずプログラマーでルック（シーン）を作ってから、「記録」ボタンを押してからキュースタックを選択し、キューの移動オプションを使ってキュースタック内の希望の位置に移動します。

既存のキューにアトリビュートをマージ（追加）する

これはキューを編集するために使用されます。これは、スタック内にすでにあるアトリビュートの変更で、例えばフィクスチャのカラーを赤から緑に変更したり、フィクスチャやアトリビュートをキューに追加したりすることができます。まずプログラマーでフィクスチャを選択して変更します。

次に「記録」を押した後に「オプションを表示」を押し「マージ」を選択して、変更をキューにマージします。その後、プログラマーをクリアすることを忘れないでください。

すべてを記録する - コンソールの出力を記録する

「記録」、「オプションを表示」、「すべてを記録」の順に押し、空のプレイバックを選択します。クリアを押します。プログラマーとプレイバック（アクティブキュー）の組み合わせで出力されているコンソールの真のアウトプットが記録されます。



練習5 - キューの編集

- 以下の手順で、3キュースタックをプレイバック 10に記憶します：
 - 1stステップ-Mk 2 Spots, 100% intensity, ポジション=Fan out, カラー= redを選択し、任意のゴボを追加します。
 - 2ndステップ-色を青に変え、別のゴボに変え、外側に向ける。
 - 3rdステップ-色を白に変える
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）。
- 画面上のプレイバック上のエリアをダブルタップして、そのプレイバックのステップを表示します。キュースタックに変換します。
- プレイバックフェーダーを上げ、GOボタンを押して各ステップを表示します。
- ステップ3で中断し、レイアウトウィンドウでMK2スポットを選択し、カラーをマゼンタに変更します。
- 「記録」「オプションを表示」「マーシ」の順に押して、プレイバック 10を選択し、「Cue 3.00のみ」オプションを選びます。
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）。
- プレイバック 10 フェーダーを上げ、各 Cue をステップスルーし、Cue 3 のカラーが変更されていることを確認します。
- プレイバック 10のCue 2に進みます。MK2 Spots'を再度選択し、任意の色に変更します。
- 「記録」「オプションを表示」「削除」の順に押し、プレイバック 10を選択します
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）。
- プレイバックフェーダーを上げ、各キューを実行し、変化を確認します。Cue 2の色が削除され、Cue 2には色が保存されていないため、Cue 1の色がCue 2に続いていることを確認してください

第6章 パレット

パレットは、アトリビュートウィンドウ（ポジション、カラー、ビーム）の上部にあります。フィクスチャが選択されていないか、選択されている該当するパレットがない場合、パレットはグレー表示されます。パレットは複数のキューにリンクすることができ、一つのパレットが更新されると、複数のキューも更新されます。

