

QuickShow

und **FB3-QS**

Benutzerhandbuch

Inhalt

<u>Einleitung</u>	2	<u>Virtual Laser Jockey</u>	31
<u>Verpackungsinhalt</u>	2	<u>Live-Kontrollbereich</u>	33
<u>DVD-ROM Inhalt</u>	2	<u>Live-Bereich - Größe steuern</u>	34
<u>Funktionen</u>	2	<u>Live-Bereich - Position und Drehung</u>	34
<u>Software und Hardware Installation</u>	3	<u>Tastaturbelegung zur Rotations-Umkehr</u>	34
<u>Installation des QuickShow Programms</u>	3	<u>Live-Bereich - Farb-Kontrolle</u>	35
<u>USB Treiber Installation</u>	3	<u>Live-Bereich - Wiedergabeoptionen</u>	35
<u>QuickShow</u>	4	<u>QuickTools Übersicht</u>	36
<u>System Voraussetzungen</u>	4	<u>QuickText</u>	37
<u>Der erste Programmstart</u>	5	<u>QuickShape</u>	38
<u>Einstellungs-Menü</u>	9	<u>QuickTrace</u>	39
<u>Projektor-Einstellungen</u>	10	<u>QuickTargets (Beam-Sequenzer)</u>	41
<u>Targeted Beams Einstellungen</u>	13	<u>QuickDMX</u>	42
<u>Projektionszonen</u>	14	<u>QuickTimeline</u>	43
<u>DMX Einstellungen</u>	21	<u>QuickCapture</u>	44
<u>Benutzersteuerung</u>	23	<u>QuickFX</u>	44
<u>Hauptfenster</u>	24	<u>Fortgeschrittene Bearbeitungswerkzeuge</u>	45
<u>Werkzeugleiste</u>	24	<u>Cue Eigenschaften</u>	45
<u>Sequenzen (Cues) ansteuern</u>	25	<u>Laser Frame(Bild)/Animation Editor</u>	47
<u>Cue-Übergangsoptionen</u>	25	<u>Erweiterter Text Editor</u>	55
<u>Cue-Abspielmodi</u>	26	<u>Erweiterter Formen Editor</u>	56
<u>Musiksynchrone Wiedergabe</u>	26	<u>Erweiterter Uhren Editor</u>	56
<u>Virtual LaserJockey Option</u>	26	<u>Effekt -Editor</u>	57
<u>Blackout und Pause</u>	26	<u>Musik und Beats (Übersicht)</u>	59
<u>Laserausgabesteuerung</u>	27	<u>Mehrere Laser ansteuern</u>	59
<u>Cue Raster</u>	27	<u>Cue-Verknüpfungen (Verweis auf Ort)</u>	60
<u>Tastatur-Funktionen</u>	28	<u>Tastaturbelegung</u>	61
<u>Karteireiter des Cue-Rasters</u>	28	<u>Dateiformate</u>	61
<u>Cue-Kategorien</u>	28	<u>Virtuelle Midi-Klaviatur</u>	62
<u>Cue-Arten</u>	28	<u>MIDI Einstellungen</u>	62
<u>Cues erstellen und bearbeiten</u>	29	<u>ILDA Pin-Belegung</u>	64
<u>Cue-Vorschau</u>	29	<u>LED-Signale des FB3</u>	64
<u>Laser-Vorschau-Fenster</u>	29	<u>RoHS Konformität</u>	65
<u>Cue-Steuerung während der Ausgabe</u>	30	<u>Anmerkungen zur Übersetzung</u>	65
<u>Live Werkzeuge</u>	30		
<u>Cue-Bearbeitungs-Werkzeuge</u>	31		

Einleitung

Die Flashback 3 Produktlinie, oft abgekürzt als FB3, bietet die kleinste und leichteste Möglichkeit, hochqualitative Grafiken und Strahlen auf einem Laserprojektor auszugeben.

Der FB3 ist so eindrucksvoll, dass er 2006 den Ilda-Award zum Produkt des Jahres gewann.

Das kreditkartengroße Wunder kann Grafik, Strahlen und sogar komplette Lasershows in Pangolin-Qualität wiedergeben. Der kleine FB3 hat alles, was man braucht, um Deinen Laserprojektor zu steuern.

Packungsinhalt

In der Packung findest Du eine DVD-Rom, den FB3-QS, ein USB-Kabel und eine Kurzanleitung.

DVD-ROM Inhalt

Die in der Packung enthaltene DVD-Rom beinhaltet:

Lasershow Designer QuickShow Programm
Workspace Datei
USB Treiber für den FB3-QS
Einführungs-Videos

Funktionen

Lasershow Designer QuickShow - ein PC-Programm zur Kontrolle des FB3 - kann:

- Sequenzen (Cues) durch Mausklicks auf Schaltflächen auslösen
- Frames und Animationen in Echtzeit erstellen und bearbeiten
- Echtzeitkontrolle von vielen Effekt-Parametern während der Wiedergabe
- den FB3 in Echtzeit ansteuern

Der FB3-QS bietet die folgenden Grundfunktionen:

- Stromversorgung über USB
- Differenzielle 12-bit X und Y Ausgabe mit einer Spannung von +/-5V
- 8-bit RGB-Farbkanäle und Single-Ended Intensity-Ausgänge mit 0 bis +5V
- TTL-gesteuertes Strahlschalter-Signal
- Hochgeschwindigkeitsverbindung zwischen FB3 und PC (480 Mb/s)

Software und Hardware Installation

Um den FB3-QS nutzen zu können muss man zunächst das QuickShow Hauptprogramm installieren und danach erst den FB3 mit einem freien USB-Anschluss des Computers verbinden. Dabei muss die DVD im Laufwerk verbleiben. QuickShow benötigt Windows XP, Vista oder 7.

Außerdem muss der FB3 mit einem vollbeschalteten Sub-D25-Kabel an einen Laserprojektor angeschlossen werden. Der Sub-D25 Anschluss ist QM2000/ILDA-konform mit differenzieller Ausgabe für X und Y beschaltet.

Installation des QuickShow Programms

Die QuickShow Installation sollte automatisch starten, wenn die DVD eingelegt wird. Um das Pogramm manuell zu installieren, kopiert man einfach den QS-Ordner von der DVD auf die Festplatte und klickt darin doppelt auf die Datei setup.exe.

USB Treiber Installation

Wenn Du den FB3 mit einem USB-Anschluss des Computers verbindest, sollte automatisch der Assistent zur Installation neuer Hardware starten. Die Installation muss jedoch manuell erfolgen. Bitte **nicht** die automatische Installation benutzen.

Stattdessen in der manuellen Treiberinstallation des Assistenten über Durchsuchen den Treiber von der DVD manuell auswählen und den Dialog bestätigen. Bei Windows 7 ist möglicherweise eine Installation über den Geräte-Manager notwendig, wobei der FB3-Treiber auch manuell ausgewählt werden muss.

QuickShow

Einführung

QuickShow wurde als einfach zu nutzendes Laserkontrollprogramm konzipiert, das jedem die Möglichkeit bietet, Laser zu steuern, sowohl absoluten Neueinsteigern als auch erfahrenen Laseranwendern.

Einfachheit ist das Grundprinzip von QuickShow, wobei es aber trotzdem auf der starken, neuen Pangolin BEYOND-Engine aufsetzt und viele fortgeschrittene Funktionen bietet, die sich in keinem anderen Produkt wiederfinden.

Entwickelt von Laseristen für Laseristen

Bei der Entwicklung von QuickShow arbeiteten wir mit Laseristi aller Arten zusammen, vom Garagen-Hobby-Laserbegeisterten bis hin zu Profi Laser-Jockeys, wie Glenn Turner von Oracle Projects und Derek Garbo von Garbos Consulting. Derek brachte Hunderte von Ideen und Vorschlägen in die Entwicklung ein und er stellte auch den mitgelieferten Workspace zusammen.

Weitere Hilfe kann man im LaserChat-Forum erhalten.

QuickShow ist nicht nur ein einsteigerfreundliches Programm, sondern geht auch tief in die Materie. Es ist eher unwahrscheinlich, dass man die Tiefen des Programms jemals komplett ergründet und deshalb gibt es ein Forum unter Pangolin.com mit vielen Hilfethemen rund um QuickShow und die anderen Pangolin-Produkte, wo sich engagierte Nutzer gegenseitig helfen und Erfahrungen, Kniffe und Tricks austauschen können.

Systemvoraussetzungen

Zweikern-Prozessoren sind ratsam

Im Gegensatz zu andern Pangolin-Projekten nutzt QuickShow den Computer zur Berechnung aller ausgaberelevanter Prozesse und nicht die Ausgabekarte FB3, die lediglich die Signale zwischen PC und Projektor wandelt und keine Berechnungen erledigt.

Daher empfehlen wir mindestens einen Zweikernprozessor wie Intels Centrino Duo bzw. Core2Duo oder ähnlich starke AMD-Prozessoren, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen.

Bildschirmauflösungen von 1024 zu 768 oder mehr werden empfohlen

QuickShow wurde für Auflösungen von 1024 zu 786 Pixeln oder mehr entwickelt. Es würde auch mit niedrigeren Auflösungen funktionieren, jedoch werden dann einige Funktionen nicht erreichbar sein, da diese außerhalb des angezeigten Bereiches verschwinden würden.

Der erste Programmstart

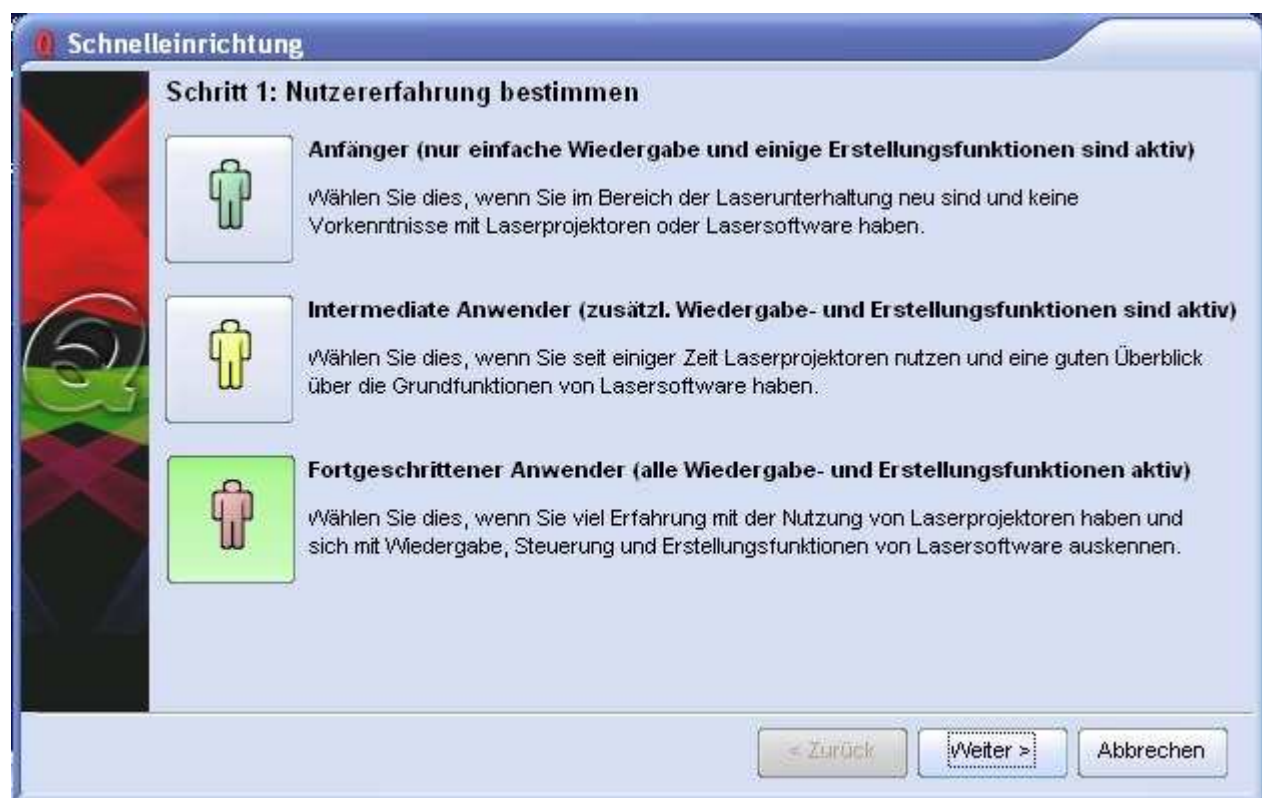
Beim ersten Programmstart wird Dich der Einrichtungsassistent begrüßen.
(Kann man jederzeit im Einstellungs-Menü unter Schnelleinrichtung erneut ausführen.)



Der Zweck dieses Assistenten ist es, Dir zu helfen, die wichtigsten Parameter des Programms an Deine Bedürfnisse und die Deines Projektors anzupassen.

Schritt 1: Bestimme Deinen Erfahrungsgrad

Der erste Schritt ist es, QuickShow mitzuteilen, was für eine Art Benutzer Du bist. Sei möglichst ehrlich bei der Einschätzung Deiner Fähigkeiten, denn QuickShow wird die Menüs und Möglichkeiten des Programms automatisch an Deinen Erfahrungslevel anpassen. Wenn Du Anfänger bist und Fortgeschrittener wählst, könnte es sein, dass Du von der Programmoberfläche zunächst überfordert bist. Diese Einstellung lässt sich jederzeit verändern, wenn Du das Programm besser kennengelernt hast.



Schritt 2: Stelle Deinen Scannertyp ein

Der zweite Schritt des Assistenten sagt QuickShow, welche Art die Scanner haben, die in Deinem Projektor sind. **Das ist ein sehr wichtiger Schritt!** Wenn Du langsame Scanner hast und in QuickShow die Einstellung schnelle Scanner wählst, könnte dies zu erhöhtem Verschleiß und/oder Überhitzung der Galvos führen. Diese Einstellung sollte so vorsichtig wie möglich erfolgen. Die Einstellung Hochleistung sollte nur für sehr hochwertige Scanner gewählt werden.



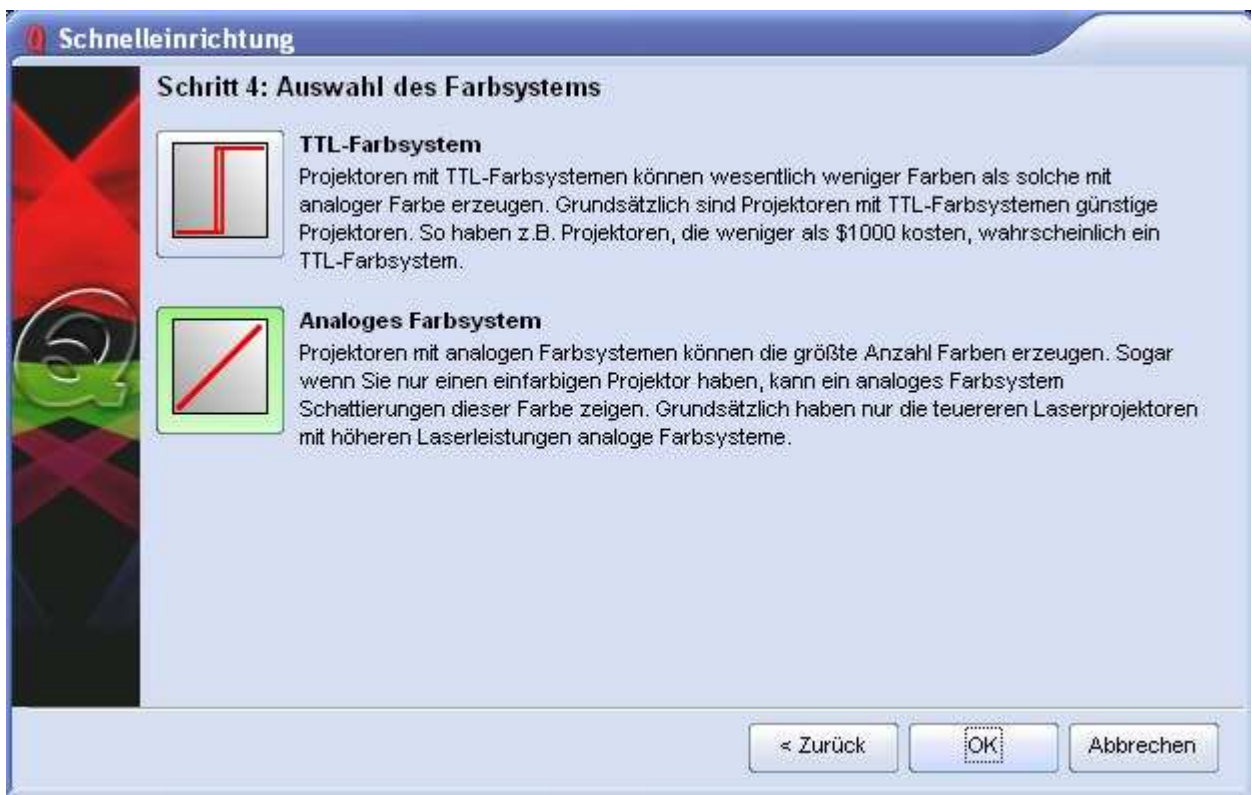
Schritt 3: Gib die Anzahl der Laserstrahlquellen in Deinem Projektor an

Der dritte Schritt verrät QuickShow, wieviele Laser in Deinem Projektor sind. Wenn man nur einen einfarbigen Projektor hat und RGB auswählt, wird später bei der Ausgabe nicht alles dargestellt, da bei einfarbigen Laserprojektoren alle Farben auf einen Farbkanal umgeleitet werden müssen, was diese Einstellung bewirkt. Bedenke, dass QuickShow nach der Anzahl der Laser fragt, nicht nach der Anzahl der darstellbaren Farben. Ein Projektor mit zwei Lasern kann z.B. drei Farben darstellen.



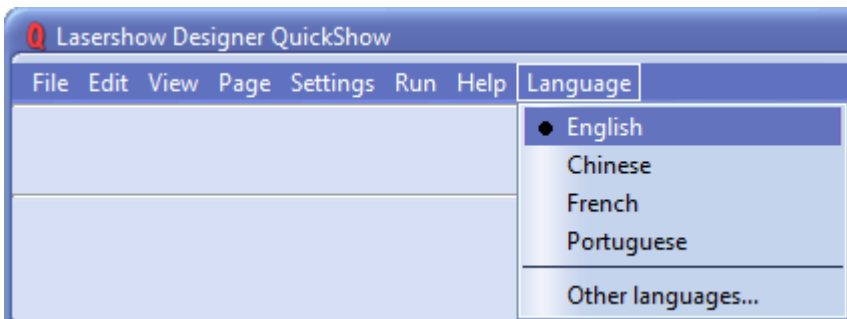
Schritt 4: Stelle die Art der Modulation der Laser in Deinem Projektor ein

Der vierte und abschließende Schritt des Einrichtungsassistenten verrät QuickShow, wie Deine Laser moduliert werden können. Es gibt Projektoren mit TTL-modulierten Lasern und analog modulierte Systeme. In günstigen Einstiegsprojektoren mit wenig Leistung kommen oft TTL-Module zum Einsatz, während in hochwertigen leistungsstarken Lasersystemen meist analog modulierte Laser verbaut sind. Im Zweifel sollte man die Bedienungsanleitung oder das Datenblatt des Projektors zur Hand nehmen, um zu ermitteln, welche Art der Modulation im eigenen Projektor verbaut ist. Wenn Du die falsche Einstellung vornimmst, kann Dein Projektor eventuell nicht alle möglichen Farben darstellen.



Auswahl der Programmsprache

Momentan kann man QuickShow auf folgende Sprachen einstellen: Englisch, Chinesisch, Französisch, Holländisch, Deutsch und Portugiesisch. Die Sprachauswahl findet man in der Hauptmenüleiste ganz rechts oben wie auf dem Bild zu sehen. (German steht dabei für deutsch)



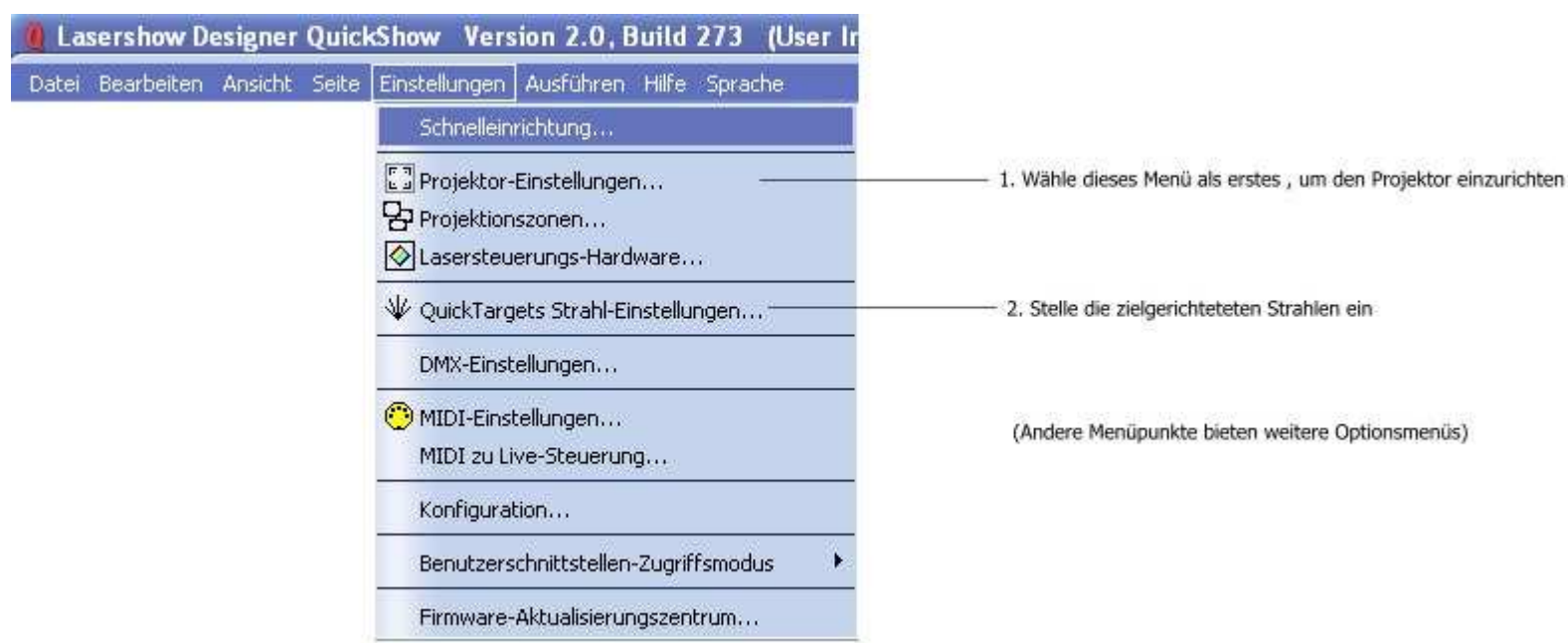
QuickShow kann auch andere Sprachen unterstützen. Wenn Du Interesse an einer weiteren Sprachumsetzung hast, die zuvor nicht genannt wurde, kannst Du mit Pangolin Kontakt aufnehmen, um zu erfahren, wie dies umgesetzt werden könnte.