QuickQは、プログラミングを開始するための「オート」パレットを作成します。

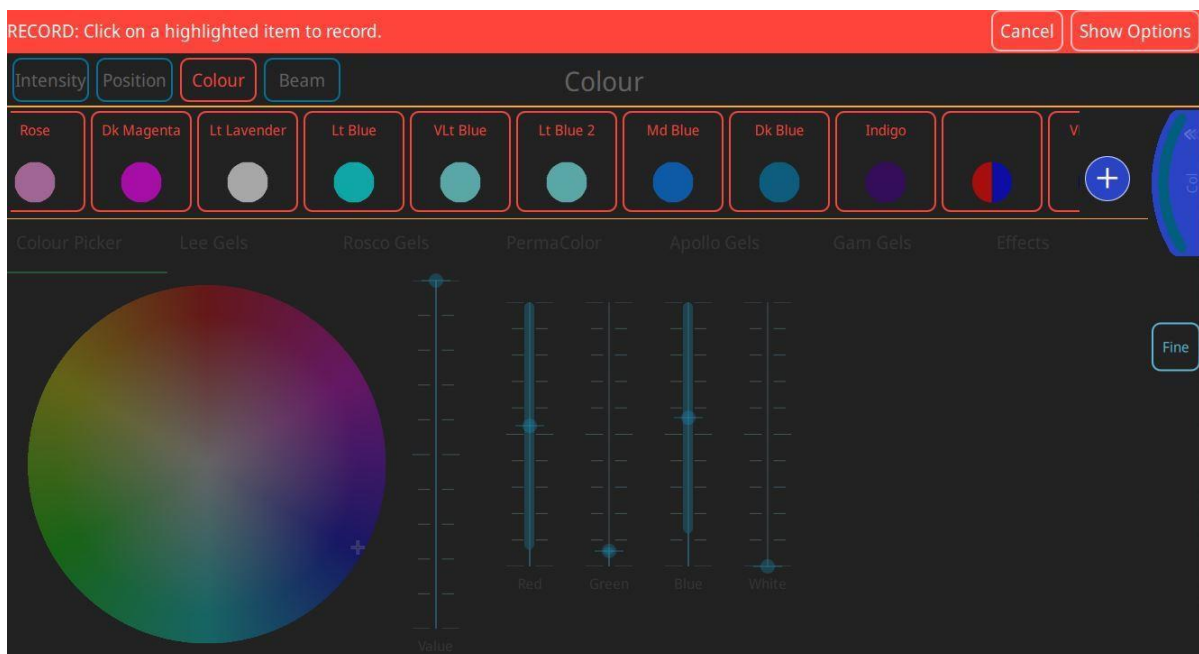
それぞれのフィクスチャは、オープン・ホワイト・カラー、下向きなどのデフォルト値を持っています。これらは

これは、各アトリビュートセット内の最初のパレットです。

パレットの記録

パレットは関連するアトリビュート・ウィンドウの下に記録できます。パレットを記録するには、いくつかのフィクスチャを選択して、インテンシティを与え、関連するアトリビュート・ウィンドウでポジション、カラー、またはビームのようなアトリビュートを使って変更してください。青い「+」アイコンを選択して新しいパレットに記憶してください、アクション・メニューを使って名前も変更できます。

例として、カラーパレットを記録するには、'MK2 Spots' グループを選択し、インテンシティを設定し、カラーウィンドウに移動し、カラーピッカーを使用してカラーを選択します。「+」ボタンを押すと、そのカラーが新しいカラーパレットとして記録されます。



パレットの編集

パレットの編集は、新しい情報を作り、「記録」を押してから既存のパレットを押して上書きします。

練習6 - パレット

- MK2Spotを選択し、インテンシティを100%に設定します。
- 観客の方に向けます。
- これをポジションパレットとして新規に記録し、名前を「Out」とします。
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）。
- 次にMK2Spotを選択し、カラーウィンドウで、カラーピッカーを使用して赤に変更し、新しいカラーパレットとして記録します。
- この赤のパレットを選択し、ポジション・ウィンドウに移動して、先ほど作った「Out」パレットを押して、これをプレイバック9に記憶します。
- プログラマーをクリアします。
- プレイバック9を上げてシーンを確認し、もう一度フェーダーを下げてリリースします。
- 次に、MK2Spotの「Out」パレットを変更し再記憶します。
- プログラマーをクリアします（クリアを押す）。
- プレイバック9で、MK2Spotがパレットに保存された新しいポジションを使用するようになったことを確認しましょう。

第7章 - エフェクト

QuickQは強力なエフェクト搭載しています。エフェクトは、インテンシティ、ポジション、カラー、ビームなどのアトリビュートウィンドウに表示されます。QuickQはエフェクトのコントロールが可能で、サイズ、方向、スピードなどのパラメーターをコントロールできます。エフェクトは、通常のアトリビュート同じようにキューに記録されます。異なるタイプの複数のエフェクトを一緒に実行し、キューに保存することができます。例えば、ディマーチェイスとサークルムーブメントエフェクトを一緒にキューに保存することができます



エフェクトを追加するにはエフェクトを適用したいフィクスチャを選択してください。アトリビュートウィンドウ (図の例では、「ポジション」です) で、エフェクトは「エフェクト」タブの下にあります。エフェクトが適用されると、エフェクトのモディファイアは、ディスプレイの周りのエンコーダーと下部のボタン (例えば、方向) にあります。

キューにエフェクトを記憶するには、「記録」を押し、希望のプレイバックを選択します。プログラマーで実行中の FX を停止するには、プログラマーをクリアします。

エフェクトを記録する場合Intensity (ディマー) アトリビュートはHTP (Highest Takes Precedence) ベースで動作し、Position (ポジション)、Colour Beam (カラービーム) はLTP (Latest Takes Precedence) ベースで動作することに注意してください。

実際、これはフィクスチャがすでに100%のIntensity (インテンシティ) になっている場合、ディマー・エフェクトを追加しても、ディマー・チャンネルがすでに100%で出ているので、エフェクトの変化は表示されません。しかし、カラーはLTPベースで動作するので、RGBパーライトがホワイト (100%でR,G,B) に設定されていても、レッド/ブルー・エフェクトを追加することができます。

練習7-エフェクト

- 空のプレイバックがいくつかあることを確認してください。空気がなければ削除してください。
- ホーム画面でMK2 Spotを選択し、インテンシティを100%に設定します。
- ポジションタブから「センター」ポジションパレットを選択し、「エフェクト」に切り替える。
- ディスプレイ右側のエンコーダーを使用して、エフェクトのサイズとスピードを変更します。
- これを空のプレイバックに記憶します。
- プログラマーをクリアし、プレイバックフェーダーを上げ、エフェクトが動作することを確認します。
- 次にMK2 Spotを選択し、インテンシティを100%に設定し、これを別の空のプレイバックに記憶します（必要であれば別のプレイバックを削除してください）。次にプログラマーをクリアします。これで、インテンシティだけが設定されたCueが作成されます。
- このプレイバックをアクティブにします。
- MK2 Spot を再度選択し、ポジションに移動し、サークルエフェクトを再度追加します（プログラマーにはディマーを入れません）。
- これを別の空のプレイバックに記憶します。
- プログラマーをクリアします。
- このプレイバックのプレイバックフェーダーを上げると、フェーダーがエフェクトのサイズとスピードをコントロールします（プレイバック内にHTP / LTPアトリビュートがない場合、フェーダーはサイズとスピードをコントロールします）。
- MK2 Spotを再度選択し、次にカラーに進み、お好みのカラーエフェクトを追加し、空のプレイバックに記憶します。
- プログラマーをクリアし、カラーエフェクトでプレイバックフェーダーを上げます。
- メニューから「設定」を選び、「設定」ウィンドウを開き、「ショー」タブに切り替えてください。ここでブラックアウト・ボタンの機能を「Blackoutボタンは全てを消す」から「Blackoutボタンを押しながら、flashボタンを叩いてスピードを決定」に変更してください。
- プレイバックの中でエフェクトをタイミングを変更するために、この方法が有効であることを確認してください。

第8章 MIDIとオーディオ

QuickQ 20および30コンソールにはMIDIポートがあり、MIDIタイムコードとMIDIノートをサポートしています。MIDIタイムコードを使用すると、キューの実行をタイムコードに同期させることができます。MIDIタイムコードを設定するには、プレイバック上エリアをダブルタップしてキュースタックウィンドウを開きます。ウィンドウの下部にあるMIDIタイムコードオプションを有効にし、Wait列をダブルタップして時間を設定します。

MIDIノートを使ってプレイバックを起動することができます。MIDIノートの範囲はノート番号60（C4）から69（A4）を使います。

また、QuickQコンソールの背面には3.5mmオーディオ入出力ジャックがあります。QuickQはオーディオ入力をサポートしており、エフェクトやチェイスのタイミングを音と光で設定できます。