Festlegen der Projektoreinstellungen und zielgerichteten Strahlen

Nachdem nun die Haupteinstellungen festgelegt sind, geht es im Folgenden ans Feintuning, um die Ausgabe des Projektors zu optimieren. Wenn das geschehen ist, wenden wir uns der zielgerichteten Strahlen zu, dem sogenannten Spiegelschießen.

Einstellungs-Menü

Das Einstellungsmenü öffnet eine Leiste, die Zugang zu den verschiedenen Einstellungen bietet, um QuickShow an Deinem Projektor exakt anzupassen. Im Folgenden werden die wichtigsten Einstellungen bis hin zu fortgeschrittenen Einstellungen erläutert. Die fett gedruckten Begriffe bezeichnen die einzelnen Einstellmöglichkeiten dieses Menüs.



Schnelleinrichtung (Einrichtungsassistent)

Unter diesem Menüpunkt kann man jederzeit den zuvor schon beschriebenen Einrichtungsassitenten erneut aufrufen, der die Grundeinstellungen Deines Projektors erlaubt.

Projektor-Einstellungen

Der wichtigste Menüpunkt, um QuickShow genau an Deinen Projektor anzupassen. Hier können die folgenden Einstellungen vorgenommen werden: Ausgabegröße, Projektionszone, Scannergeschwindigkeit, Scannerabstimmung und Farbanpassung.

QuickTargets Strahl-Einstellungen

Zum Spiegelschießen, dem Treffen von Spiegelkugeln oder Streuscheiben findest Du hier ein weiteres wichtiges Menü, um die Einstellungen für diese Vorhaben vorzunehmen. Wenn Du keine zielgerichteten Strahlen verwendest oder hauptsächlich Grafikshows ausgibst, kannst Du diesen Menüpunkt auch vernachlässigen.

Projektionszonen

Dieser Menüpunkt erlaubt die Abstimmung der geometrischen Korrektur von der X und Y Achse sowie die Einstellung diverser unterschiedlicher Projektionszonen für einen oder mehrere Projektoren. Da hier fortgeschrittene Einstellungen vorgenommen werden, empfiehlt sich die Änderung der Parameter eher für erfahrene Laseristi.

DMX Einstellungen

Dieses Menü ermöglicht die Konfiguration von DMX-512 ein- und ausgehend. Wenn Du QuickShow mit einem externen DMX-Pult steuern oder mit QuickShow externe DMX-Geräte steuern möchtest, kannst Du hier die entsprechenden Einstellungen vornehmen.

Benutzerschnittstellen-Zugriffsmodus

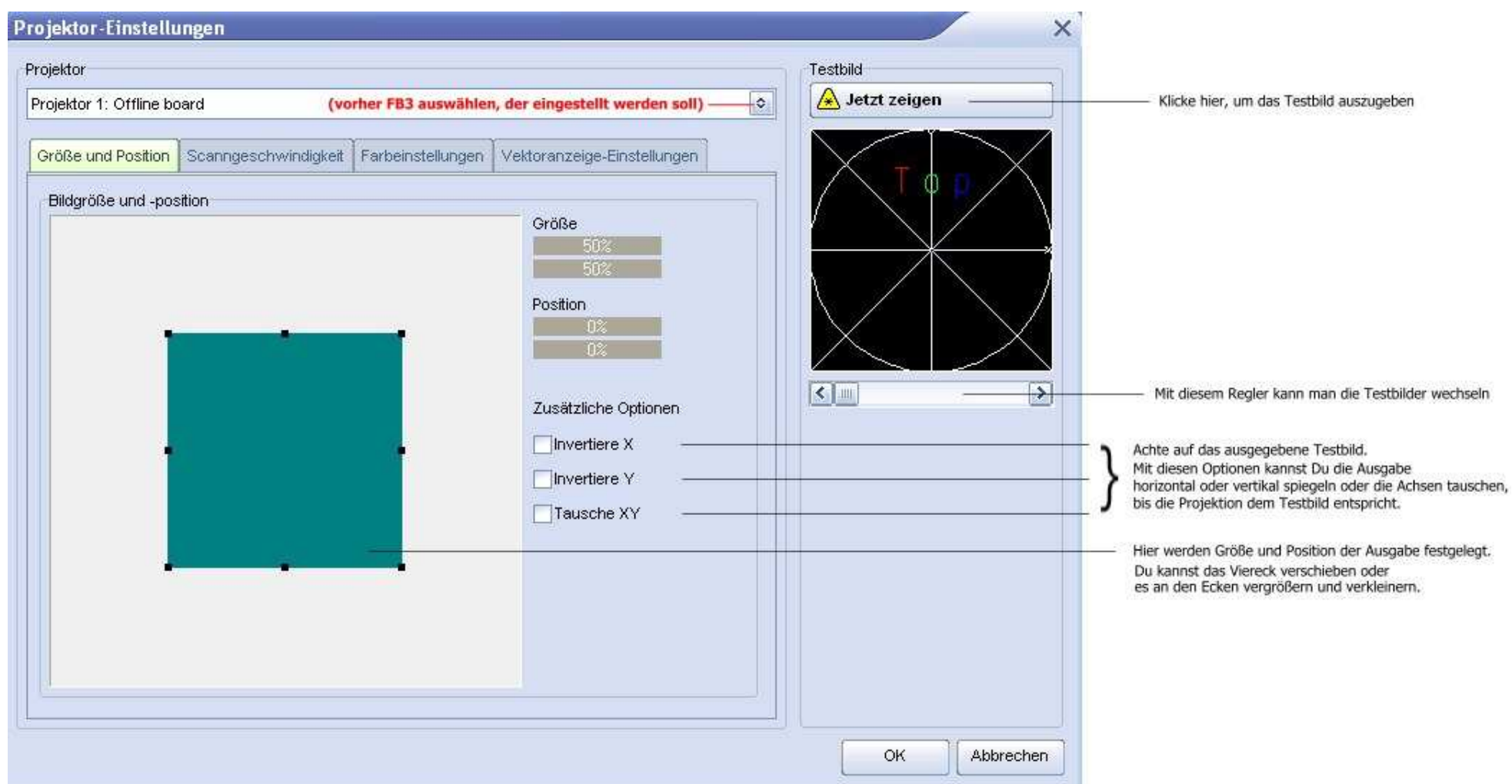
Hier kann man einstellen, welche Menüs und Programmteile dem Benutzer angezeigt werden und welche Menüs ausgeblendet werden sollen, um die Benutzeroberfläche anzupassen.

Weitere Menüpunkte

Die anderen, fortgeschrittenen Menüpunkte werden in dieser Anleitung nicht erläutert, da sie nur für erfahrene Benutzer interessant sind, für die diese Menüs bestimmt selbsterklärend sind. Wenn Du Hilfe zu diesen Menüs benötigst, setze Dich bitte mit Pangolin direkt in Verbindung.

Projektor-Einstellungen

Die Projektoreinstellungen erlauben Dir die Abstimmung von QuickShow auf Deinen Projektor. Hier können die folgenden Einstellungen vorgenommen werden: Ausgabegröße, Projektionszone, Scannergeschwindigkeit, Scannerabstimmung und Farbanpassung. Die erste Seite des Fensters der Projektoreinstellungen ist unten abgebildet:

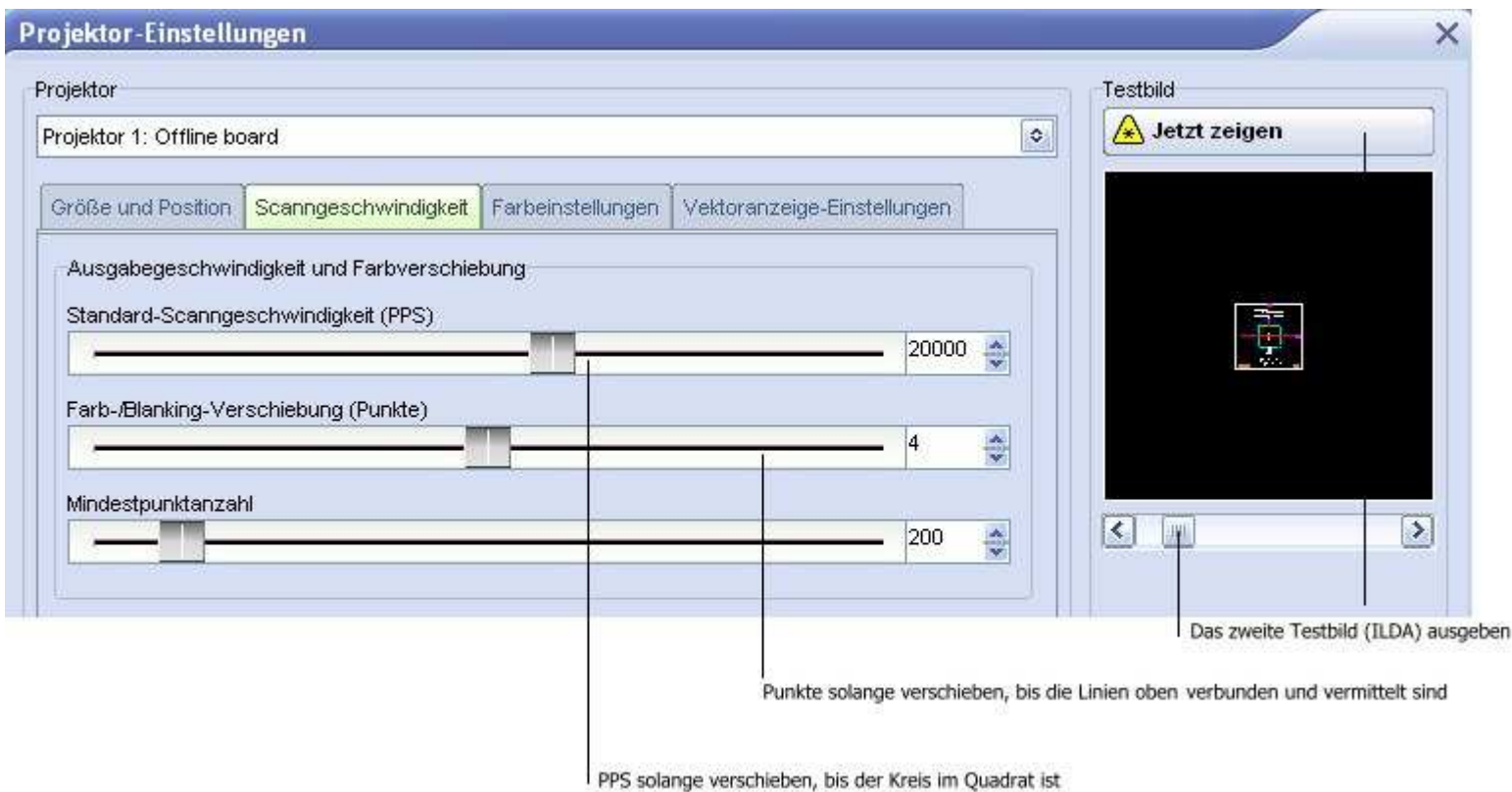


Einstellen der Projektionsgröße, der Projektionsfläche und anderer Parameter

Das Wichtigste, um die Größe und Fläche der Ausgabe anzupassen, ist die Wiedergabe eines Testbildes, anhand dessen man diese Parameter individuell anpassen kann. Bei manchen Projektoren oder Gegebenheiten kann es zusätzlich nötig sein, die X und/oder Y Achse zu invertieren, um das Testbild genau wie in der Vorgabe auszugeben. Das TOP des Testbildes sollte richtig zu sehen/lesen sein. (Anm.: Bei Grafikrückprojektion kann auch eine spiegelverkehrte Ausgabe nötig werden)

Anpassung der Scan-Geschwindigkeit

Der Reiter für die Einstellung der Scan-Geschwindigkeit wird unten angezeigt. Schiebe den obersten Regler in diesem Reiter genau in die Position, dass der Kreis die Seiten des Vierecks von innen berührt. Wenn das nicht genau wie auf dem mittleren Beispiel darunter klappt, sollte man die Position einstellen, die den besten Kompromiss darstellt, die also der gezeigten vierseitigen Berührung am nächsten kommt, auch wenn dabei keine der Seiten genau im Mittelpunkt berührt werden.

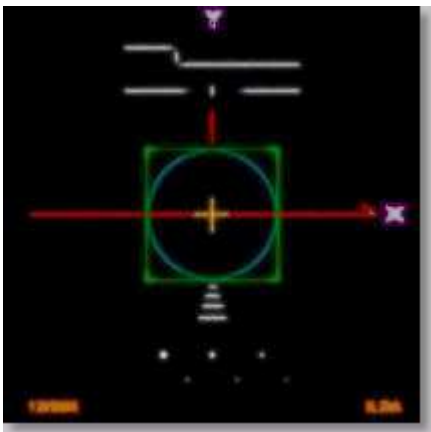


Einstellung der Scangeschwindigkeit anhand des ILDA-Testbildes

Der ILDA-Standard zur Einstellung der korrekten Scanrate (Punkte pro Sekunde) besagt, dass das Testbild bei der richtigen Rate in einer ganz bestimmten Weise angezeigt werden sollte. Die richtige Scanrate ist erreicht, wenn der Kreis genau so in dem Viereck liegt, dass alle Seiten des Vierecks von dem Kreis wie folgt berührt werden:



Scanrate zu langsam:
Kreis außerhalb des Viereck



Scanrate korrekt:
Kreis passt genau ins Viereck

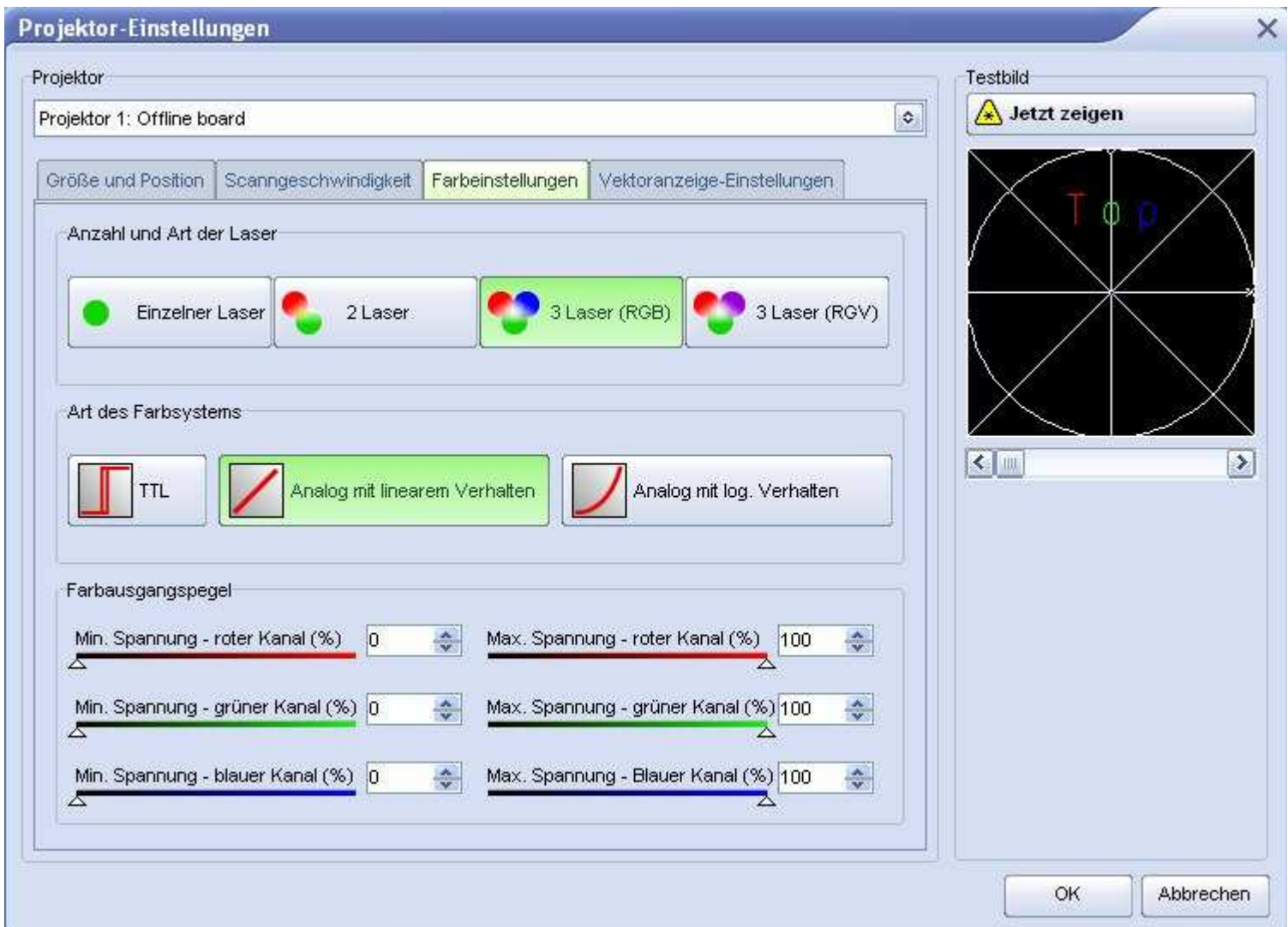


Scanrate zu schnell:
Kreis kleiner als Viereck

Bei der Ausgabe des ILDA-Testbildes besonders genau auf den mittleren Bereich achten.

Die Farbeinstellung

Der Reiter für die Farbeinstellung ist unten zu sehen. Stelle die richtige Anzahl der Laser in Deinem Projektor ein und wähle das richtige Modulationsverhalten (Art des Farbsystems) Deines Projektors.



Justieren der Farbverschiebung (Blanking) anhand des ILDA-Testbildes

Unter dem lila Y des Testbildes sieht man längere horizontale und kurze vertikale Linien. Der ILDA-Standard besagt, dass die horizontalen Linien möglichst zentriert zu den vertikalen Linien liegen sollen.



Zu niedrig: Die horizontalen Linien sind nach links versetzt.



Korrekt: Die horizontalen Linien sind nahezu zentriert.



Zu hoch: Die horizontalen Linien sind nach rechts versetzt.

Beim Ausgeben des Testbildes genau auf die horizontalen Linien unterhalb des Y achten. Den mittleren Schieberegler solange verschieben, bis die horizontalen Linien möglichst zentriert zu den vertikalen Linien liegen. Sollte das nicht so perfekt wie im mittleren Bild möglich sein, ist es besser, eine Position zu erreichen, bei der der Versatz minimal nach rechts verschoben ist.

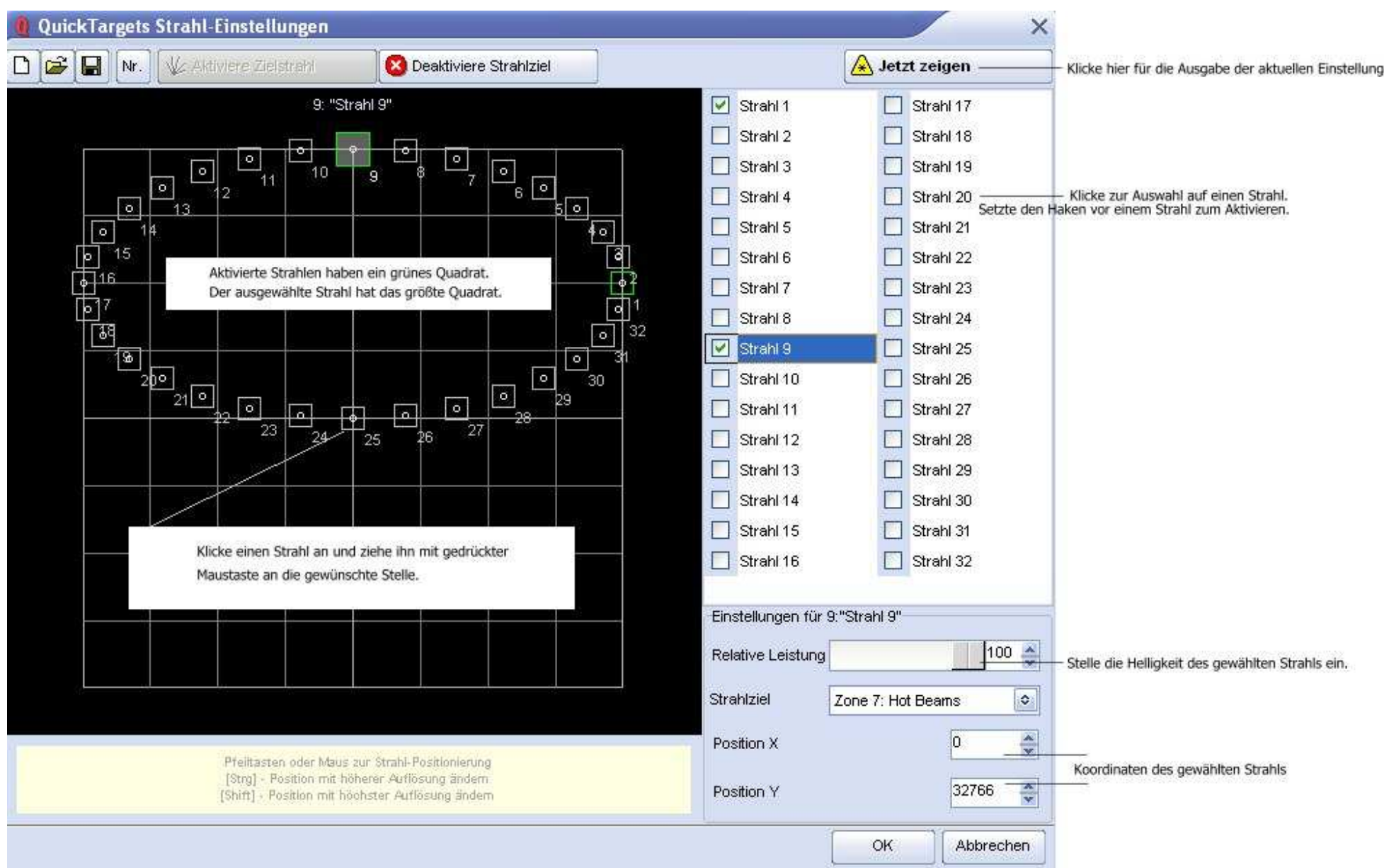
Bessere Scanner führen zu besseren Ergebnissen

Auch wenn QuickShow mit allen möglichen Scanning-Systemen funktioniert, so erreicht man die besten Ergebnisse mit Galvos, die 30K oder schneller scannen können und der bestmöglichen Einstellung. Die Schwingungsdämpfung sollte am oberen und unteren Schwingungsrand richtig für die kritische Schwingungsdämpfung eingestellt werden. (Anm. zum letzten Satz: Wie bitte?)

Einstellungen für zielgerichtete Strahlen

(empfohlen, wenn man Spiegel, Spiegelkugeln oder Steuscheiben treffen möchte)

Die Einstellungen von QuickTargets erlaubt die Ausgabe von zielgenauen Einzelstrahlen, um beispielsweise Spiegel, Spiegelkugeln und/oder Streuscheiben genau treffen zu können. Das Bild unten zeigt das Fenster zur Einstellung des Zielschießens mit Einzelstrahlen.



QuickTargets Einstellungen werden erst möglich, nachdem man verstanden hat, was diese bewirken und wie diese funktionieren.

Beim ersten Öffnen des Menüs wird in Fenster angezeigt, indem erläutert wird, wozu Einzelstrahlen benutzt werden und welches Risiko von ihnen ausgeht. Erst wenn Du die Meldung bestätigt hast, werden die Möglichkeiten zur Einstellung angezeigt.