オーディオ出力はキュースタック内のオーディオファイル再生に使用します。

Cue Number	Name	Wait	Fade	Audio File	Comment
1		Wait for GO	1.00	Epic Rock Trail...	Waiting for operator to hit play/go - 1 second fade
2		Wait for GO	2.00		Waiting for operator to hit play/go - 2 second fade
3		Wait for GO	2.00		Waiting for operator to hit play/go - 2 second fade
4		Wait for GO	2.00		Waiting for operator to hit play/go - 2 second fade
5		3.0	0.00		Auto Follow with a delay of 3 seconds and 0 second fade
6		4.0	4.00		Auto Follow with a delay of 4 seconds and 3 second fade
7		Follow	0.00		Auto follow with a 0 second fade (Snap)
8		Wait for GO	3.00		Waiting for operator to hit play/go - 3 second fade

Release Time Use MIDI Timecode

	Main	2	Stack 3	Audio Cue S...	5	6	7	8	9	10
FIX										
GRP	1.00		1.00	1.00						
CUE	2.00		2.00	2.00						
	3.00		3.00	3.00						

練習8 - MIDIとオーディオコントロール

- 記憶したプレイバック（プレイバック内に複数のキューがあるのが理想的）のキュースタックウィンドウを開きます。
- キューリストの一番上にある「オーデ...」ボタンを押し、オーディオファイル欄を有効にします。
- キューのオーディオファイルセルをダブルタップし、オーディオ選択します。
- キューを実行すると、オーディオファイルが再生されることを確認してください。

第9章 - エクゼキュートウィンドウと使わないキュースタック

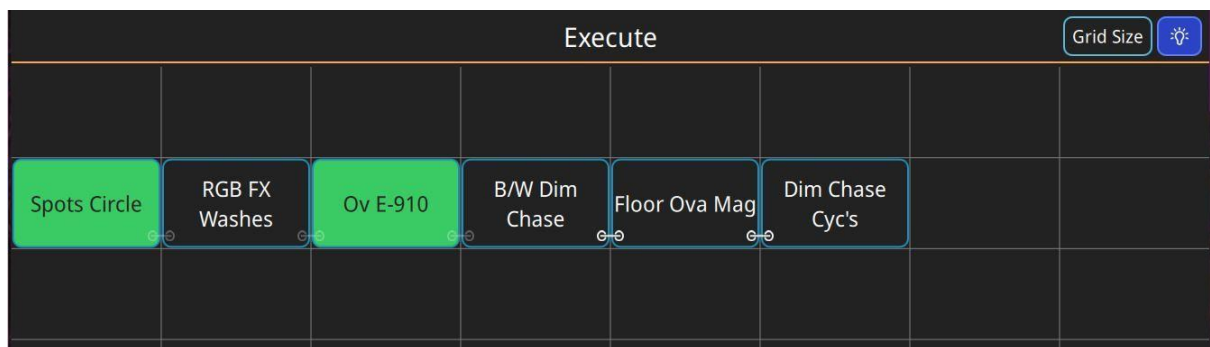
エクゼキュートウィンドウ

エクゼキュー・ウィンドウは、タップことでオン・オフを切り替えられる エフェクト を含む、シングルキューの記録場所です。エクゼキュートは、マルチ・キュー・スタック(チェイスまたはシアター・スタイル・マルチ・キュー・スタック)は記憶できません。

フェードタイムは、「アクション」を用いてエクゼキュー・ウィンドウ内のキューに追加できます。キューは、このウィンドウに直接記録したり、既存のプレイバックから移動したりできます。

キューの列はリンクさせることができ、1つのキューがオンになると、残りのキューはオフになります。これは、キュー間のリンクアイコンを選択することで変更できます。

ウィンドウのグリッドサイズは、「グリッドサイズ」を選択して設定します。ドロップダウンメニューが表示され、必要なサイズを選択できます。「グリッドサイズ」ボタンの隣にランプ・アイコン・ボタンがあり、放電管フィクスチャのランプをつけることができます。