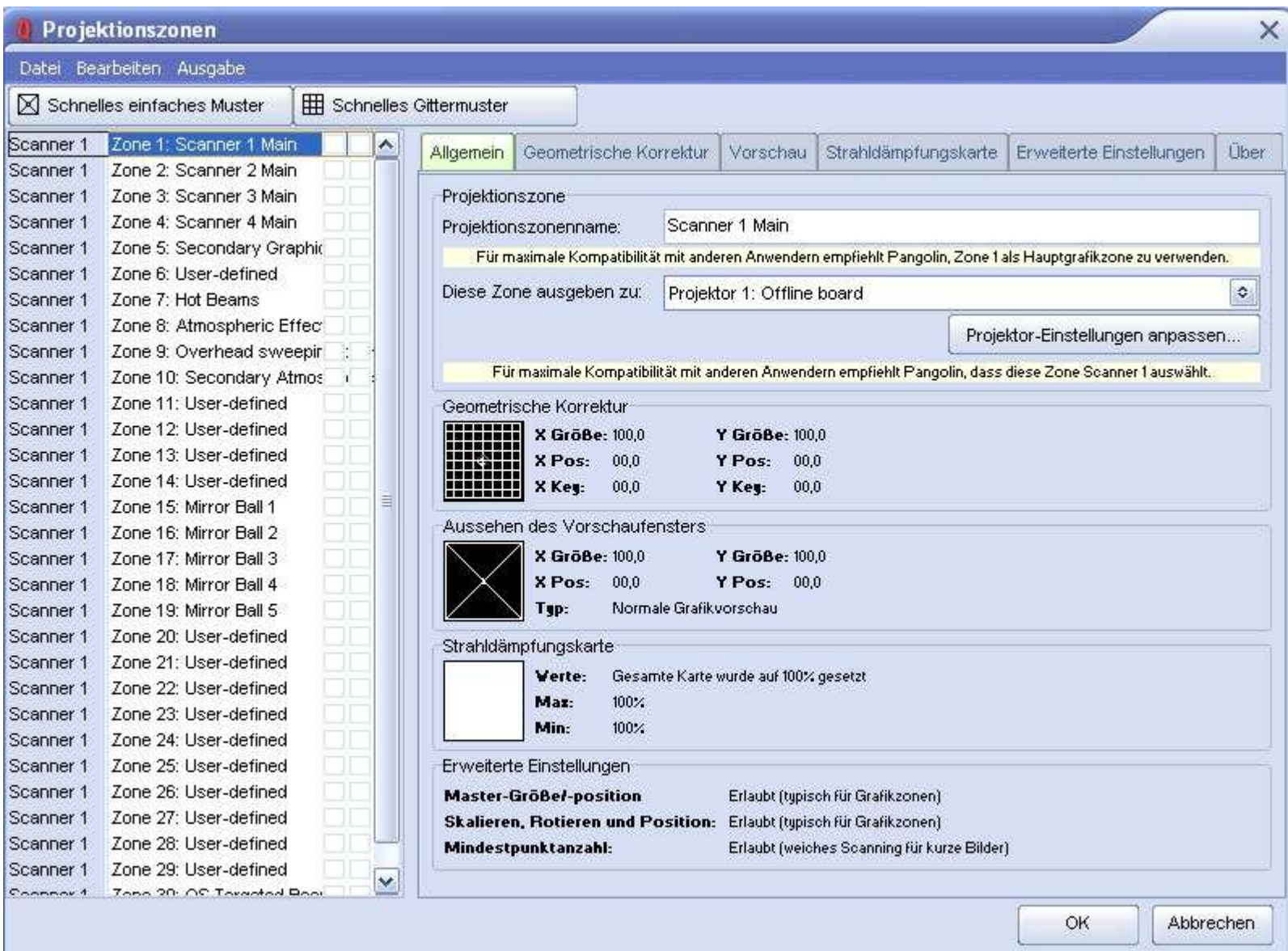
Zusätzlich muss man jeden gesetzten Einzelstrahl bestätigen und die Helligkeit für jeden Strahl einzeln anpassen.

Aus Sicherheitsgründen werden alle Strahlen zunächst deaktiviert gehalten. Um sie auszugeben, muss man oben auf die Schatfläche **Aktiviere Zielstrahl** klicken. Obendrein wird jeder aktivierte Strahl mit nur 10% der Projektorleistung ausgegeben. Um die Ausgabestärke zu erhöhen, kann man für jeden Strahl die **Relative Leistung** rechts unten einstellen.

Projektionszonen

(empfohlen nur für erfahrene Anwender)

QuickShow bietet die exklusive ILDA-ausgezeichnete **Projection Zone** Technologie, die es erlaubt, bis zu 30 verschiedene Projektionszonen für einen oder bis zu 6 Projektoren einzurichten. Für jede Zone können unterschiedliche Scannereinstellungen und Geometriekorrekturen vorgenommen werden. Zusätzlich hat jede Zone ein eigenes Vorschaufenster, indem man die Helligkeit der Ausgabe für diese Zone individuell anpassen kann. Das Fenster sieht wie folgt aus:



Es gibt 30 Projektionszonen, die auf der linken Seite des Fensters ausgewählt werden können. Wenn eine Zone ausgewählt ist, kann man auf der rechten Seite die Parameter und Einstellungen für diese Zone treffen. Diese können für jede der 30 Zonen unterschiedlich sein. Um die einzelnen Zonen zu definieren, kann man die Einstellungen der verschiedenen Reiter für die geometrische Anpassung, die Vorschau, das Erscheinungsbild, die Strahlstärkekarte und andere Einstellungen individuell vornehmen.

- Name der Projektionszone

In diesem Feld kann man jeder der Projektionszonen eine Bezeichnung zuweisen. Da es 30 Zonen sind, sollte man einen beschreibenden Namen wählen, um die Übersicht zu behalten, wie z.B. Hauptgrafikbereich, Projektor 2 oder Beamzone.

- Auswahl der Scanner (Projektor) Ausgabe

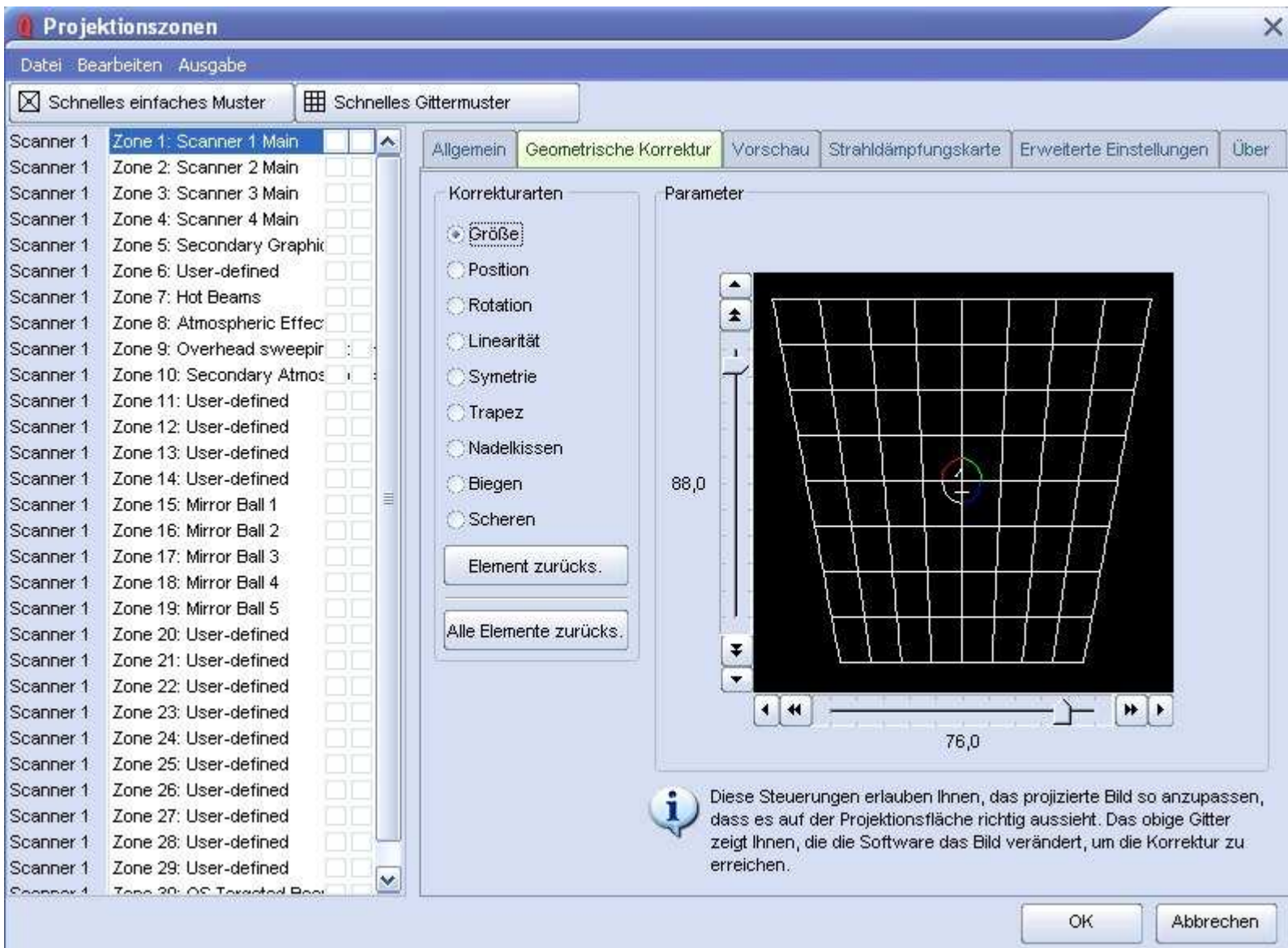
Hier trifft man die Auswahl, welcher Projektor ausgabekartebezogen von dieser Zone angesprochen wird und es können die Einstellungen für diesen Projektor vorgenommen werden. So weist man die entsprechende Zone dem Projektor zu. Mit einem Klick auf Projektoreinstellungen anpassen kann man dem gewählten Projektor weitere Parameter zuweisen.

- Testbildschaltflächen

Im oberen Bereich kann man die Testbildausgabe aktivieren, wenn man möchte. In diesem Modus ist es möglich, Testbilder für mehrere Projektionszonen gleichzeitig auszugeben. So hat man die Möglichkeit, überlappende Projektorausgabebereiche aufeinander abzustimmen. Es gibt ein einfaches Testbild mit 500 Punkten und ein gerastertes mit 1000 Bildpunkten. Mit dem einfachen Testbild flackert die Ausgabe weniger, wenn man mehrere Zonen für den selben Projektor gleichzeitig einstellt. Um die Zonen den Testbildern zuordnen zu können, wird jeweils eine Nummer entsprechend der Zone auf dem Testbild ausgegeben.

- Geometrische Korrektur

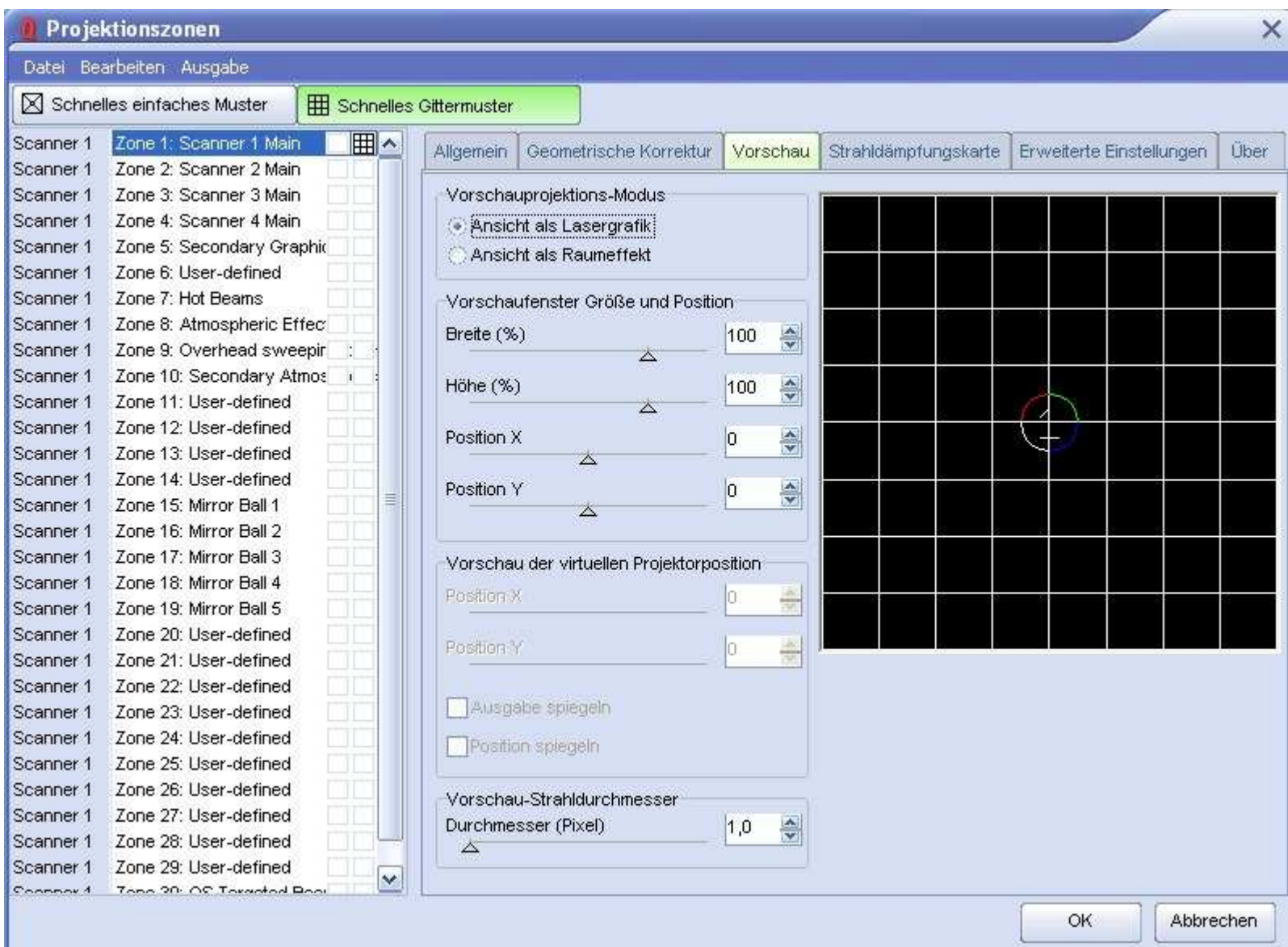
Dieser Reiter dient der Ausgabeanpassung für die ausgewählte Zone. Man kann so auch mehrere unterschiedliche Geometriekorrekturen für einen Projektor haben, wenn man diesem Projektor mehrere Zonen zuweist. Um die Geometrie anzupassen, kann man sowohl an den Reglern ziehen als auch direkt in der Grafik die Ecken anfassen und verschieben. Um die Geometrie anzupassen hält QuickShow viele unterschiedliche Korrekturmöglichkeiten bereit.



- Anpassung der Ausgabevorschau

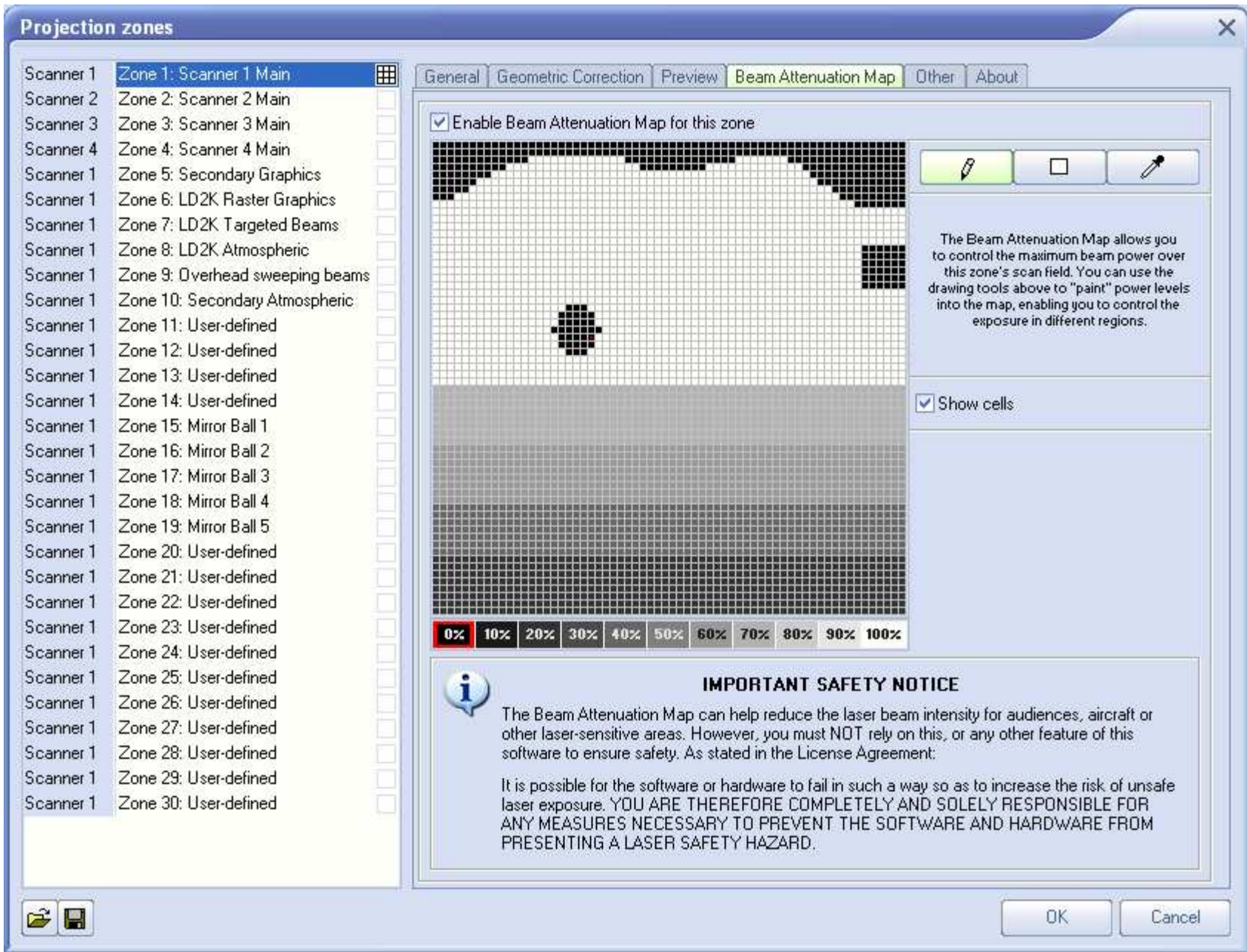
Im nächsten Reiter kann man das Erscheinungsbild der Vorschau für jede Projektionszone anpassen. Merke: Die Ausgabevorschau ist unabhängig von der Laserausgabe und hat keinen Einfluss auf die geometrischen Korrekturen, die Ausgabegröße und Position selbst. Für jede Zone kann die Position und Größe der Vorschau eingestellt werden. Außerdem kann man unterschiedliche Vorschauoptionen für Beam- und Grafikshows auswählen. Für Strahlen, die ins Publikum projiziert werden, kann zusätzlich noch eine Helligkeitsschwelle definiert werden, abhängig von der tatsächlichen Ausgabeposition. Für den Fall, dass mehrere Scanner an einem FB3 hängen, kann man die Ausgabe auch spiegeln, sodass beide Projektoren gespiegelte Bilder ausgeben, obwohl die Grundlage der Ausgabe die selbe ist.

(Anm. des Übersetzers: Wie das mit dem Spiegeln von zwei Projektoren an einer Ausgabekarte genau funktionieren soll, ist mir noch ein Rätsel oder ich habe die original Anleitung in diesem Punkt nicht richtig verstanden)



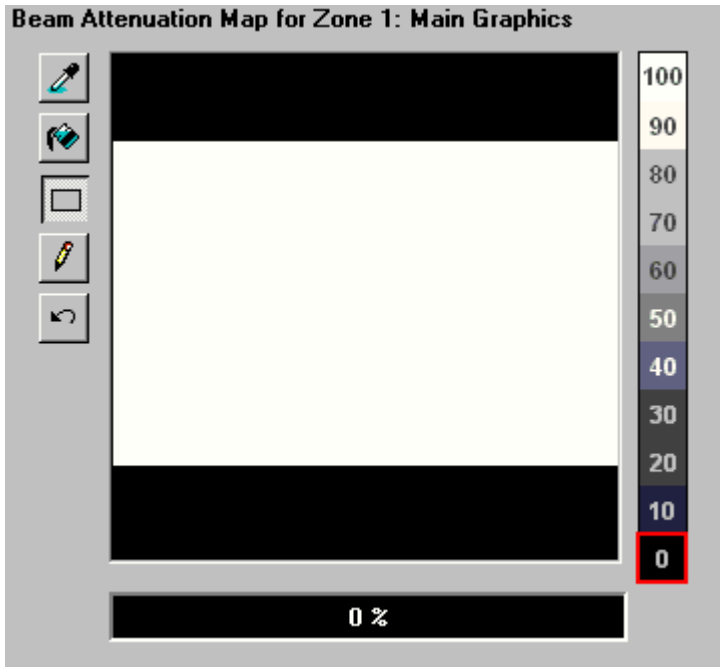
Mit dieser flexiblen VorschauEinstellung für jede Zone sollte es möglich sein, in der Vorschau eine exakte Simulation der späteren Lasershow zu erhalten.

- **Die Strahldämpfungskarte**
(Anm. des Übersetzers: Dämpfungen funktionieren nur mit analog modulierbaren Lasersystemen)
Dieser Reiter erlaubt für die jeweils gewählte Zone eine genaue und uneinheitliche Anpassung der Ausgabe-Helligkeit für diese Projektionszone.



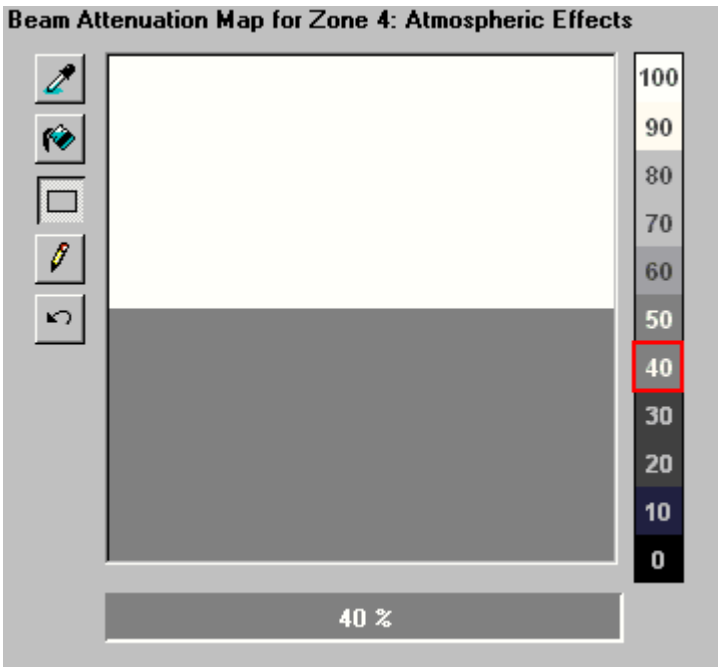
Die Strahldämpfungskarte ist eine 64x64 Pixel große Kontrollmatrix. Jedem Pixel kann dabei eine Helligkeit von Null bis 100 Prozent zugewiesen werden. Einfache Werkzeuge stehen bereit, um die Helligkeitsabstufungen der Karte zuzuweisen. Man kann die Helligkeit der kompletten Karte zuweisen, Rechtecke mit verschiedenen Helligkeiten erstellen oder freihand die Helligkeit einzeichnen. Die Karte ist auf Beameffekte und Grafiken gleichermaßen anwendbar.