使わないキュースタック

QuickQコンソールには従来の「ページ」がありません。

「使わないスタック」ウィンドウからキュースタックをライブでプレイバックにドラッグ&ドロップします。

「使わないスタック」ウィンドウは、使わないキュー、キュースタック、チェイスの保管場所です。ショーのどの時点からでもアクセスできます。

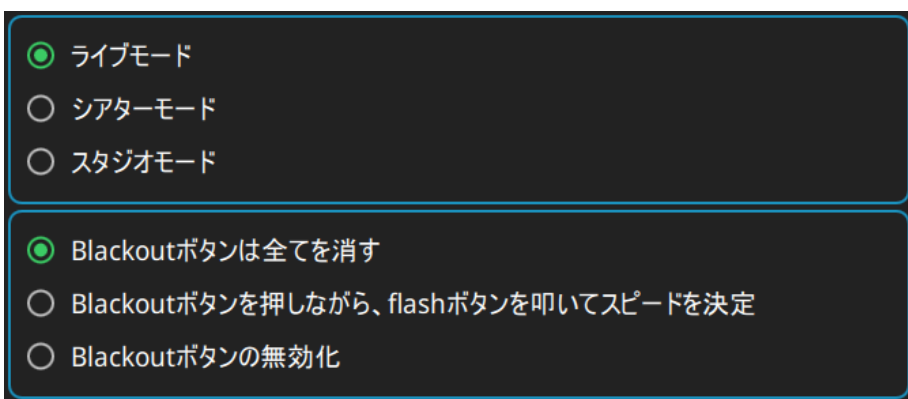


練習9-エクゼキューション・ウィンドウ、キュー・フェーダー、使わないキュースタック

- メニューボタンからエクゼキューションウィンドウを開く。グリッドサイズを8x6に変更します。
- これらの3つのキューを、以下の手順でエクゼキューション・ウィンドウに記録してください：
 - Cue 1-グループ 'Colorado 1 QS'を使って、インテンシティ・エフェクトを記憶。
(パッチをしていない場合は適当なグループを使ってください)
 - Cue 2- 'MK2 Spots'グループを使ってサークルエフェクトを記憶します。
 - キュー3-'Mk2 Spots'グループを選択し、インテンシティを50%に設定し、ポジションを決め、ステージ中央に扇状に配置します。キュー3として記憶します。
- プログラマーをクリアし、3つのキューをリンクさせる。
- 3つのキューをすべてタップし、キューがどのように「ソロ」になるかに確かめてください。
- 3つのキューすべてに3秒のフェードタイムを設定します。手っ取り早い方法は、複数のキューを一度に選択することです。アクションメニューを選択し、3つのキュー、フェードタイムをタップして、3秒間のフェードインタイムを入力します。
- キューをアクティブにし、フェードタイムが実行されていることを確かめてください。
- メニューの「使わないスタック」を選択します。キュー1を空のプレイバックにドラッグします。
- プレイバックフェーダーを上げてこのCueを実行してみましょう。

第10章 ライフ&シアターモード

QuickQには、シアターモードとライブモードという2つの異なるプログラミングモードがあります。各モードは、そのプログラミング・スタイルに最も適した設定を行います：



The screenshot shows a settings menu with two sections. The first section has three radio button options: 'ライブモード' (selected), 'シアターモード', and 'スタジオモード'. The second section has three radio button options: 'Blackoutボタンは全てを消す' (selected), 'Blackoutボタンを押しながら、flashボタンを叩いてスピードを決定', and 'Blackoutボタンの無効化'.

ライブモード

マルチキュースタックのデフォルトはチェイスになります。

シアターモード


- プレイバック 1 フェーダーのデフォルトはシアタースタイルのキュースタックです。
- プレイバック2フェーダーがマニュアルクロスフェードになる。
- Move in Darkは自動的に有効になります。Move in Dark（ムーブ・イン・ダーク）は、インテンシティを出力する前に、フィクスチャがポジションにスタンバイされます。キューがアクティベートされる前に、それらのフィクスチャが0%のインテンシティでなければなりません。
- プレイボタンはプレイバック1でのみ動作します。
- プレイバック 1をリリースする唯一の方法は、キュースタックウィンドウの「リリース」ボタンを押すことです。

これらのモードは、プログラミング中にメニューボタンの設定からいつでも変更できます。

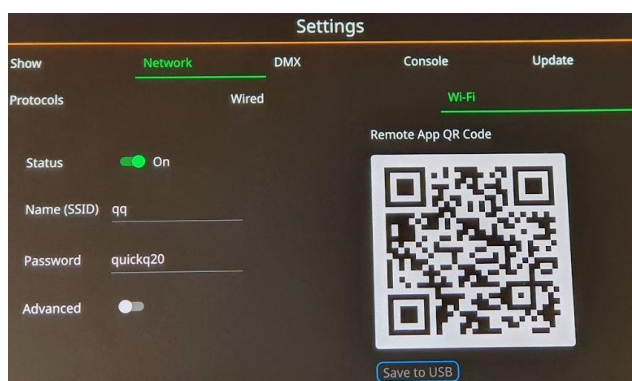
第11章 - QuickQリモートアプリ

QuickQコンソールはすべてWi-Fiを内蔵しており、QuickQリモートアプリ（iOSおよびAndroid）に素早く接続できます。

QuickQリモートアプリはスマートフォンやタブレットに無料でダウンロードできます。このアプリはセカンダリーディスプレイとして、またリモートフォーカスアプリケーションとして機能します。

QuickQリモートに接続するには、画面上のWi-Fiアイコン  選択し、Wi-FiタブでWi-Fiステータスがオンで有効になっていることを確認します。

QuickQリモートアプリを使用して、QuickQアプリ内からQRコードをスキャンことで接続できます。



練習11-QuickQリモートアプリを使う

- スマートフォンまたはタブレットに「QuickQ Remote」アプリをダウンロードしてください。
- コンソールでネットワーク設定を開き（Wi-Fiマークを押す）、Wi-Fiを有効にする。
- スマートフォンまたはタブレットでQuickQ Remoteアプリを開き、QRコードを使ってコンソールに接続します。接続すると、コンソールのウィンドウを模倣していることがわかります。
- アプリを使って、Mk2 Spotsグループを選択し、100%に設定し、色を赤に設定します。
- これをエグゼキュートウィンドウに記録します。
- プログラマーをクリアします。
- 記憶したキューをタップし、ビジュアルライザーで出力を確認します。
- メニューに移動し、QuickQコンソールから切断します。
- アプリを使用して、手動IPオプションを使用してQuickQコンソールに接続します。アプリとコンソールでIPアドレスが一致していることを確認してください。

第12章 ファイル管理

QuickQソフトウェアは無料で、ChamSysのウェブサイト <https://chamsyslighting.com/pages/quickq-downloads> からダウンロードできます。



Build, Program and Visualise shows offline using the free QuickQ Designer software, which runs on Windows and Mac computers. The free QuickQ console software download updates your QuickQ console with the latest version of software features and fixture files.

Please note: QuickQ v9.0 & v9.1 in some cases can cause fixtures connected to the console via direct DMX to flicker, users seeing this issue should upgrade to v9.3 Stable.