Beispiel einer Strahldämpfungskarte für Grafikshows
Ein Grund für die Nutzung bei Grafikshows könnte das Verhindern von Projektionen ober- oder/und unterhalb bestimmter Bereiche sein. Wenn man beispielsweise ein 4:3 Fernsehbild projizieren möchte und die normale 1:1 Ausgabe des Projektors zugrunde legt, so könnte man verhindern, dass das Projektionsbild über die Leinwand hinausragt. Man kann die Strahldämpfungskarte nutzen, um sicher zu stellen, dass über und unter der Leinwand die Helligkeit Null ist.



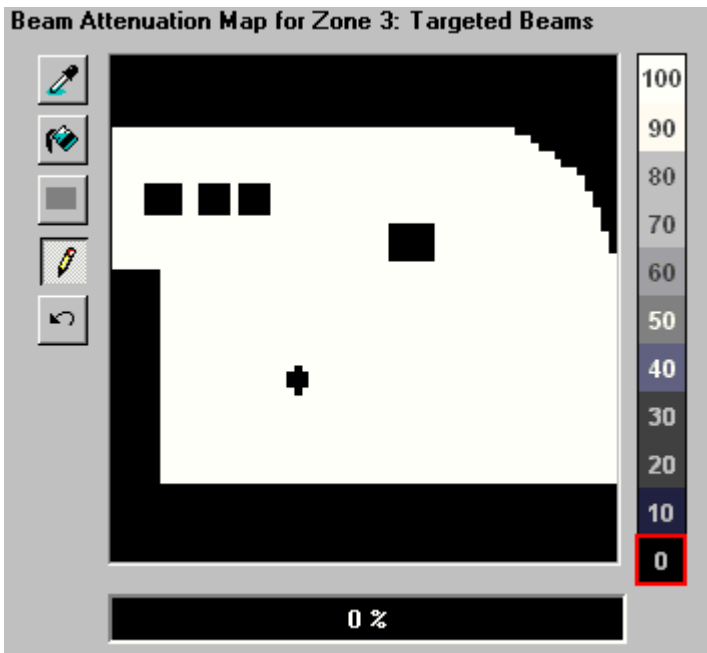
Beispiel einer Strahldämpfungskarte für Beamshows ins Publikum

Ein anderes Beispiel könnte beim sogenannten Audience-Scanning (Strahlen direkt ins Publikum) das Verringern der Helligkeit der Ausgabe unterhalb des Horizontes sein, um das Publikum vor zu heftiger Strahlung zu schützen. (Anm. des Übersetzers: In Deutschland z.B. gelten strenge Richtlinien für öffentliche Laserstrahlung unterhalb von 2,7m Höhe)
Dies kann einfach mit einem Rechteck im unteren Kartenbereich mit reduzierter Helligkeit erreicht werden.



Beispiel einer Strahldämpfungskarte für das Spiegelschießen

Wenn bestimmte Bereiche hell und andere nur gedimmt bestrahlt werden sollen, um bestimmte Bereiche vor heftiger Strahlung zu schützen, beispielsweise Fensterscheiben bei Lasershow im Freien, kann man frei definierbare Bereiche der Karte vor Projektionen schützen, indem man diese Bereiche freihand einzeichnet und so Ausgabe an diesen Stellen sogar zielgenau verhindern kann.



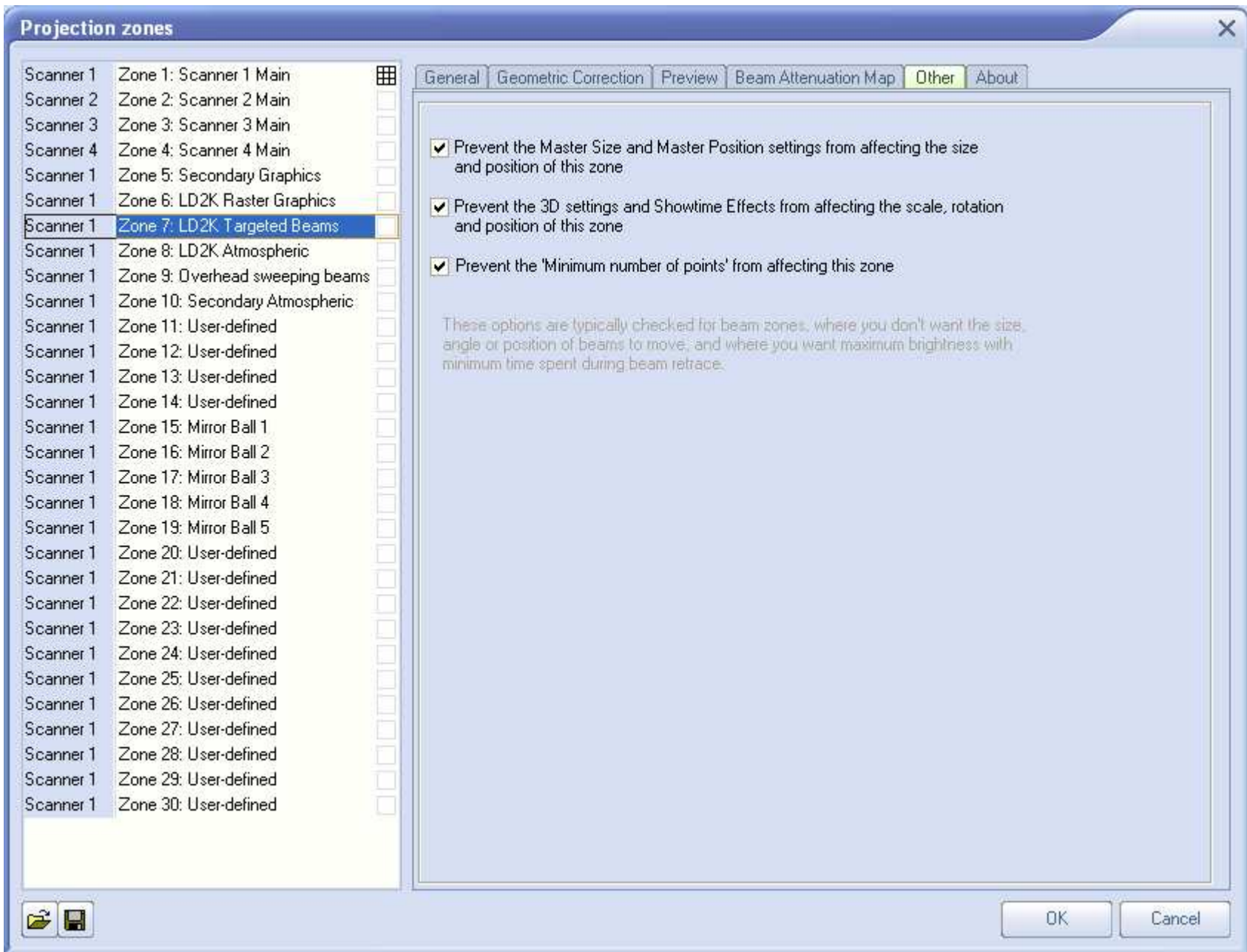
- Weitere Optionen für Projektionszonen

Dieser Reiter erlaubt weitergehende Einstellungen für die gewählte Projektionszone, die besonders angenehme Anpassungen für das Targeted Beaming (Spiegelschießen) bieten.

Wenn das **obere Kästchen** markiert wird, wird verhindert, dass sich die in den Projektoreinstellungen gewählten Werte für Größe und Position auf diese Projektionszone auswirkt.

Ein Haken beim **mittleren Kästchen** verhindert, dass anvisierte Ziele durch Effekte, sonstige Einstellungen und/oder Änderungen an der Live-Steuerung verfehlt werden. Das stellt z.B. sicher, dass Spiegel auch bei versehentlichen Änderungen der Einstellungen immer noch getroffen werden und sichert die anvisierte Position von gefährlichen Einzelstrahlen.

Das setzen des Hakens im **unteren Kästchen** bewirkt, dass die Projektoreinstellung der Mindestpunktzahl ignoriert wird, sodass garantiert wird, dass die maximale Helligkeit des Lasers auf den Spiegel trifft. Andernfalls könnten unter Umständen zu viele geblankte (dunkle, nicht sichtbare) Punkte die Helligkeit verringern. Obendrein kann diese Einstellung die Lebensdauer der Galvos erhöhen.



Empfohlene Belegung der ersten acht Zonen

Natürlich wird die Nutzung der ersten acht Zonen nicht vorgeschrieben, aber um ein Maximum an Kompatibilität mit unterschiedlichen Laseranlagen und an LD2000 zu gewährleisten, empfiehlt Pangolin diese Zonen wie folgt zu belegen:

Zone	Projektor	Name	Kommentar
Zone 1	Scanner 1	Scanner 1 Main	Allgemeine Ausgabe (Beams und Grafik)
Zone 2	Scanner 2	Scanner 2 Main	Ausgabe auf Scanner 2
Zone 3	Scanner 3	Scanner 3 Main	Ausgabe auf Scanner 3
Zone 4	Scanner 4	Scanner 4 Main	Ausgabe auf Scanner 4
Zone 5	jeder Scanner	2nd Graphics	Ausgabe auf zweiter Grafikleinwand
Zone 6	jeder Scanner	Raster Graphics	Verkleinerte Ausgabe (angepasst an LD2000 für Rastergrafik)
Zone 7	jeder Scanner	Hot Beams	Heiße Einzelstrahlen (ungeeignet für direktes Lasern ins Publikum)
Zone 8	jeder Scanner	Atmo-Effekte	gedämpfte Ausgabe (angepasst an LD2000 Audience-Scanning)

Einzelne Cues Projektionszonen zuweisen

Jedem QuickShow Cue können per Rechtsklick auf den entsprechenden Cue eine oder mehrere Projektionszonen zugewiesen werden. Einfach bei den gewünschten Zonen ein Häkchen setzen. Wird ein solcher Cue ausgewählt, wird dieser automatisch an alle ausgewählten Zonen ausgegeben. Mehr dazu auf Seite 45 unter Cue-Eigenschaften.

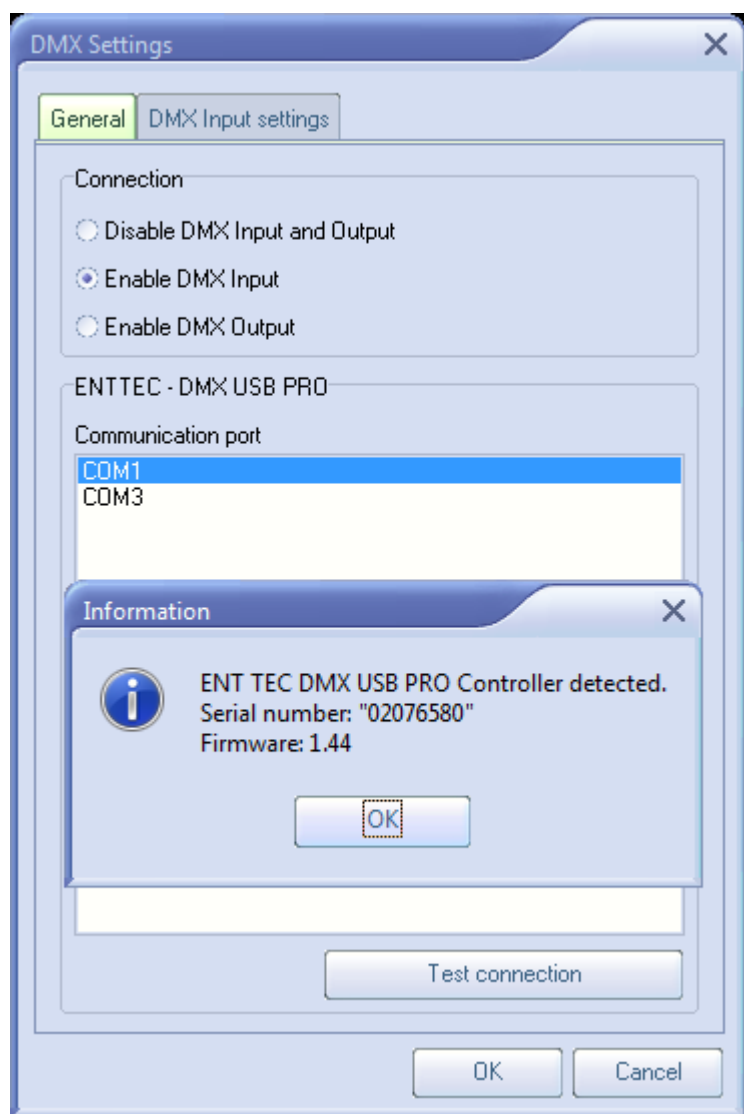
Merke:

Projektionszonen im Anfängermodus

Wurde im Einrichtungsassistenten der Anfängermodus ausgewählt, erscheinen die Menüs und Optionen für Projektionszonen nicht. Möchte man diese Einrichten, muss der Intermediate oder Fortgeschrittene Modus gewählt sein. Diese Einstellung lässt sich in der Schnelleinrichtung jederzeit ändern.

DMX Einstellungen

QuickShow kann sowohl durch eintreffende DMX-Signale gesteuert werden, als auch externe DMX-Geräte durch ausgehende DMX-Signale ansteuern, wie beispielsweise Leuchten und Nebelmaschinen. Dies wird in der DMX Dialogbox eingestellt, die hier zu sehen ist.



Zuerst kannst Du entscheiden, ob Du DMX Eingangs- oder Ausgangssignale nutzen möchtest oder beide gleichzeitig. Danach einfach den COM-Port auswählen, mit dem die USB-DMX-Box kommuniziert. Um den COM-Port und die Kommunikation zu testen, steht die Test-Schaltfläche bereit. Beim Anklicken sollte ein Info-Fenster des DMX-Controllers aufpoppen, indem die Seriennummer und Firmware-Version des DMX-Controllers angezeigt wird, der an diesem COM-Port arbeitet, sofern dieser richtig angeschlossen und installiert ist, wie es auf dem Bild oben zu sehen ist.

Ein USB-DMX-Controller wird benötigt

Für die Nutzung von DMX-in als auch für DMX-out wird eine zusätzliche USB-DMX-Box benötigt. Momentan arbeitet QuickShow ausschließlich mit dem Enttec DMX USB Pro zusammen. Es ist ein weitverbreiteter DMX-Controller, den es bei vielen Händlern gibt. Pangolin hat normalerweise auch immer ein paar davon auf Lager.

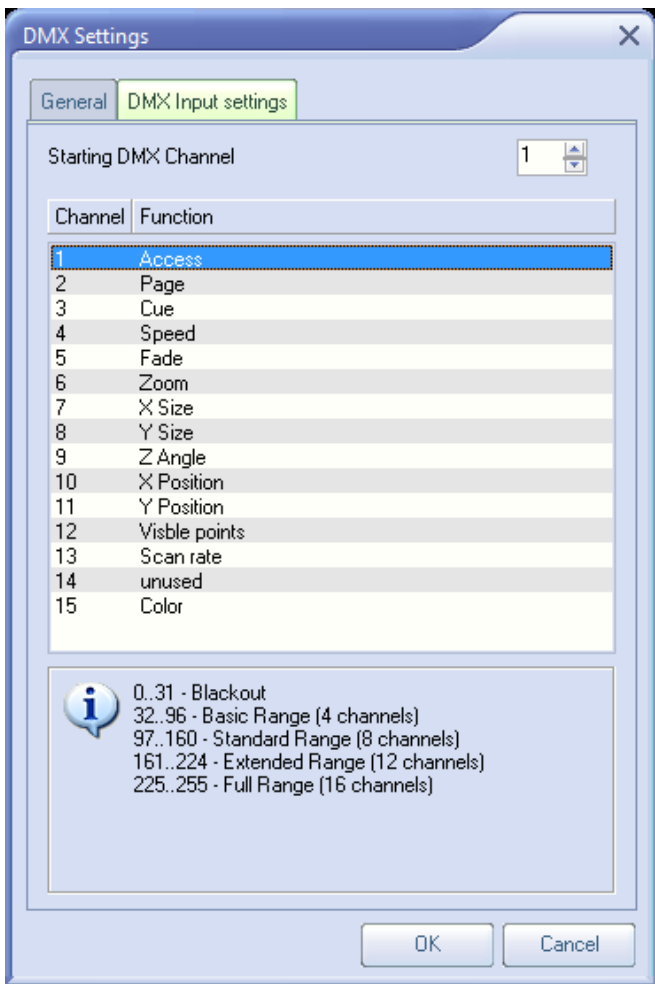


Die DMX-Option der FB3 SE kann nicht genutzt werden

Auch die DMX-Option der FB3 SE mit DMX kann nicht zur DMX-Steuerung von QuickShow genutzt werden. Diese Option ist ausschließlich für die Steuerung der FB3 selbst und für die Laserausgabe verwendbar.

DMX Eingang

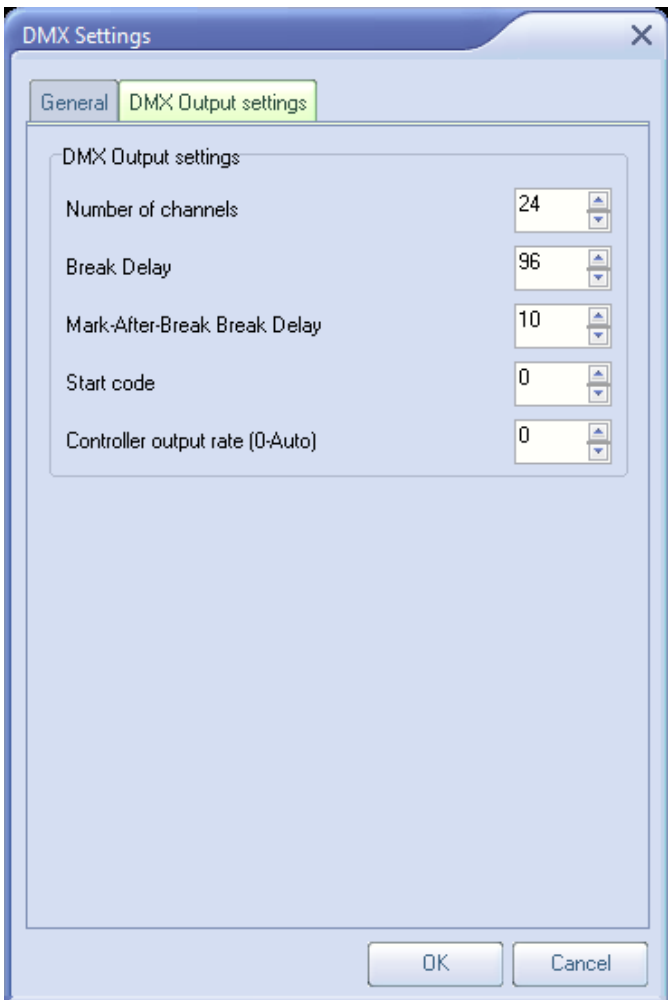
Wenn Du QuickShow Cues mit einem externen DMX-Pult live steuern möchtest, aktiviere die DMX-Eingangs-Option. Du musst die DMX-Startadresse einstellen, unter der QuickShow in die DMX-Kette eingebunden werden soll.



Wie oben zu sehen, ist die DMX-Kanal-Belegung genau identisch mit der des FB3 SE DMX Controllers. Das ermöglicht das direkte Einbinden in eine bereits bestehende DMX-Konfiguration, die bereits auf den Controller eingerichtet ist und erzielt die gleichen Ergebnisse.

DMX Ausgang

Wenn Du externe DMX-Geräte, wie Lichtenanlagen, LED-Scheinwerfer und/oder Nebelmaschinen mit QuickShow steuern willst, aktiviere die DMX-Ausgangs-Option. Du musst zusätzlich noch die Anzahl der Kanäle einstellen, die QuickShow ansprechen soll. Die Voreinstellung liegt bei 24 Kanälen, wobei QuickShow aber auch bis zu 512 Kanäle ansprechen kann, wenn dies eingestellt wird.



Es gibt noch tiefergehende Einstellungen, die das DMX-Timing beeinflussen. Normalerweise sollte die voreingestellten Werte gut funktionieren und man braucht hier nur Veränderungen vorzunehmen, wenn Fehler auftreten oder DMX-Signale falsch interpretiert werden

Anpassung des Zugriffs auf die Benutzeroberfläche

Es könnten Situationen kommen, bei denen Du den Zugang zu einigen Programmteilen beschränken möchtest. Eine solche könnte ein Licht-Jockey in einer Disco sein, der nicht auf alle Bearbeitungsfunktionen zugreifen soll und stattdessen nur fertige Cues aufrufen und einige der Live-Funktionen nutzen soll. Für diesen Fall bietet QuickShow die Möglichkeit, Programmteile für einen Nutzer zu sperren. Um die Programmteile für einen Benutzer individuell anzupassen, ruft man das unten gezeigte Menü auf.

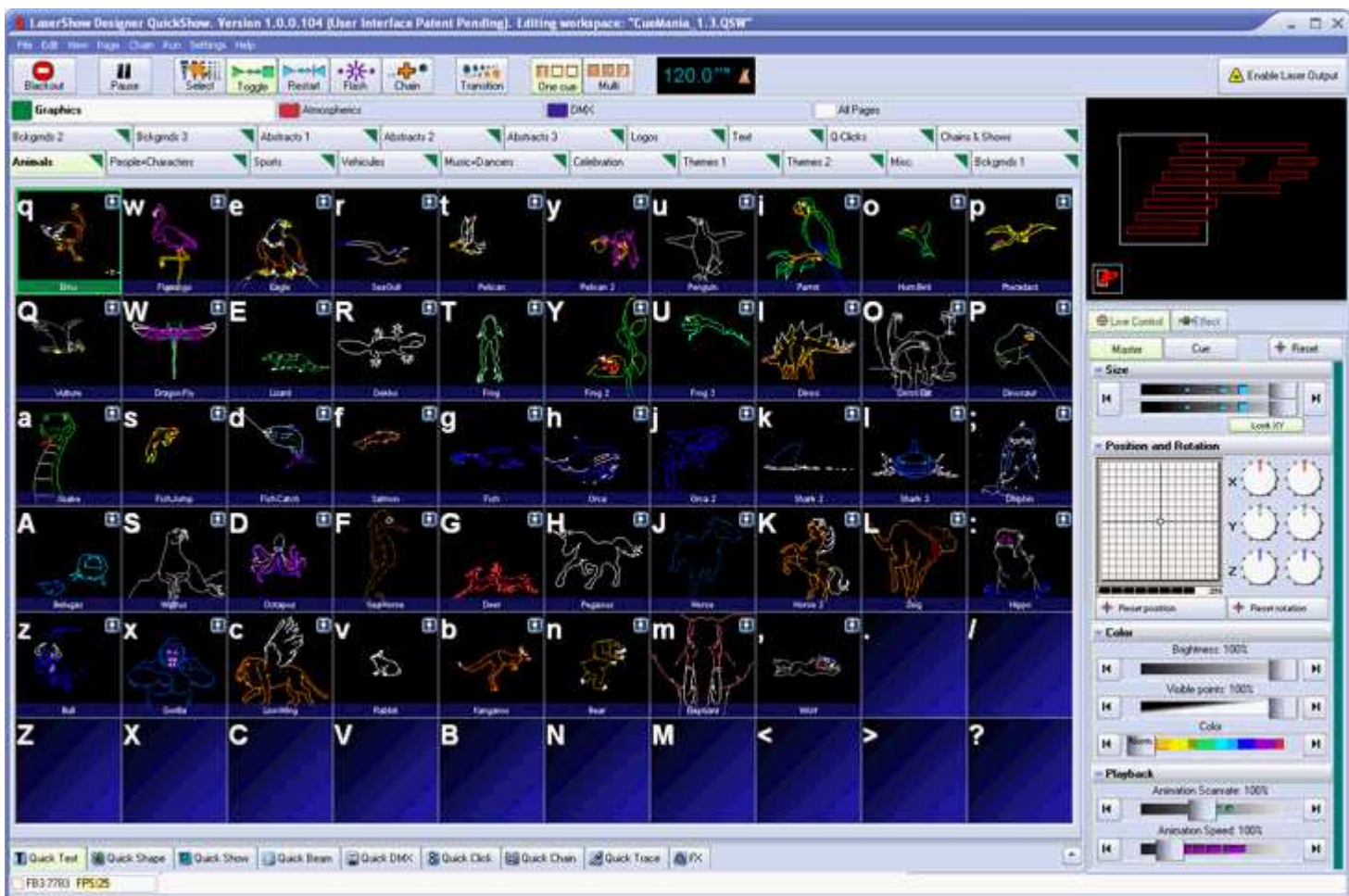


Ein Fenster geht auf, indem man den Zugriff auf Programmteile einschränken und diese Einstellung dann mit Passwort schützen kann, welches dann die Rückkehr vom Benutzermodus zum Administrationsmodus ermöglicht.