QuickQコンソールでソフトウェアをアップデートする。

ソフトウェアをダウンロードしたら、USBキーに保存し、コンソールのUSBポートに挿入します。メニューボタンから「設定」を選択し、「アップデート」タブを選択します。現在のソフトウェアのバージョンと変更表示されます。「ソフトウェアのアップデート」ボタンを選択し、USB上のソフトウェアを見つけてアップデートします。

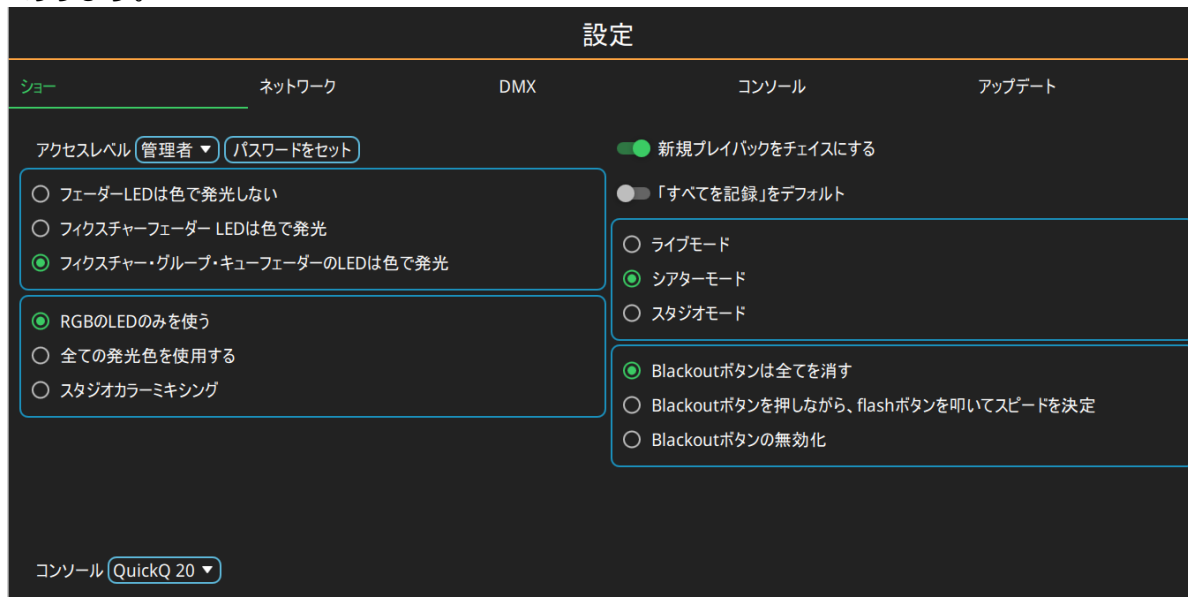
QuickQ コンソールでフィクスチャファイルを更新する

Heads.allファイルがダウンロードしたら、メニューボタンからファイルに進んでください。画面の左下で「フィクスチャーライブラリのインストール」を選択してください。USBドライブ内のHeads.allファイルを見つけて、アップデートしてください。

ファイルウィンドウでは、ショーファイルの保存と読み込み、USBキーへのバックアップができます。ファイル・マネージャー・ウィンドウでは、コンソールのハードディスクやUSBキーに保存されたショーファイルを見ることができます。また、ここでショーファイルを削除することもできます。

第13章 その他の便利な設定

QuickQには、ネットワーク、DMX、ショー、コンソールなどの変更できます。設定がたくさんあります。



設定ウィンドウには、特定のタブで設定できる多くのオプションがあります：

ショー：これらはショー関連の設定です。コンソールのアクセスレベルを変更したり、管理者とプログラマーのパスワードで保護することができます。番組モード（ライブとシアター）、ブラックアウトボタンと再生LEDの動作などを変更できます。

ネットワーク：コンソールの有線および無線IP設定を行う場所です。

DMX： Art-Net/sACNやRDMオプションなどのネットワークプロトコルの設定。

コンソール： 時間、日付、スクリーンセーバー、タイムゾーンの明るさ、外部モニターなど、コンソールの一般的な設定。

アップデート： コンソール・ソフトウェアのアップデートと、ボード・テストなどのその他の機能があります。