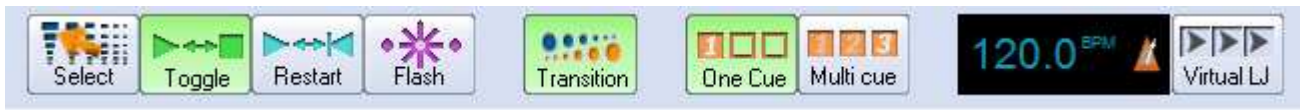
Das Haupt-Kontroll-Fenster

Unten siehst Du das Hauptfenster von QuickShow. Es ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Die größte davon ist das Cue-Raster. Dort werden die Cues ausgewählt und abgerufen. Der untere Abschnitt enthält die sogenannten QuickTools, die Werkzeuge zur Erstellung neuer Inhalte. Rechts befinden sich die Live Kontrollwerkzeuge und die Effektsektion.



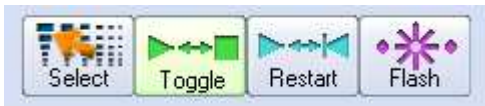
Die Werkzeugleiste

Die Hauptfunktionen, mit denen QuickShow bedient wird, finden sich in der Werkzeugleiste ganz oben im Hauptfenster. Die Werkzeugleiste ist im Folgenden abgebildet.



Cue-Abruf-Modi

Diese Schaltflächen beeinflussen das, was passiert, wenn ein Cue abgerufen wird.



Wenn der **Select**-Modus (**Auswahl**) gewählt ist, werden die Cues nicht aktiviert, wenn sie angeklickt werden. Sie werden nur ausgewählt. Das ist hilfreich, um Cues z.B. in die Timeline zu ziehen oder die Eigenschaften eines Cues zu ändern, ohne diese zu aktivieren.

Wenn der **Toggle**-Modus (Wechsel) ausgewählt ist (zu sehen an der der jeweils grün hervorgehobenen Schaltfläche), wird bei jedem Anklicken des Cues dieser abwechselnd aktiviert (gestartet) und deaktiviert (gestoppt) – klicken des Cues startet die Wiedergabe und erneutes klicken auf den Cue stoppt die Wiedergabe. Toggle ist der vorgewählte Abruf-Modus.

Wird der **Restart**-Modus (Wiederholung) gewählt, startet die Wiedergabe des Cues bei jedem Anklicken erneut. Wenn Du z.B. auf eine Animation eines Countdowns bis Null klickst, wird diese erneut wiedergegeben, wenn Du nochmals auf den Cue klickst.

Ist der **Flash**-Modus (Blitz) aktiviert, wird jeder Cue nur solange wiedergegeben, wie die Maustaste oder der Touchscreen (druckempfindlicher Bildschirm) gedrückt gehalten wird. Wird die Maustaste wieder losgelassen, stoppt die Wiedergabe des Cues.

Übergänge zwischen Cues



Die Schaltfläche **Transition** (Übergang) bestimmt, was passiert, wenn bereits ein Cue wiedergegeben wird und man auf einen anderen Cue klickt. In diesem Fall wird der aktive Cue in den nächsten gewandelt. Es entsteht ein Übergang ohne Pause. Mit einem Rechtsklick auf die Transition-Schaltfläche kann der Typ des Übergangs gewählt werden. Im Menü Ansicht kann man unter dem Punkt *Zeige Dynamics Registerkarte* den Reiter *Dynamics* im Live-Bereich einblenden, unter dem man ebenfalls die Übergänge auswählen kann.

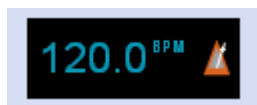
Cues einzeln oder mehrere gleichzeitig wiedergeben

QuickShow erlaubt die Wiedergabe von Cues einzeln oder mehreren Cues gleichzeitig. Ob nur jeweils ein Cue wiedergegeben wird oder mehrere gleichzeitig hängt davon ab, ob die Schaltfläche *Ein Cue* oder *Multi Cue* aktiviert ist.



Du kannst sowohl das Verhalten beim Einzelabruf als auch beim Multi-Abruf mit einem Rechtsklick auf die jeweilige Schaltfläche abändern. Der *Dynamics*-Reiter bietet diese Möglichkeit ebenfalls.

Beat-Synchronisation



QuickShow ist ein taktschlagorientiertes Programm. Der zuvor abgebildete Schlagzähler läuft ständig und es werden die Schläge pro Minute angezeigt und auch ein Metronom zeigt den Takt an. Du kannst die Schlagzahl angeben, indem Du im Takt auf den Schlagzähler oder auf die Leertaste der PC-Tastatur klickst. Dabei wird die durchschnittliche Schlagzahl berechnet, mit der dann die gesamte Ausgabe zeitlich abgestimmt wird. Merke: Mit der Rücktaste der PC-Tastatur kann die Synchronisation nachgestellt werden, wenn die Ausgabe leicht aus dem Takt läuft. Außerdem lassen sich über einen Rechtsklick auf den Schlagzähler eine genaue Schlagzahl angeben sowie weitere Schlagzahloptionen aufrufen.

Virtual Laser Jockey button



QuickShow enthält eine bahnbrechende Funktion, den Virtual Laser Jockey *Virtual LJ*, die eine komplett automatisierte, beat-synchrone Lasershow ermöglicht, schlaggesteuert oder durch ein externes Audio-Eingangs-Signal.

Blackout und Pause

Die Blackout und Pause Schaltflächen steuern die allgemeine Wiedergabe von QuickShow.



Die Schaltfläche **Blackout** verursacht einen sofortigen Stop der gesamten Laserausgabe. Außerdem setzt er viele Programmteile einschließlich des Cue-Abruf-Modus zurück. Merke: Die Esc-Taste der PC-Tastatur ist ebenso mit der Blackout-Funktion belegt.

Die **Pause**-Schaltfläche bewirkt das Pausieren der Animation der Ausgabe, stoppt aber nicht die Ausgabe an sich. Merke: Die Pause-Taste der PC-Tastatur ist ebenfalls mit der Pause-Funktion belegt.

Laserausgabe einschalten

Die *Laserausgabe an*-Taste ist ganz rechts in der Werkzeugleiste.

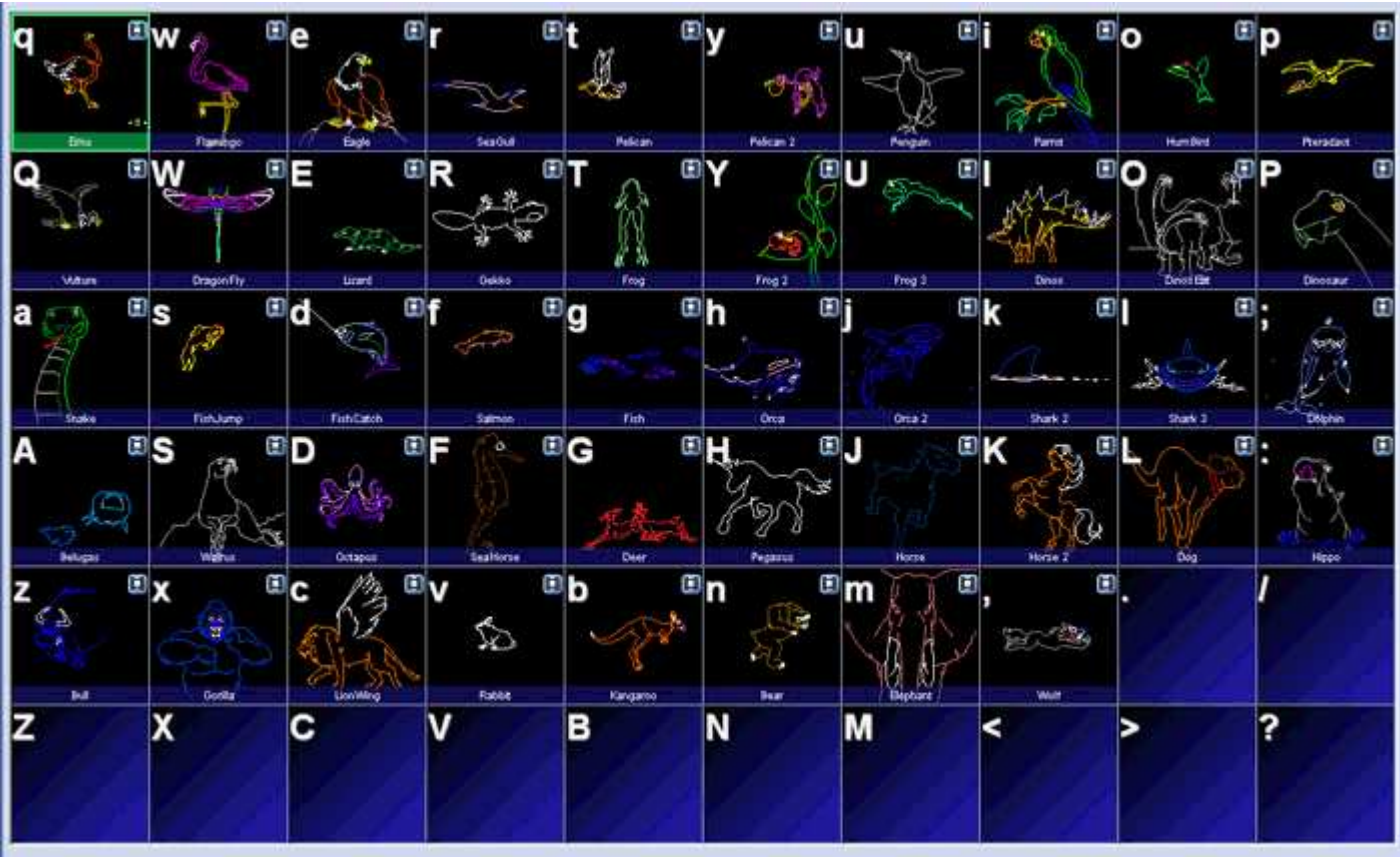


Um die Laserausgabe durch den FB zu zu veranlassen, muss man die *Laserausgabe an*-Taste drücken.

Standardmäßig ist die Laserausgabe immer abgeschaltet. Die Ausgabe immer im Hinblick auf die Sicherheit aller Anwesenden nur mit dem nötigen Sachverstand aktivieren. Alle Editoren und die Lasereinstellfenster haben ebenfalls eine Schaltfläche für den Start der Laserausgabe, oftmals auch mit der Aufschrift *Jetzt zeigen*. Auch hierbei bitte immer die Sicherheit aller der Strahlung ausgesetzten Personen und Gegenstände beachten.

Das Cue-Raster

QuickShow verfügt über ein großes Raster mit 10 Spalten und 6 Zeilen für insgesamt 60 Cues, die gleichzeitig auf einem Bildschirm angezeigt werden können. Ein Arbeitsbereich (Workspace) kann bis zu 32 Seiten dieser Raster aufnehmen und in Karteireitern organisieren, sodass nahezu 2000 Cues gleichzeitig geladen werden können.



Alle Cues können einfach verschoben werden, indem man einen Cue mit gedrückter Maustaste auf einen anderen Platz des Cue-Rasters zieht. Ein Fenster zur Bestätigung geht auf. Rechtsklick auf einen Cue, dann Kopieren oder Ausschneiden erlaubt auch das Bewegen eines Cue auf eine andere Seite des Cue-Rasters. **Wenn auf dem Platz, wo der Cue hingezogen wird bereits ein Cue ist, geht der gesamte bisherige Inhalt mit dieser Aktion unwiederruflich verloren.**

Tastaturzugriff

Cues können mit einem Mausklick oder per Touchscreen sowie mit den Buchstaben-Tasten der PC-Tastatur aufgerufen werden. Der Buchstabe in der oberen linken Ecke des Cue zeigt an, welcher Taste dieser Cue zugeordnet ist. Hierbei wird für den Aufruf aller 60 Cues zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Ein a ruft beispielsweise einen anderen Cue auf als ein A.

Karteireiter im Cue-Raster

Oberehalb des Cue-Rasters sind die einzelnen Seiten der Cues in Karteireiter unterteilt, die die verschiedenen Seiten der Cue-Raster in QuickShow aufrufen. Um die Seiten auszuwählen, klickt man einfach auf die Reiter. Per Rechtsklick kann man den Reitern auch F-Tasten zuweisen, die dann die Reiter ebenfalls per Tastatur aufrufen. Die Reiter können auch umbenannt werden. Beides erreicht man per Rechtsklick oder im Menü *Seiten*.



Kategorien

Über den Reitern für die Cue-Raster befinden sich einige weitere Reiter, die die Cue-Raster in Kategorien einteilen. Diese dienen dazu, die Cue-Raster zu organisieren und für den jeweiligen momentanen Einsatz nur die relevanten Cue-Raster anzuzeigen. Wählt man beispielsweise die Kategorie Grafik, blendet man damit nur die Cue-Raster ein, die dieser Katgorie zugeordnet sind. Das Zuordnen der Cue-Raster sowie das Hinzufügen und Umbenennen der Kategorien kann man bequem per Rechtsklick auf die Kategorien-Leiste erreichen.



Cue-Arten

Jeder Cue kann Frames, Animationen, Text, selbst erstellte Formen, timeline-basierte Shows, Beam-Sequenzen, Uhren, DMX-Sequenzen, Bilder mit Effekten, Cue-Sequenzen und/oder per Quick-Capture erstellte Sequenzen enthalten. In der unteren linken Ecke jedes belegten Cues wird jeweils ein Icon angezeigt, das angibt, welcher Art der Inhalt des Cue ist. Hier eine Liste der Arten von Inhalten in Cues mit den zugehörigen Icons:

- Bild/Animation (Einzelframe oder Bildsequenz)
- Cue enthält Textelement
- Mit (Quick)Shape erstellter Cue-Inhalt (Abstrakt)
- Cue enthält Inhalt aus der TimeLine
- Strahl-Sequenz erstellt mit QuickTargets
- Cue enthält Uhr aus dem Uhren-Editor
- DMX-Sequenz ist im Cue hinterlegt
- Zusammengesetzter Cue (ggf. mit Effekten)
- Cue enthält eine Verkettung mehrerer Cues
- Mit QuickCapture erfasster Cue

Inhalte eines Cue bearbeiten oder erstellen

Inhalte eines Cue können per Rechtsklick auf den Cue bearbeitet oder erstellt werden, indem man entweder ... *bearbeiten* oder *Erzeuge* > auswählt.

Rechtsklick auf einen Cue erlaubt auch das Kopieren eines Cue-Inhaltes in die Zwischenablage, um diesen dann z.B. auf eine andere Cue-Raster-Seite zu kopieren.

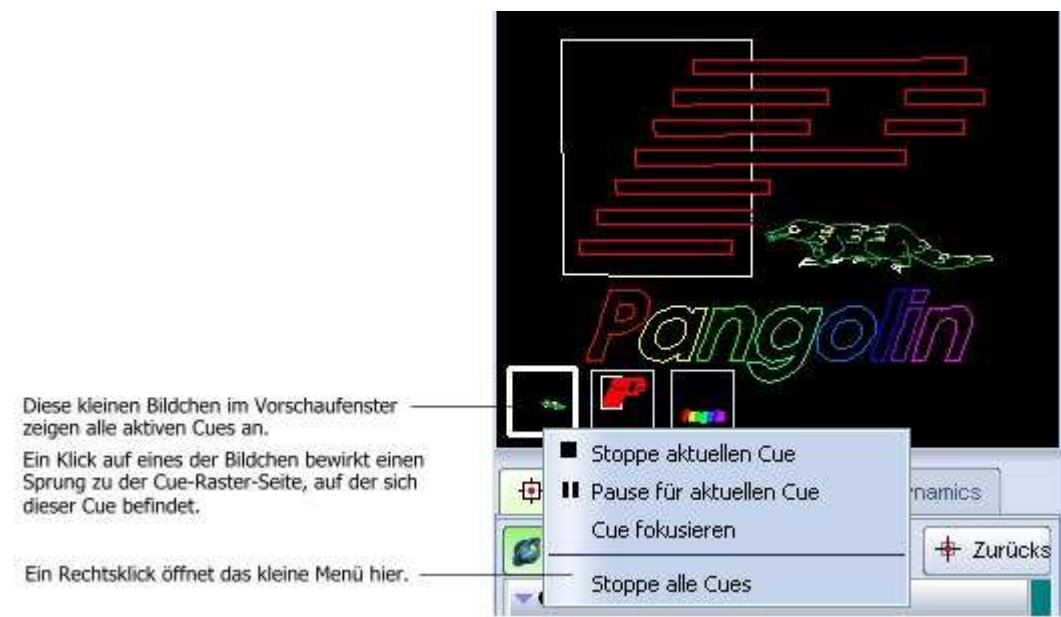


Inhaltsvorschauen der Cues

Zeigt man mit dem Mauszeiger auf einen Cue (ohne zu klicken den Zeiger darüberhalten), so sieht man in dem Cue eine kleine Vorschau des Cue, sodass man leicht einschätzen kann, was dieser Cue ausgeben wird.

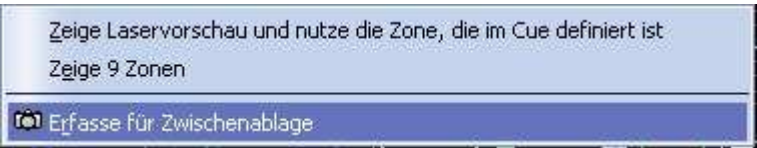
Das Laser-Vorschau-Fenster

Das immer aktive Vorschaufenster ist in der rechten oberen Ecke des Hauptfensters. Zusätzlich zur aktuellen Laserwiedergabe hat man die Möglichkeit, hier die Ausgabe zu beeinflussen, wie im Bild zu sehen. Linksklicken auf die kleinen Icons der Cues im unteren Bereich des Vorschaufensters bewirkt einen Sprung zu der Cue-Raster-Seite, auf der sich der Cue befindet und ein Rechtsklick ermöglicht das Stoppen eines oder aller sich Vorschaufenster befindlichen Cues sowie das Pausieren des angeklickten Cue.



Den Inhalt des Vorschaufensters als neuen Cue erfassen

Du kannst auch die aktuelle Ausgabe des Lasers und die DMX Cues, die gerade im Vorschaufenster gemeinsam aufgerufen sind, komplett in einem anderen Cue abspeichern, indem Du einen Rechtsklick ins Vorschaufenster machst und *Erfasse für Zwischenablage* wählst. Danach einfach einen leeren Cue markieren und unter Menüpunkt *Bearbeiten -> Cue einfügen* oder per Rechtsklick auf den Cue *EinfügenQS Capture* wählen. Noch einfacher kann man den Inhalt des Vorschaufensters mit gedrückter linker Maustaste in einen leeren Cue ziehen und da fallenlassen.



Im Vorschaufenster andere Laser oder Zonen auswählen

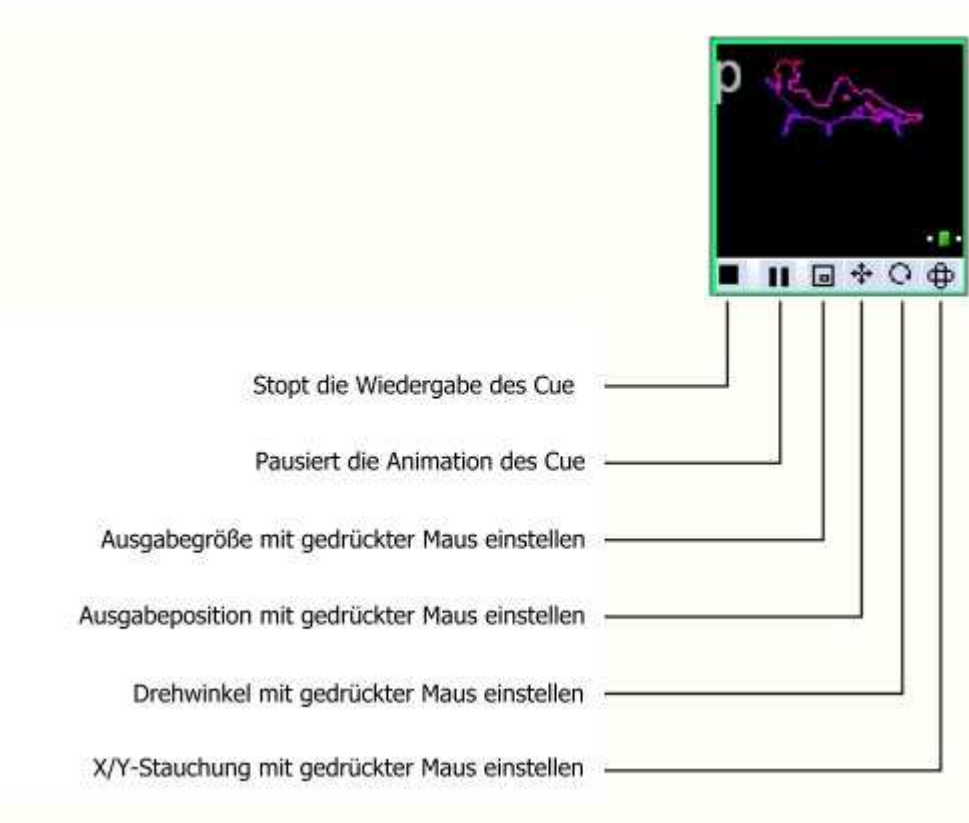
Das Vorschaufenster kann in bis zu neun Bereiche unterteilt werden, die dann per Mausklick oder über Ziffern der PC-Tastatur angewählt werden können. Das stellt eine fortgeschrittene Methode zur Steuerung mehrerer Projektoren und Zonen dar. Weitere Info in dieser Anleitung unter Verwendung mehrerer Laserprojektoren auf Seite 59.

Cuesteuerung während der Ausgabe

QuickShow kann mehrere Cues gleichzeitig abspielen und dabei kann es hilfreich sein, die Größe, Position und Ausrichtung jedes Cue individuell einstellen zu können, sodass die Ausgabe zueinander passt und sich nicht überschneidet. QuickShow bietet zwei unterschiedliche Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen, die im Folgenden erläutert werden.

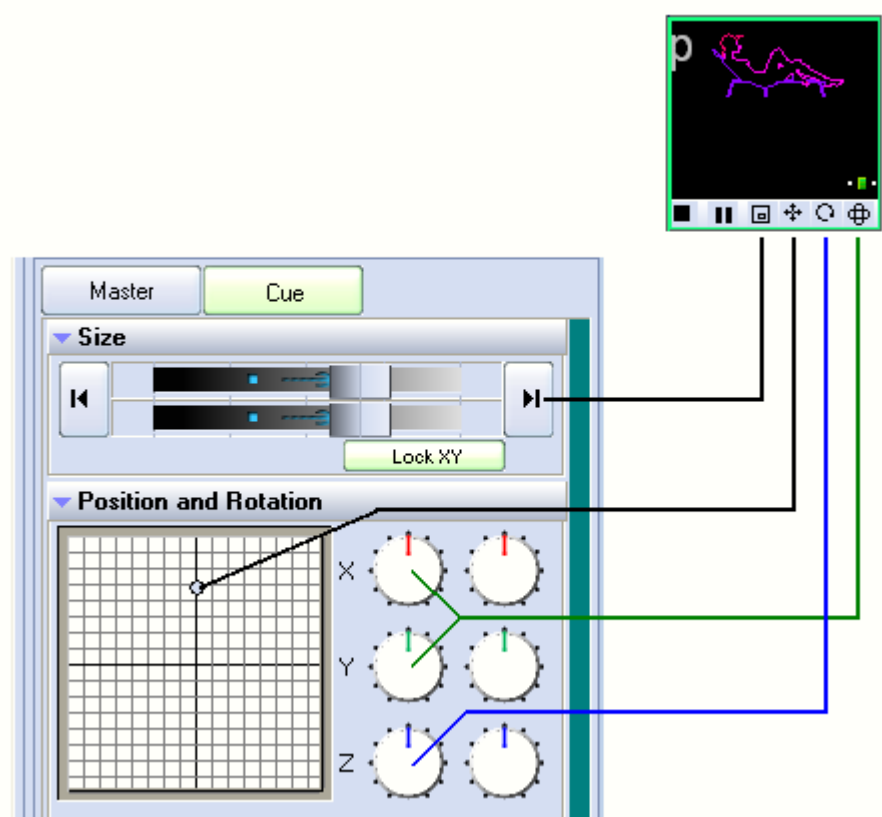
Live-Werkzeuge

Wenn ein Cue wiedergegeben wird, sind im unteren Bereich des Cue die Live-Werkzeuge zu sehen. Diese ermöglichen es, den Cue einfach und schnell zu starten und zu stoppen sowie die Größe, Position und Drehung zu steuern. Dazu einfach auf eines der Icons klicken und mit gedrückter Maustaste die gewünschte Einstellung vornehmen. Mit einem Rechtsklick auf das Icon kann man die jeweilige Veränderung zurücksetzen.



Cue-Bearbeitungs-Werkzeuge

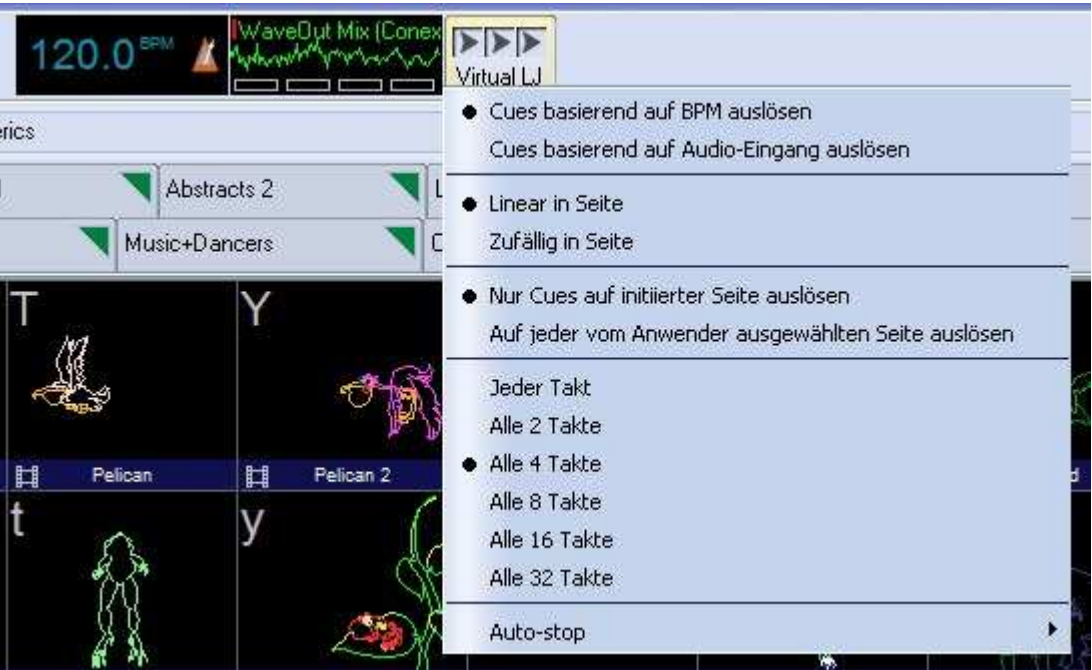
Die Live-Werkzeuge eines Cue sind nur ein kleiner Ausschnitt aus den Möglichkeiten, einen Cue zu steuern. Eine weitere Möglichkeit ist die Steuerung über den Live-Kontrollbereich unter dem Vorschaufenster. Hier kann man die gesamte Ausgabe aller Cues steuern im *Master*-Tab oder einen einzelnen ausgewählten Cue im *Cue*-Tab.



Die Sichtbarkeit der zuvor genannten Live- und Cue-Werkzeuge hängen von anfangs gewählten Erfahrungsgrad ab. Für Anfänger sind diese ausgeblendet. Bei Intermediate sind die Live-Werkzeuge unterhalb der Cues sichtbar, während die Cue-Bearbeitung unter dem Vorschaufenster ausgeblendet ist. Für fortgeschrittene Benutzer sind alle Optionen vorhanden.

Virtual Laser Jockey (Virtual LJ)

QuickShow bietet einen neuen, bahnbrechenden Weg, um Lasershos zu erzeugen, den sogenannten Virtual Laser Jockey. Der Virtual LJ can Cues sowie Effekte (später beschrieben) automatisch musikgesteuert aufrufen. Dies kann anhand des Beatcounters sowie anhand externer Audiosignale erfolgen. Der Virtual LJ kann Cues der Reihe nach oder zufällig auswählen und man kann die Anzahl der Taktschläge festlegen, wann ein Wechsel zum nächsten Cue stattfinden soll. Die Schaltfläche für den Virtual LJ befindet sich direkt rechts neben dem Beatcounter, um die Zugehörigkeit zu diesem zu signalisieren. Ein Klick auf diese Schaltfläche aktiviert den Virtual LJ, ein weiterer deaktiviert ihn wieder. Mit einem Rechtsklick auf diese Schaltfläche kann man ein Menü aufrufen, welches Einstellungen ermöglicht, die angeben, wie der Virtual LJ arbeiten soll.



Steuerung des Virtual LJ mit externen Audiosignalen

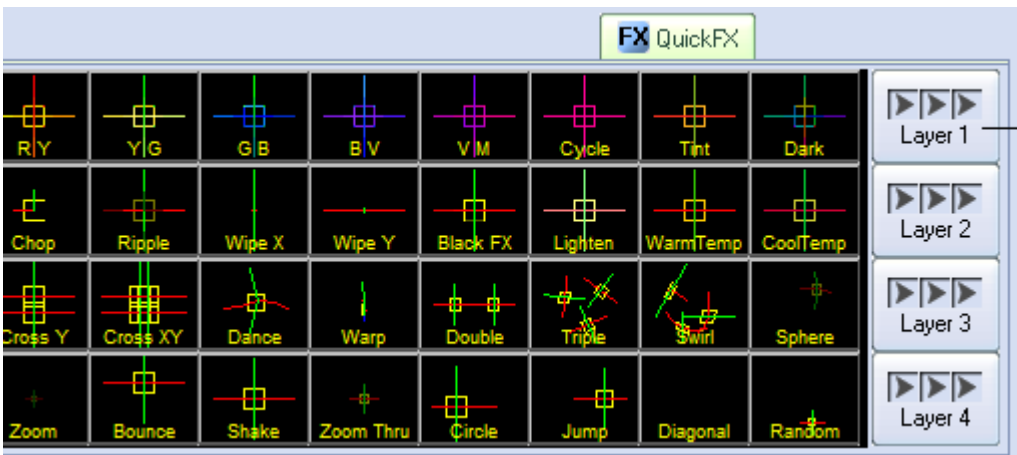
Du kannst den Virtual LJ dazu veranlassen, Cues auf der Grundlage externer Audio-Eingangs-Signale aufzurufen. Wenn diese Funktion gewählt wird, erscheint ein kleines Fenster rechts neben dem Beatcounter. Dieses erlaubt die Wahl der Audioquelle und zeigt das Audio-Eingangs-Signal als Wellenform an. Klickt man auf dieses Fenster, kann man die Audiokarte wählen, die das Eingangssignal vorgeben soll. Alle verfügbaren Audiokarten des Computers werden zur Auswahl angezeigt. Bei Notebooks sind dies normalerweise Mikrofon und Audioausgabe. Beispielsweise kann man einen Song mit dem Media-Player wiedergeben, der dann den Virtual LJ steuert. Mit dem Windows-Mixer unten auf dem Bild kann man versuchen, das bestmögliche Ergebnis für den Virtual LJ anhand der Lautstärke zu erzielen.



Nahezu alle Pangolin Mitarbeiter sind in irgendeiner weise musikalisch. Keiner glaubt, dass PCs jemals Musik so gut erfüllen können wie Menschen. Doppelschläge oder schwierige Rhythmen können von der Computer-Erkennung fehlinterpretiert werden. Deshalb stehen wir der automatischen Beat-Erkennung skeptisch gegenüber. Sowohl bei eigenen Tests als auch bei Tests von Anwendern kamen einerseits gute und andererseits auch weniger gute Ergebnisse zustande. Betrachtet diese Funktion daher als experimentell. Die Nutzung steht jedem frei. Abschließend sei gesagt, dass bei Pangolin überwiegend die interne Synchronisation mit der Festlegung der Schläge anhand der Leertaste als angenehmer empfunden wurde. Einfach im Takt zehn Mal auf die Leertaste tippen und so den Beat festlegen und bei Taktänderungen einfach erneut auf die Leertaste tippen führt zu einer guten, musiksynchronen Wiedergabe.

Virtual Laser Jockey mit QuickFX Effekten benutzen

Die QuickFX Effekte lassen sich genauso mit dem Virtual LJ automatisieren wie die Cue-Wiedergabe. Man kann die Effekte und die Cue-Wiedergabe gleichzeitig automatisiert nutzen oder auch jeweils separat.



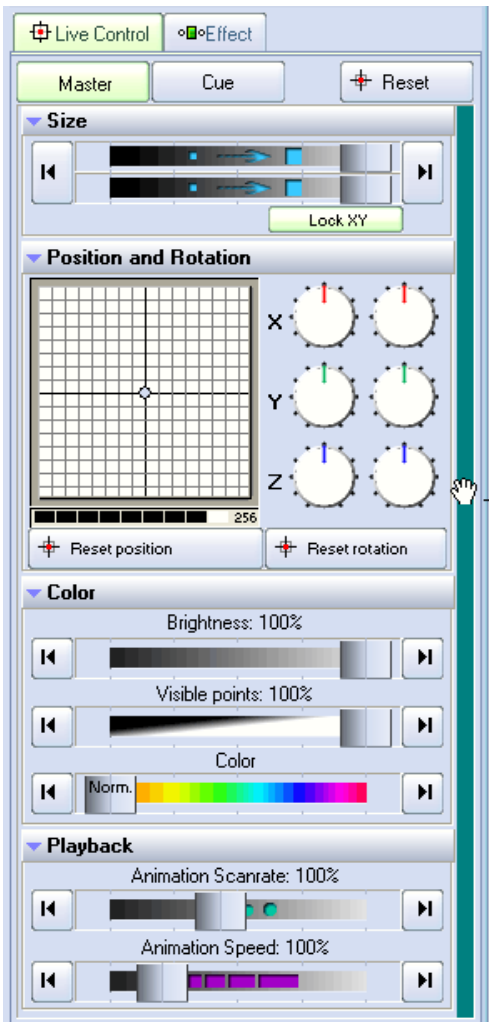
Auch hier kann man die Funktionalitäten des Virtual LJ nutzen und mit einem Rechtsklick erhält man die Optionen für die Schlagzahl und die Art der Automatisierung

Gemeinsam mit dem Virtual Laser Jockey auftreten

Während der Virtual LJ aktiv ist, kannst Du zusätzlich auch noch manuell Cues abrufen. Das ist dann wie zwei Laser Jockeys, die gleichzeitig auftreten.

Der Live Kontrollbereich

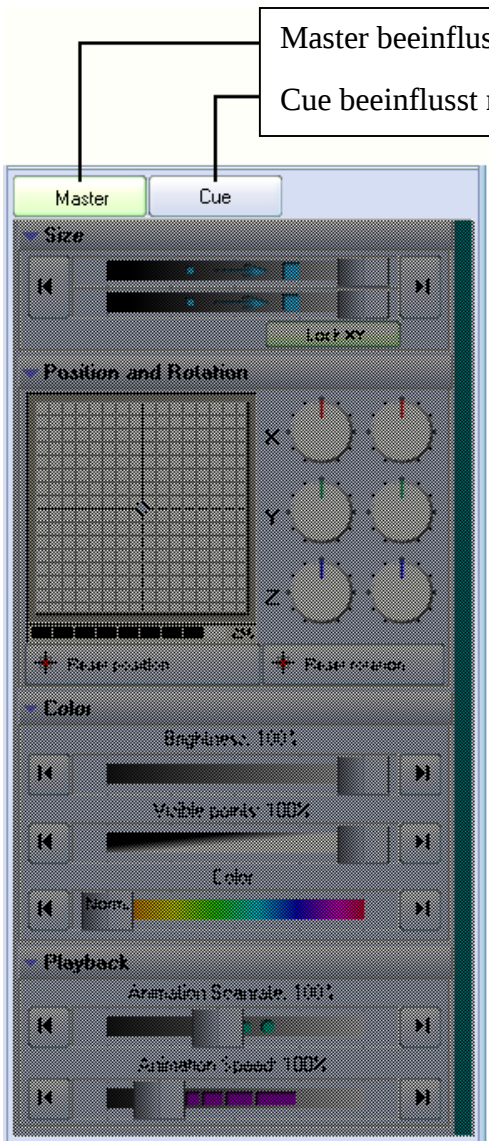
Der Livekontrollbereich ist rechts in QuickShow unter dem Vorschaufenster und ist das Hauptbedienfeld im Live-Betrieb.



Dieser Programmbereich lässt sich mit dem grünen Balken rollen, um weiter unten liegende Optionen anzuzeigen (wie in 3D-Max)

Live Bereich - Master and Cue Kontrolle

Der Live-Bereich kann entweder alle aktiven Cues beeinflussen oder nur den ausgewählten, abhängig ob die *Master* oder *Cue* Schaltfläche ausgewählt ist wie unten zu sehen.

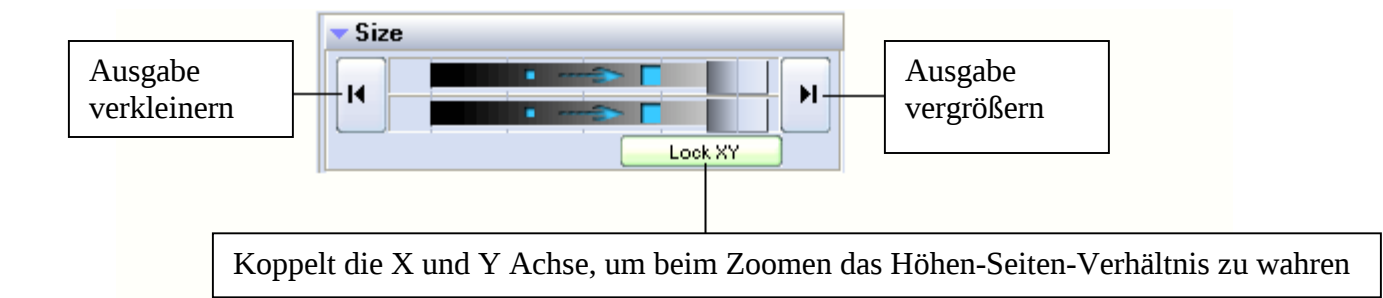


Master beeinflusst alle aktiven Cues gleichzeitig
Cue beeinflusst nur einen einzelnen aktiven Cue

Die Einstellungen des Live-Bereiches haben keinen Einfluss auf die QuickTools. Die Master und Cue Schaltflächen sind nur im fortgeschrittenen Modus zu sehen und nicht bei Anfänger und Intermediate.

Live Bereich – Größe steuern

Im Live-Bereich kann man die Größe für die X und Y Achse einstellen, entweder für die gesamte Ausgabe unter *Master* oder für einzelne Cues unter *Cue*. Das Bild erklärt die die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Größenkontrolle.



Automatisch zoomen

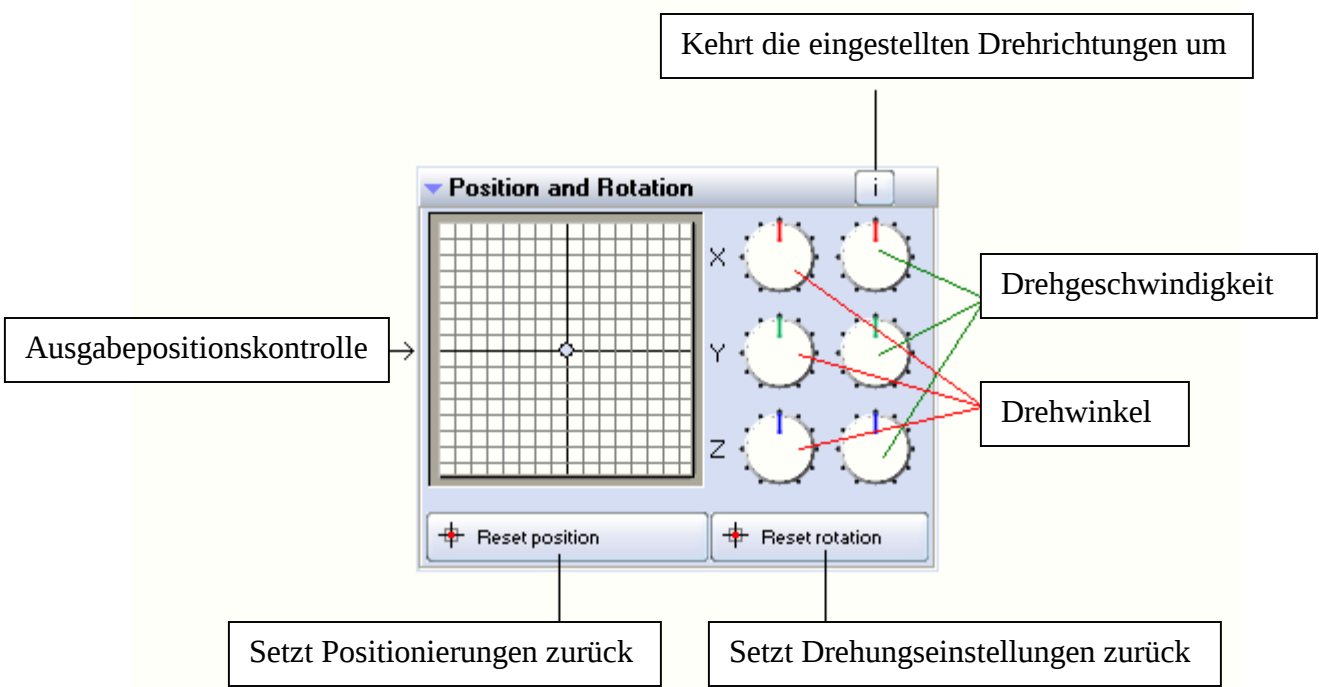
Du kannst automatisch herauszoomen, wenn Du den Schalter links anklickst.
Du kannst automatisch hereinzoomen, wenn Du den Schalter rechts anklickst.

Rechtsklick

Ein Rechtsklick auf einen der Schieberegler stellt die ursprüngliche Größe von 100% wieder her.

Live Bereich - Position und Drehung

Im Live-Bereich kannst Du die Position, den Drehwinkel und die Drehgeschwindigkeit regeln. Bei Master wieder bezogen auf die gesamte Ausgabe und bei Cue auf den aktiven Cue. Das Bild erläutert die Optionen.



Mit einem Rechtsklick in das Positionsraster setzt man alle getroffenen Positionseinstellungen wieder auf den Ursprung zurück.

(Folgendes funktioniert nicht mit QWERTZ-Tastaturen)

Tastaturbelegung zur Umkehr der Drehung

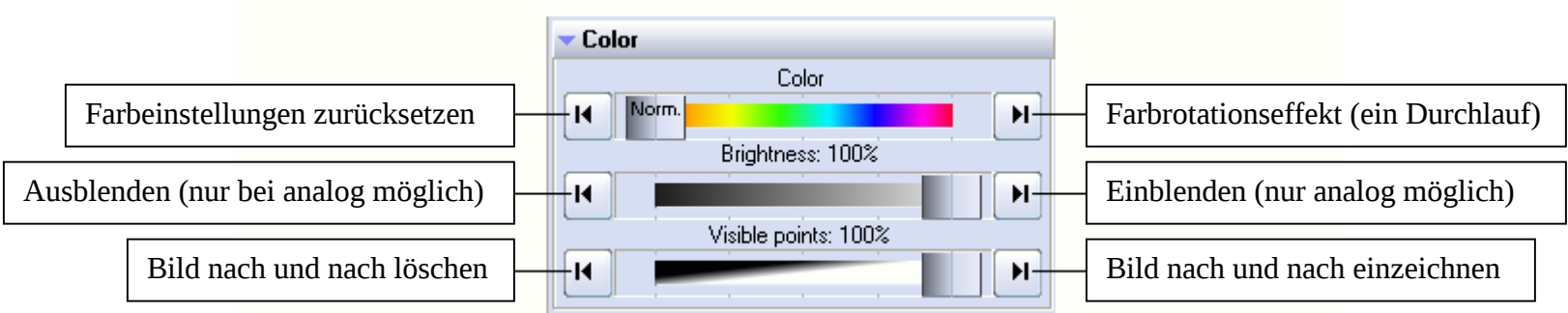
Die Rotation kann mit der “~” Taste umgekehrt werden.

...

Anm. des Übersetzers: Funktioniert nicht auf QWERTZ-Tastaturen, nur mit QWERTY, man muss also für diese Funktion auf die i-Schaltfläche klicken und hat kein Tastatur-Pendant auf QWERTZ. (Daher ist dieser Abschnitt nicht komplett übersetzt.)

Live Bereich - Farbkontrolle

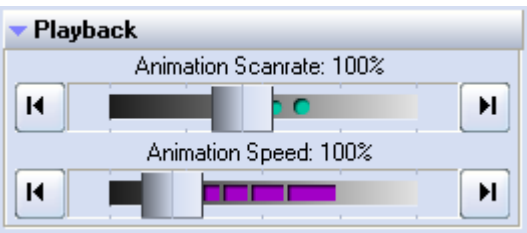
Mit den Live-Kontrollelementen lassen sich auch die Helligkeit (nur bei analoger Modulation), die Farbe und die Sichtbarkeit einstellen, wieder unter *Master* für die gesamte Ausgabe und unter *Cue* für einzelne Cues. Das Bild erläutert die Funktionen.



Ein Rechtsklick auf einen der Schieberegler setzt die jeweilige Veränderung zurück, die mit diesem Regler zuvor gemacht wurde.

Live Bereich - Wiedergabeoptionen

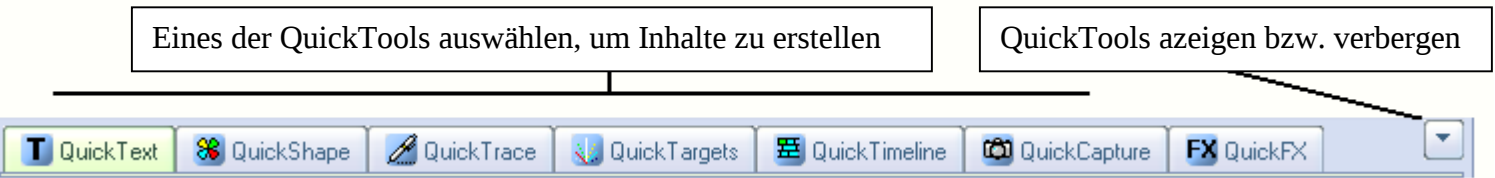
Mit den unten gezeigten Reglern kann man die Scangeschwindigkeit und die Ablaufgeschwindigkeit der Animation live beeinflussen, wieder unter *Master* für alle und unter *Cue* für einzelne Cues.



Auch hier setzt ein Rechtsklick auf die Regler die zuvor getroffenen Veränderungen zurück auf 100% (ursprüngliche Geschwindigkeit).

QuickTools Übersicht

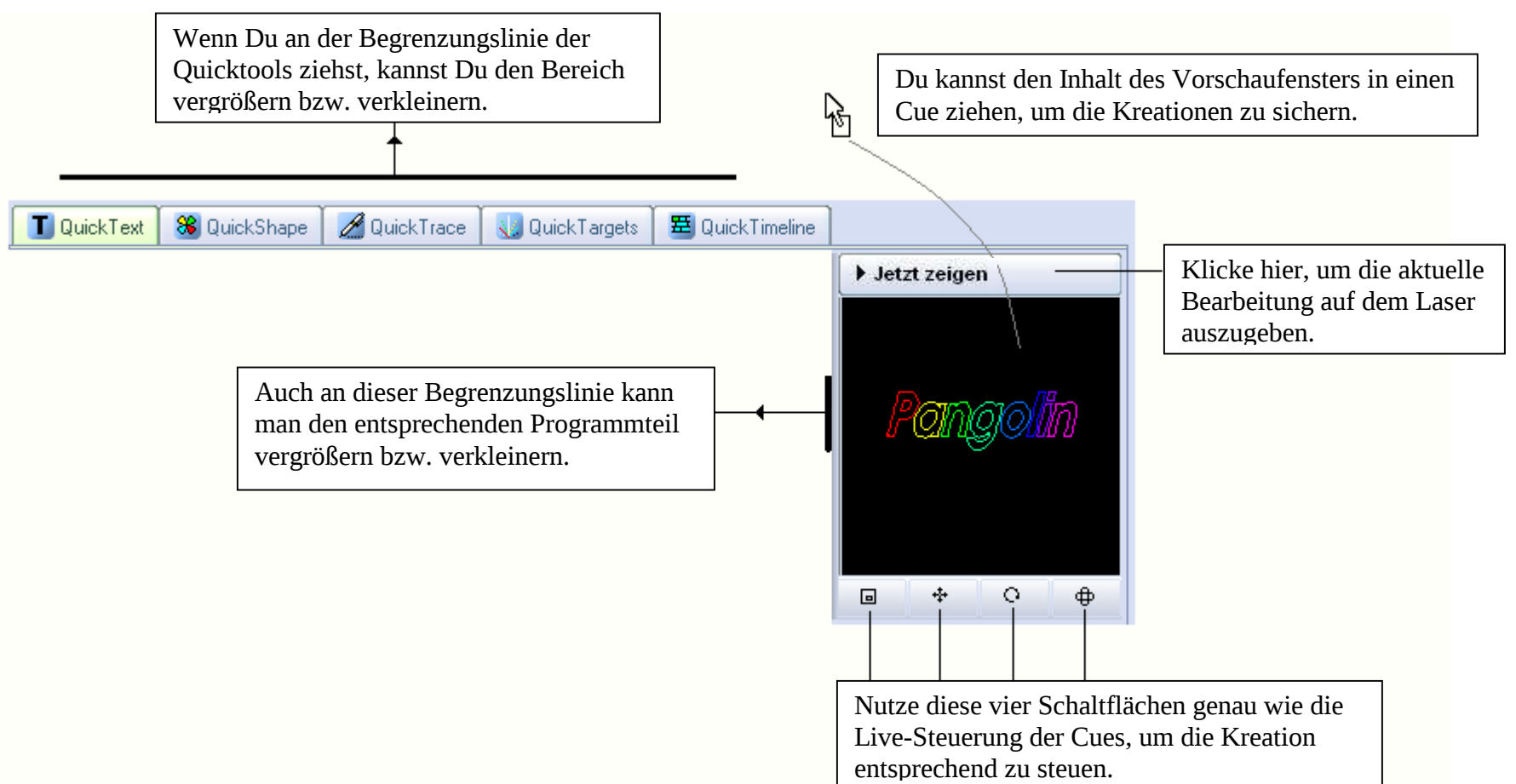
Der QuickTools Bereich ist der einmalige Programmteil von QuickShow. QuickTools ermöglichen es, schnell und einfach neue Inhalte zu erstellen, ohne dabei die laufende Lasershow zu stören. Die QuickTools sind am unteren Rand unter dem Cue-Raster zu finden wie im Bild.



Alle QuickTools arbeiten in ähnlicher Weise. Du klickst auf den Karteireiter für den Inhalt, den Du erstellen möchtest, stellst ein paar Grundparameter ein, um den neuen Inhalt dann entweder direkt auszugeben über *Jetzt zeigen* oder Du ziehst den Inhalt in einen Cue, um ihn später wiederzugeben.

	Stehenden oder animierten Text erstellen
	Grundformen, wie Kreise, Vierecke, Linien als auch komplexere Figuren, wie Wellen, Schleifen und Spiralen erzeugen
	Wandelt Bitmap-Grafiken in laserausgabefähige Vektorgrafiken um
	Strahlsequenzen zum Spiegelschießen oder um Effektglasscheiben treffen erstellen
	Vorgefertigte Lasershows auf dem Zeitstrahl anfertigen (mit Musik, falls gewünscht)
	DMX-Szenen oder DMX-Sequenzen erstellen
	Die aktuelle Ausgabe für einen einzigen neuen Cue erfassen
	Weist den aktuell wiedergegebenen Cues Farb- und Animationseffekte zu

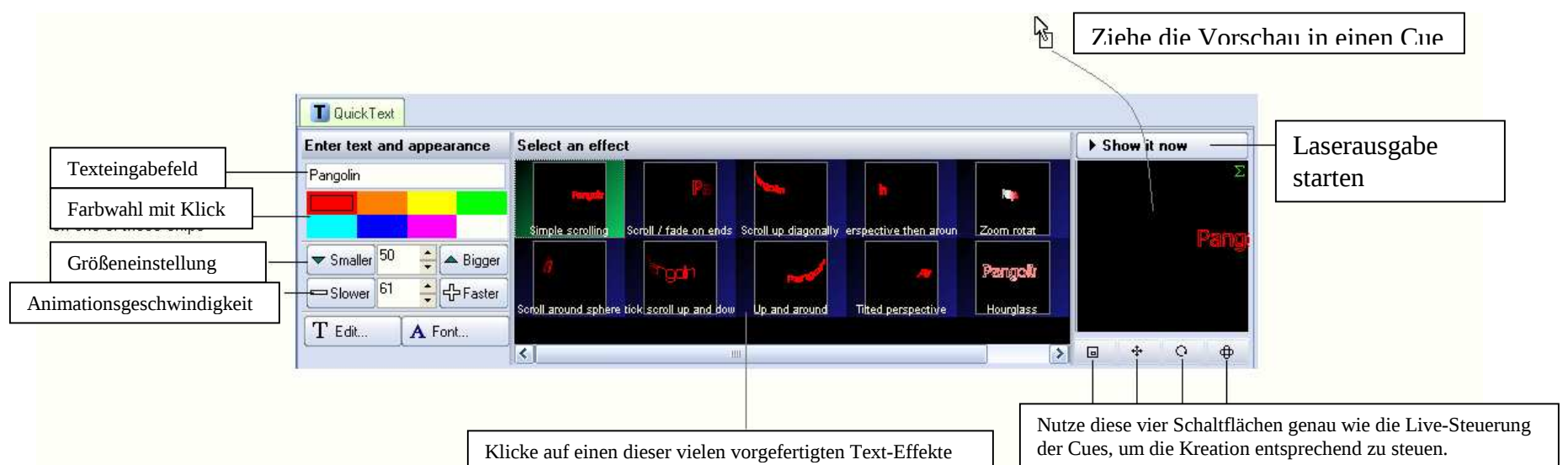
Alle Bilderstellungs QuickTools haben die gleiche Charakteristik. Die Gemeinsamkeiten werden in der Grafik unten dargestellt.
Ob die QuickTools sichtbar sind oder nicht, hängt vom eingestellten Erfahrungsgrad ab. QuickTools sind für Anfänger und im Intermediate-Modus ausgeblendet und nur für Fortgeschrittene sichtbar.



Um Inhalte weiter bearbeiten zu können, die ursprünglich mal mit einem QuickTool entstanden sind, kann man den Cue einfach wieder auf den entsprechenden QuickTool-Reiter ziehen. Nachfolgend werden alle QuickTools im Einzelnen vorgestellt und erklärt.

QuickText

Das QuickText Werkzeug erlaubt es sowohl stehenden als auch animierten Text schnell und einfach zu erstellen. Man klickt auf den QuickText Reiter am unteren Rand und klappt damit das Werkzeug aus. Das Bild erläutert die die Hauptfunktionen des Werkzeugs.



Wie zu sehen, gibt man einfach ein wenig Text ein, wählt eine Farbe und einen Effekt und kann es dann sofort bei *Jetzt zeigen* ausgeben oder es in einen Cue ziehen, um es später zu nutzen.

Text eingeben

Der Text kann jeder beliebige Buchstabe sein und es klappt sogar mit chinesischen Schriftsätzen.

Den Text vergrößern und verkleinern

Um den Text zu vergrößern oder zu verkleinern, klickt man einfach öfter auf die entsprechenden Schaltflächen *kleiner* oder *größer*.

Die Geschwindigkeit des Texteffktes erhöhen oder verlangsamen

Um die Animationsgeschwindigkeit des Effektes zu verändern, nutzt man wie zuvor die Schaltflächen *Langsamer* oder *Schneller*.

Effekt auswählen

Der große Bereich in QuickText erlaubt es, einen Effekt für den Text auszusuchen. Es gibt viele Effekte, wie z.B. sphärische oder zylindrische oder solche, die Fahnenwehen simulieren. Einfach auf den Effekt klicken und das Ergebnis wird im Vorschaufenster angezeigt.

Den Texteffekt weiter bearbeiten

Nachdem man einen Text eingegeben und einen Effekt gewählt hat, kann man den Text weiter bearbeiten. Man kann die Schriftart ändern oder das Textbearbeitungsfenster öffnen. Wenn man auf *T Bearbeiten* klickt, erhält man in einem neuen Fenster die Möglichkeit, auf alle QuickText-Funktionen zuzugreifen oder einen neuen Texteffekt zu erstellen. Die Schaltfläche A Zeichensatz erlaubt die Auswahl einer beliebigen TrueType Schriftart oder einer Laser-Schriftart. Letztere sind spezielle einlinige Schriftarten, die normalerweise schnelleres Scanning erlauben. (Anm. des Übersetzers: Zu finden im Programmordner unter Fonts als mitgelieferte LDF-Dateien) Bedenke, dass die erweiterten Einstellungen bei der Auswahl eines anderen Animationseffektes zurückgesetzt werden, sodass diese Einstellungen als letztes erfolgen sollten.

Ändern von Größe, Position und Drehwinkel

Die vier Schaltflächen im unteren Bereich des Vorschaufensters erlauben genau wie bei den Cue Live-Werkzeugen die Steuerung der zuvor genannten Parameter. Einfach anklicken und mit gedrückter Maustaste den gewünschten Wert einstellen.

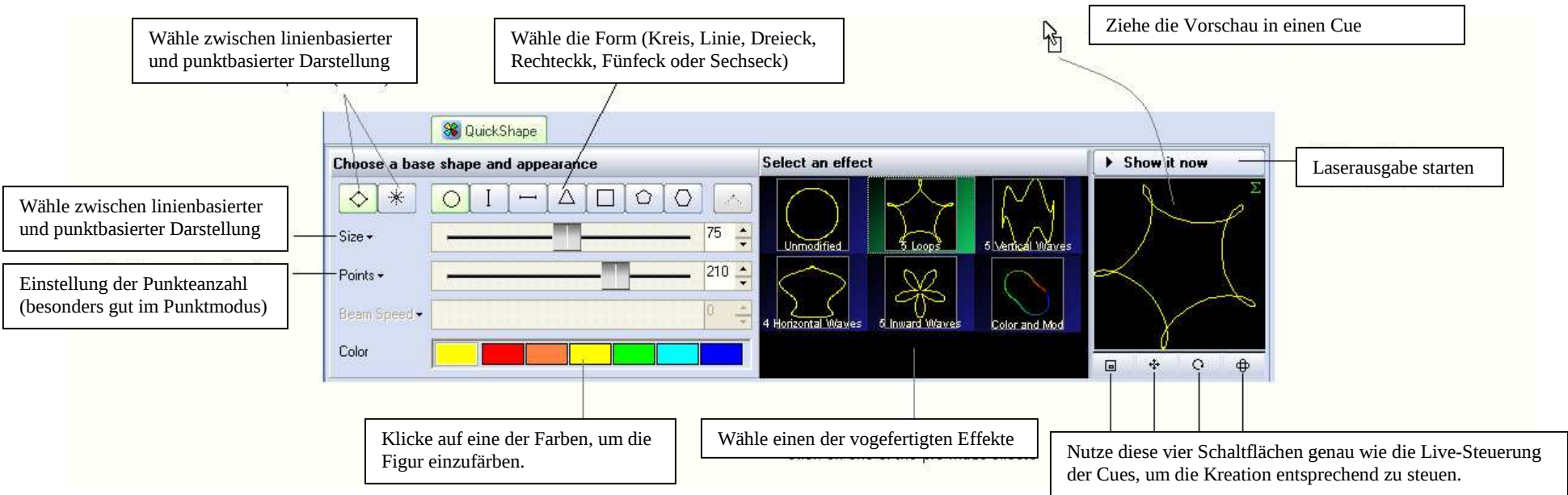
Um den QuickText augenblicklich wiederzugeben, klickt man auf *Jetzt zeigen*. Um die Ausgabe zu speichern, kann man entweder mit gedrückter Maustaste den Inhalt des Vorschaufensters oder den gesamten Reiter QuickText in eine Cue ziehen. Dabei werden alle Parameter übernommen, die zuvor in QuickText eingestellt wurden und dauerhaft abgespeichert, sofern der gesamte Arbeitsbereich später (spätestens beim Schließen des Programms) abgespeichert wird.

Das Quicktext Werkzeug unterstützt nur das Erstellen einer einzigen Textzeile.

Um mehrere Textzeilen zu erhalten, muss man entweder mehrere so erzeugte Cues kombinieren oder kann das Text-Werkzeug im erweiterten Editor verwenden. Dazu später mehr in dieser Anleitung.

QuickShape

Das QuickShape Werkzeug erlaubt es, sowohl Grundformen, wie Kreise, Vierecke, Linien u.s.w. als auch komplexere Figuren, wie Wellen, Schleifen und Spiralen, zu erzeugen. Alle Figuren können entweder aus einer durchgehenden Linie bestehen oder aus Punkten gebildet werden. Punkte sind besonders bei Beamshows gut einzusetzen. Das QuickShape Werkzeug funktioniert wie folgt dargestellt.



Wie zu sehen wählst Du einfach eine Grundform, entscheidest, ob sie aus Punkten oder einer Linie bestehen soll, stellst die Größe und Anzahl der Punkte ein, wählst die Farbe und einen Animationseffekt und zeigst danach sofort das Ergebnis (*Jetzt zeigen*) oder ziehst es in einen Cue.

Grundform

Die sieben Schalter in einer Reihe entscheiden über die Grundform. Es gibt einen Kreis, eine vertikale Linie, eine horizontale Linie, ein Dreieck, ein Quadrat, ein Fünfeck und ein Sechseck. **Form bestehend aus einer durchgehenden Linie oder aus Punkten (für Beamshows)** Die beiden Schalter links oben in QuickShape legen Fest, ob die Form aus Punkten oder einer durchgehenden Linie gebildet wird.

Projektionsgröße der Figur vergrößern oder verkleinern

Mit dem Größe-Schieberegler lässt sich die Figur verkleinern und vergrößern.

Anzahl der Punkte festlegen, aus denen die Figur besteht

Mit diesem Schieberegler lässt sich die Anzahl der Punkte festlegen, aus denen die Figur besteht. Bei einfachen Formen hat die Punkteanzahl keinen großen sichtbaren Einfluss, aber bei komplexeren Formen und bei Figuren aus Punkten, lassen sich erstaunliche Veränderungen mit dieser Funktion erzielen.

Regler der Punktgeschwindigkeit (nur im Figur aus Punkten Modus verfügbar)

Wenn die Figur aus Punkten besteht, lässt sich mit dem entsprechenden Schieberegler die Bewegungsgeschwindigkeit der Punkte festlegen, was zu verblüffenden Effekten führen kann.

Effektauswahl

Effekte verändern die Grundform. Die Effekte können Wellen, Schleifen, Drehungen, Farben und viele weitere Veränderungen herbeiführen. Einfach auf einen der Effekte klicken und die Veränderung im Vorschaufenster verfolgen.

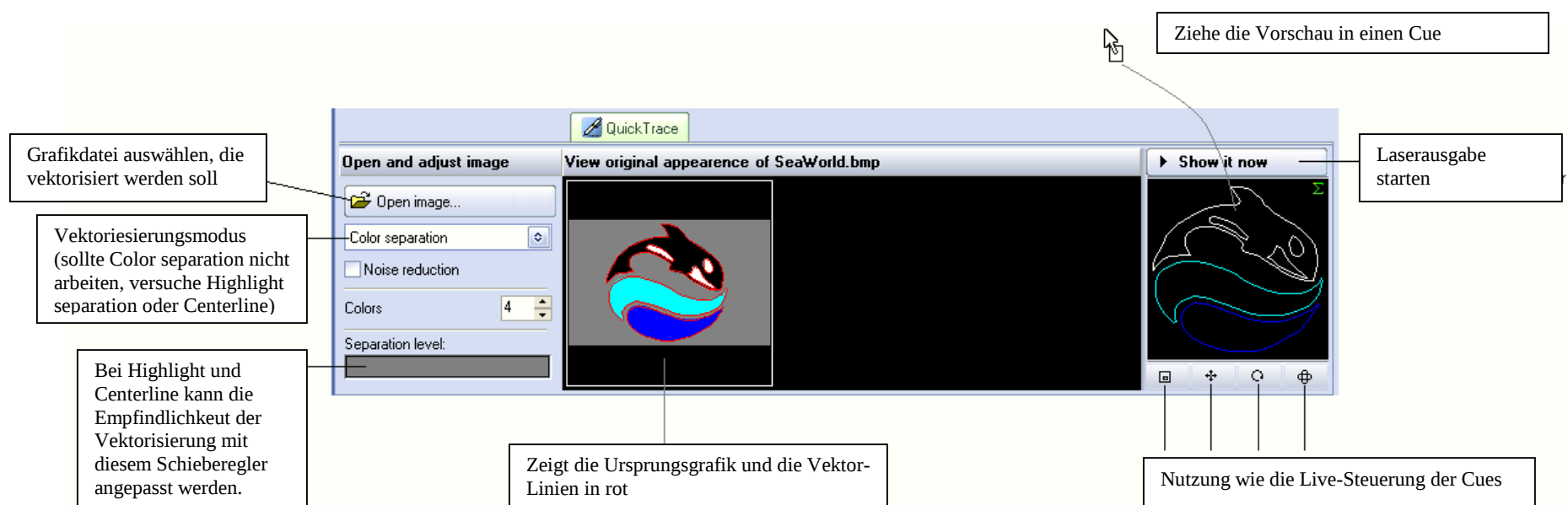
Ändern von Größe, Position und Drehwinkel

Die vier Schaltflächen im unteren Bereich des Vorschaufensters erlauben genau wie bei den Cue Live-Werkzeugen die Steuerung der zuvor genannten Parameter. Einfach anklicken und mit gedrückter Maustaste den gewünschten Wert einstellen.

Um die QuickShape augenblicklich wiederzugeben, klickt man auf *Jetzt zeigen*. Um die Ausgabe zu speichern, kann man entweder mit gedrückter Maustaste den Inhalt des Vorschaufensters oder den gesamten Reiter QuickShape in eine Cue ziehen. Dabei werden alle Parameter übernommen, die zuvor in QuickShape eingestellt wurden und dauerhaft abgespeichert, sofern der gesamte Arbeitsbereich später (spätestens beim Schließen des Programms) abgespeichert wird.

QuickTrace

Das QuickTrace Werkzeug ermöglicht das schnelle Umwandeln von Bitmap-Grafiken (bmp und jp(e)g) in laserausgabefähige Vektorgrafiken. Die Möglichkeiten sind im Bild unten dargestellt.



Wie abgebildet, wählst Du einfach eine Grafik-Datei aus, bestimmst den Vektorisierungsmodus, machst einige Einstellungen und schon kannst du das Bild ausgeben oder abspeichern.

Grafik-Datei auswählen

Um eine Datei auszuwählen, klickst Du einfach auf *Datei öffnen* und wählst mit dem Windows-Explorer das Bild aus, das Du vektorisieren möchtest.

Vektorisierungsmodus wählen

QuickTrace bietet drei verschiedene Modi zum vektorisieren:

Color separation (für Firmenlogos und Visitenkarten-Grafiken)

Highlight separation (für einfarbige Fotos oder Bilder minderer Qualität)

Centerline (für Strich- und Handzeichnungen)

(Anm. des Übersetzers: Alle Modi probieren, um zu sehen, welcher das beste Ergebnis liefert)

Rauschreduzierung

QuickTrace bietet die Möglichkeit, Bildrauschen per Auswahlbox zu filtern. Das beseitigt Einzelfragmente und Kompressionsartefakte. Einfach mal testen, ob mit oder ohne Häkchen das Ergebnis besser aussieht.

Auswahl der Anzahl an Farben

Wenn der Modus *Color separation* gewählt ist, kannst Du die Anzahl der Farben auswählen, die QuickTrace in der Grafik finden und separieren soll. Voreingestellt sind vier. Auch hier hilft es wieder, auszuprobieren, mit welcher Einstellung das Ergebnis am besten wird.

Trennungsebene anpassen

Wenn der **Highlight separation** oder der **Centerline** Modus gewählt ist, wird Dir der Regler *Trennungsebene* zur Einstellung angeboten. Einfach anklicken, hin und her schieben und sehen, wann das beste Ergebnis erzielt wird.

Ändern von Größe, Position und Drehwinkel

Die vier Schaltflächen im unteren Bereich des Vorschaufensters erlauben genau wie bei den Cue Live-Werkzeugen die Steuerung der zuvor genannten Parameter. Einfach anklicken und mit gedrückter Maustaste den gewünschten Wert einstellen.

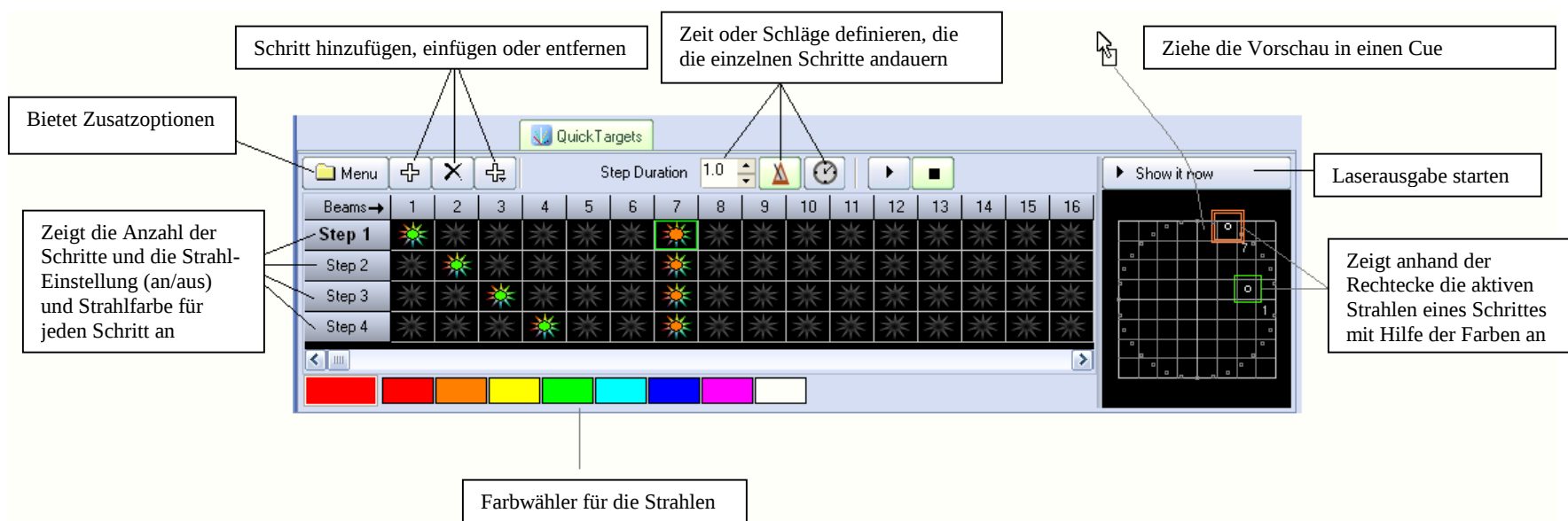
Um den QuickTrace augenblicklich wiederzugeben, klickt man auf *Jetzt zeigen*. Um die Ausgabe zu speichern, kann man entweder mit gedrückter Maustaste den Inhalt des Vorschaufensters oder den gesamten Reiter QuickTrace in eine Cue ziehen. Dabei werden alle Parameter übernommen, die zuvor in QuickTrace eingestellt wurden und dauerhaft abgespeichert, sofern der gesamte Arbeitsbereich später (spätestens beim Schließen des Programms) abgespeichert wird.

Nachbearbeitung eines vektorisierten Bildes

Um ein mit QuickTrace erzeugtes Laserbild weiter zu bearbeiten, kannst Du über einen Rechtsklick in den Cue über *Bild/Animation bearbeiten* den Frame-Editor aufrufen, um das Bild beispielsweise einzufärben oder Bildteile zu löschen. Dazu später mehr in dieser Anleitung.

QuickTargets (Beam Sequenzer)

Das QuickTargets Werkzeug erlaubt das schnelle Erzeugen von zielgerichteten Strahlen und Strahlsequenzen. Klicke auf den Reiter QuickTargets, wobei dieser erst sichtbar wird, wenn man die Voreinstellungen für zielgerichtete Strahlen vorgenommen hat. Übersicht QuickTargets:



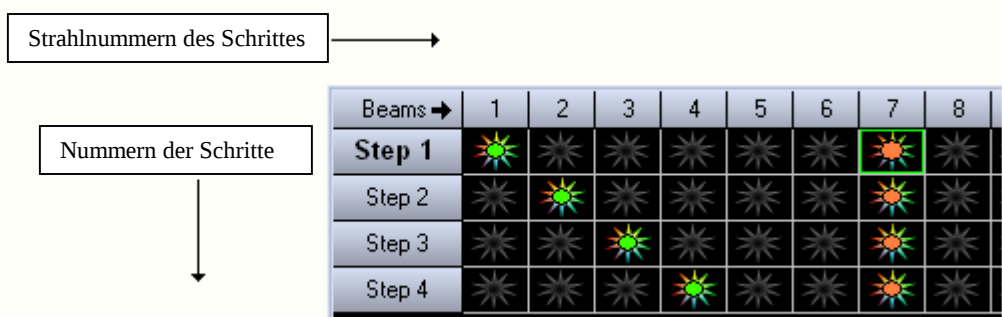
Wie zu sehen, fügt man einfach so viele Schritte wie gewünscht hinzu, wählt die Farben und Strahlen für jeden Schritt, setzt die Ausgabedauer des Schrittes und lässt die Sequenz sofort über *Jetzt zeigen* ausgeben oder zieht sie in einen Cue zur späteren Nutzung.

Schritte hinzufügen, um eine Sequenz zu erzeugen

QuickTargets kann einen oder mehrere Strahlen dauerhaft ausgeben (dazu wird nur ein Schritt benötigt) oder typischerweise eine Strahlensequenz erzeugen. Zunächst muss man so viele Schritte wie gewünscht zur Sequenz hinzufügen. Für vier Schritte klickt man vier Mal auf das + bis vier Schritte zu sehen sind.

Strahlen in jedem Schritt aktivieren

Jeder Schritt bildet eine Zeile, wobei den Strahlen Spalten zugeordnet sind. Um Strahl 4 in Schritt 1 zu aktivieren, klickt man einfach in der Spalte 4 bei Schritt 1 auf das vierte Strahlsymbol.



Unten kann man die Farbe des Strahls wählen, bevor man auf das Strahlsymbol klickt, um ggf. Jedem Strahl eine andere Farbe zuzuweisen. In jedem Schritt können auch mehrere Strahlen aktiviert werden, wie in dem Bild zu sehen. In Schritt 1 sind die Strahlen 1 und 7 aktiv und in Schritt 2 die Strahlen 2 und 7.

Einstellung der Geschwindigkeit, mit der die Sequenz abläuft

Die Sequenz kann man zeitgesteuert (Uhrensymbol ist aktiviert) und, wie hauptsächlich genutzt, musikgesteuert (Metronom-Symbol ist aktiviert) ablaufen lassen. Die Zahl vor dem Metronom gibt die Anzahl der Taktschläge an, die jeder Schritt angezeigt wird. Die Voreinstellung ist 1 und es wird bei jedem Taktschlag der nächste Schritt aufgerufen. Für eine Dauer von zwei Schlägen pro Schritt wird die Zahl einfach auf 2 gestellt u.s.w.

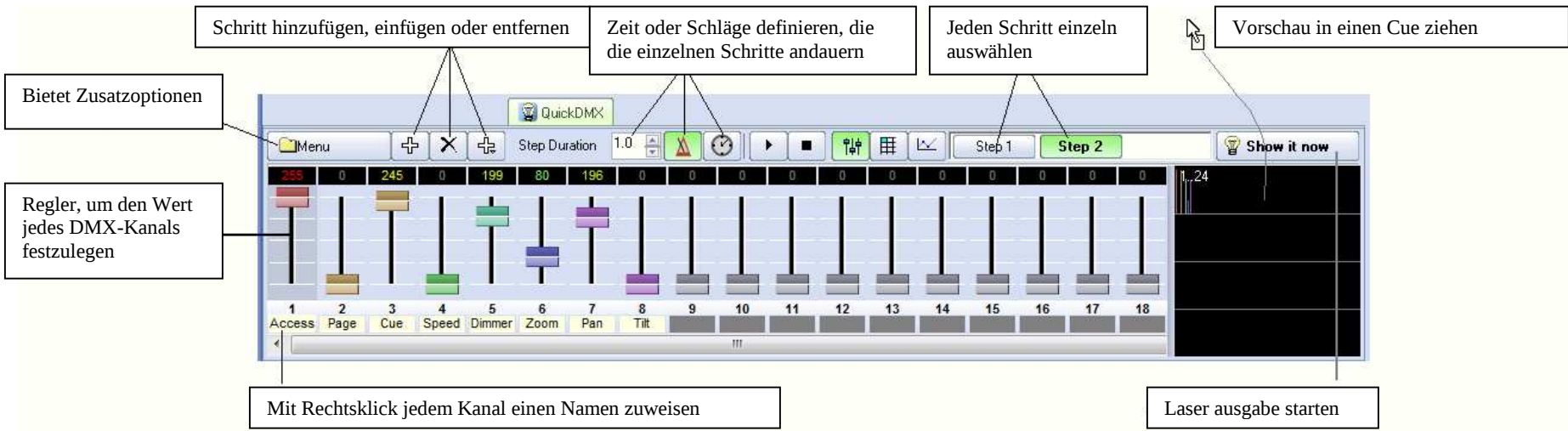
Manuelle Wiedergabe der einzelnen Schritte und Wiedergabe der gesamten Sequenz

Jeder Schritt kann einzeln ausgewählt werden, indem man vorne auf das Wort Schritt des jeweiligen Schrittes klickt, der dann fett gedruckt hervorgehoben wird. Die Wiedergabe startet, wenn man auf *Jetzt zeigen* klickt. Ist dabei die Stop-Taste aktiv, wird nur der ausgewählte Schritt wiedergeben, während die gesamte Sequenz abläuft, wenn die Wiedergabe-Taste aktiviert ist.

Abspeichern wie immer mit dem Ziehen des Reiters oder des Vorschaufensters in einen Cue.

QuickDMX

QuickDMX ermöglicht das leichte Erstellen von DMX-Szenen oder DMX-Sequenzen. Einfach auf den Reiter QuickDMX klicken. QuickDMX ist erst verfügbar, nachdem man im Einstellungs-Menü die DMX-Ausgabe aktiviert hat. Die Hauptfunktionen sind im Bild dargestellt.



Wie zu sehen, können beliebig viele Schritte erzeugt werden, man stellt den Wert am Regler ein, bestimmt die Anzeigedauer des Schrittes und gibt sie sofort aus oder zieht sie in einen Cue.

Schritte zur Sequenz hinzufügen

Man kann mit QuickDMX einen DMX-Kanal dauerhaft ansprechen. Für so eine DMX-Szene ist nur ein Schritt notwendig. Um eine ganze DMX-Sequenz zu erstellen, fügt man mit dem + einfach beliebig viele Schritte hinzu, die dann in der Schrittleiste angezeigt werden und einzeln auswählbar sind.

Einstellung der Geschwindigkeit, mit der die Sequenz abläuft

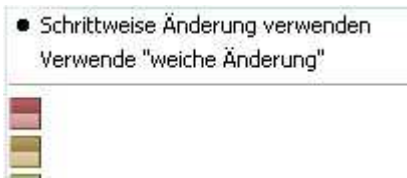
Die Sequenz kann man zeitgesteuert (Uhrensymbol ist aktiviert) und, wie hauptsächlich genutzt, musikgesteuert (Metronom-Symbol ist aktiviert) ablaufen lassen. Die Zahl vor dem Metronom gibt die Anzahl der Taktschläge an, die jeder Schritt angezeigt wird. Die Voreinstellung ist 1 und es wird bei jedem Taktschlag der nächste Schritt aufgerufen. Für eine Dauer von zwei Schlägen pro Schritt wird die Zahl einfach auf 2 gestellt u.s.w.

Manuelle Wiedergabe der einzelnen Schritte und Wiedergabe der gesamten Sequenz

Jeder Schritt kann einzeln ausgewählt werden, indem man oben auf das Wort Schritt des jeweiligen Schrittes klickt, der dann fett gedruckt hervorgehoben wird. Die Wiedergabe startet, wenn man auf *Jetzt zeigen* klickt. Ist dabei die Stop-Taste aktiv, wird nur der ausgewählte Schritt wiedergeben, während die gesamte Sequenz abläuft, wenn die Wiedergabe-Taste aktiviert ist.

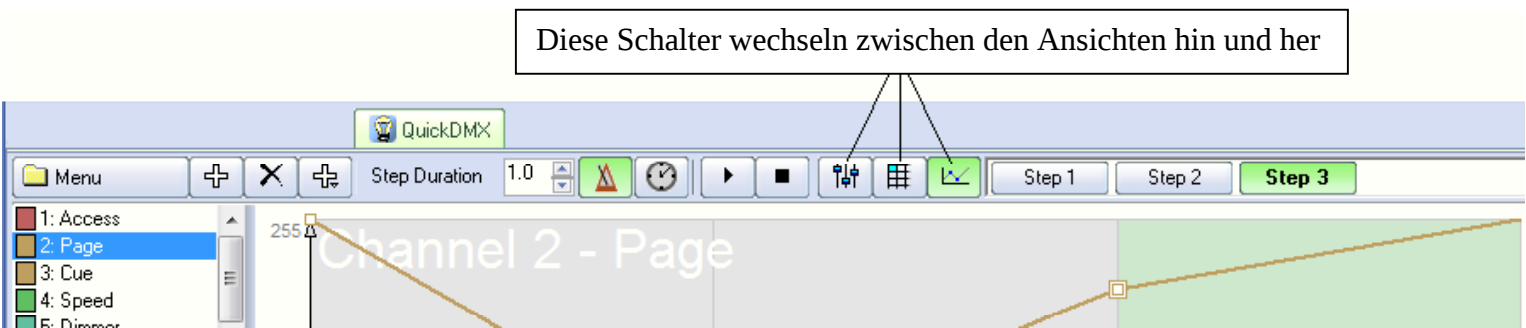
Abspeichern wie immer mit dem Ziehen des Reiters oder des Vorschaufensters in einen Cue.

Aber das DMX-Werkzeug kann noch mehr: Jeder DMX-Kanal kann eine **eigene Bezeichnung** bekommen, indem man einen Rechtsklick auf das graue Kästchen unter dem Regler bei der Kanal-Nummer macht und einen Namen in das aufgehende Fenster einträgt. Mit einem Rechtsklick auf den Kanalregler kann man jedem **Regler eine eigene Farbe zuweisen**, um beispielsweise Reglergruppen für einen Lichteffekt einheitlich zu markieren. Ebenfalls über einen Rechtsklick auf den Kanalregler kann man festlegen, wie der Kanal die Signale ausgibt. Wertsprünge können unter *Schrittweise Änderung verwenden* ausgegeben werden, während eine weiche Wertänderung mit der Auswahl von *Verwende "weiche Änderung"* erzielt wird.



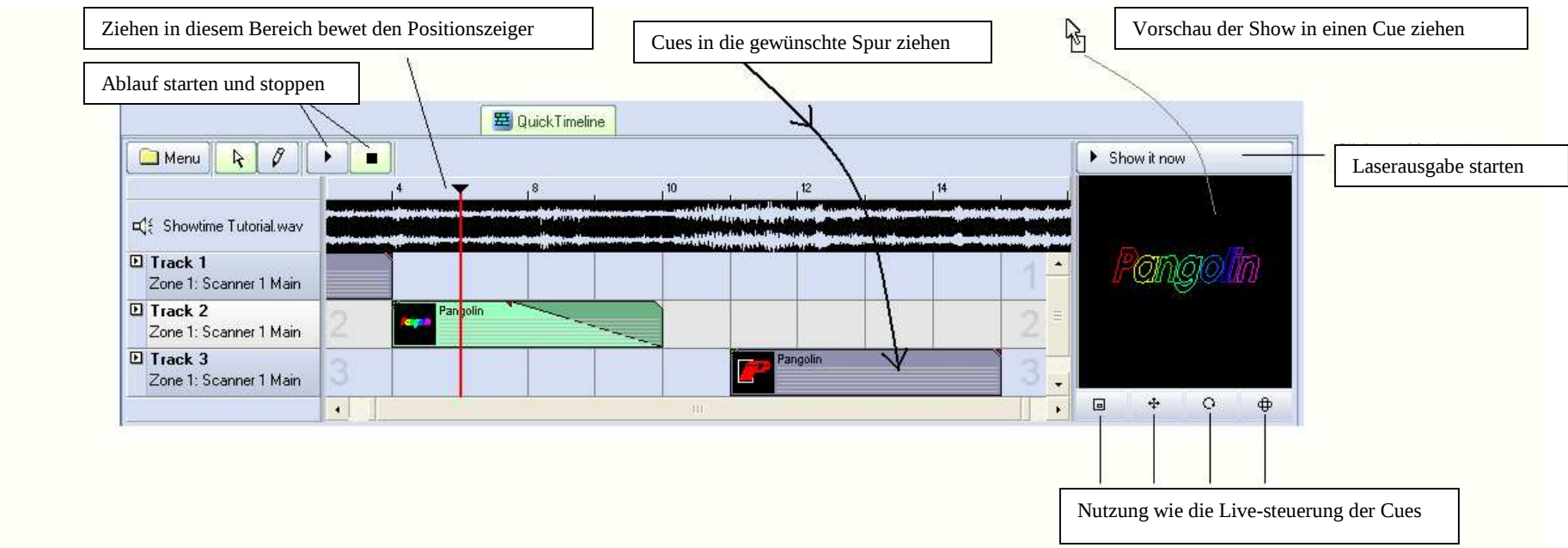
Wechsel zwischen den Kanalansichten

Man kann die Kanäle sowohl als Regler (wie oben), als Tabelle oder als Diagramm anzeigen, um die Regelbewegungen genau fetzulegen. In der Tabellenansicht kann man die Werte über einen Rechtsklick auf den entsprechenden Wert genau eingeben.



QuickTimeline

Die Timeline ermöglicht es, schnell und einfach vorgefertigte Lasershows zu erstellen. Die notwendigsten Funktionen der Timeline werden im Bild unten dargestellt.



Cues durch Ziehen und Ablegen in die Timeline einfügen

Um eine Show zu erstellen, kann man einfach Cues aus dem Cue-Raster in die Tracks (Fährten) ziehen. Vier Tracks sind bereits zu sehen, man kann aber beliebig viele über den Menü-Schalter im QuickTimeline Werkzeug hinzufügen.

Show Wiedergeben und Stoppen und der TimeSlider (Positionszeiger)

Die Start und Stop Tasten lassen die Show laufen oder stoppen, während man sie erstellt. Man kann auch einfach am Positionszeiger zu einer beliebigen Stelle der Show springen, indem man mit der Maus den Pfeil oberhalb der Tracks anfasst und den Positionszeiger verschiebt.

Wiedergabe der Lasershow

Mit einem Klick auf *Jetzt zeigen* wird die aktuelle Show wiedergegeben. Ist dabei die Stop-Taste aktiv, wird nur Stelle der Show wiedergegeben, an der sich der TimeSlider befindet und die gesamte Show wird gezeigt, wenn die Wiedergabe-Taste aktiviert ist.

Show speichern

Um die Show in einen Cue zu speichern, kann man entweder mit gedrückter Maustaste den Inhalt des Vorschaufensters oder den gesamten Reiter QuickTimeline in eine Cue ziehen. Dabei werden alle Tracks und Einstellungen sowie das Timing übernommen, die eingestellt wurden.

(Anm. des Überstzers: In Cues gespeicherte Shows können danach nicht mehr weiter bearbeitet oder verändert werden)

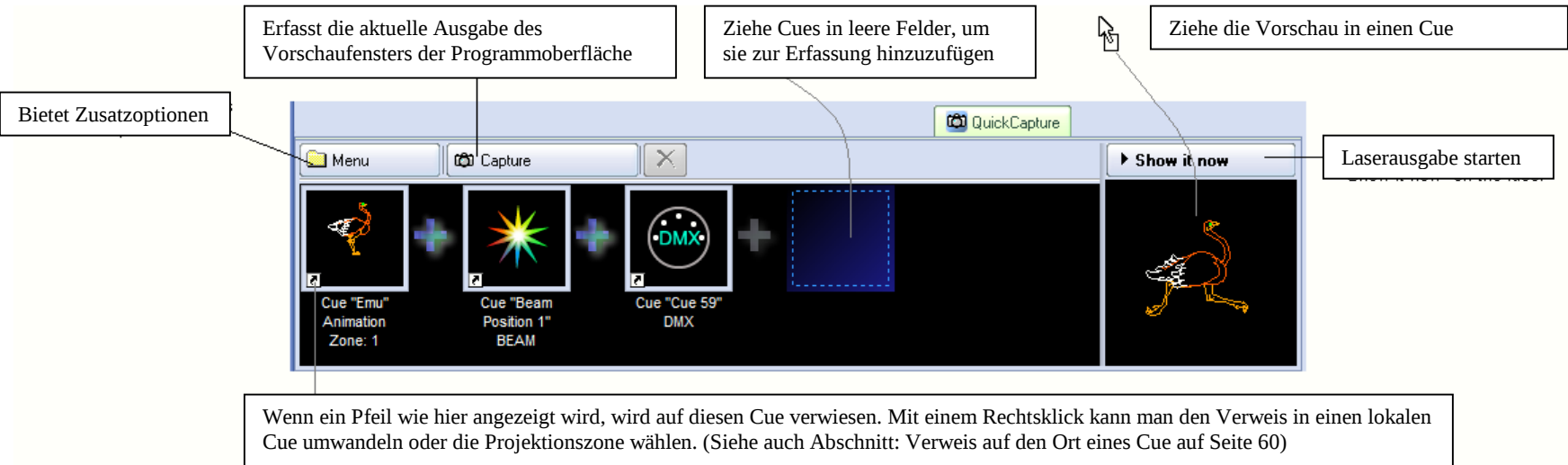
Man kann die Show außerdem über den Menü-Schalter in QuickTimeline als eigene Datei auf der Festplatte speichern. (*Menü -> Datei -> Speichere Show*)

(Anm. des Überstzers: Die zweite Speichermethode ermöglicht das nachträgliche Öffnen der Show in der Timeline und somit auch das weitere Bearbeiten. Leider ist die Anleitung an dieser Stelle nicht besonders ausführlich, sodass ich auf meiner Internetseite (siehe S.65) diese sehr wichtige und interessante Funktion TimeLine näher erläutern werde)

QuickCapture

Das QuickCapture Werkzeug ermöglicht die Erfassung der gesamten momentanen Ausgabe, die im Hauptvorschauenfenster angezeigt wird mitsamt der getroffenen Einstellungen und aller verwendeten Effekte. Dazu den QuickCapture Reiter aufrufen und auf *Erfassung* klicken.

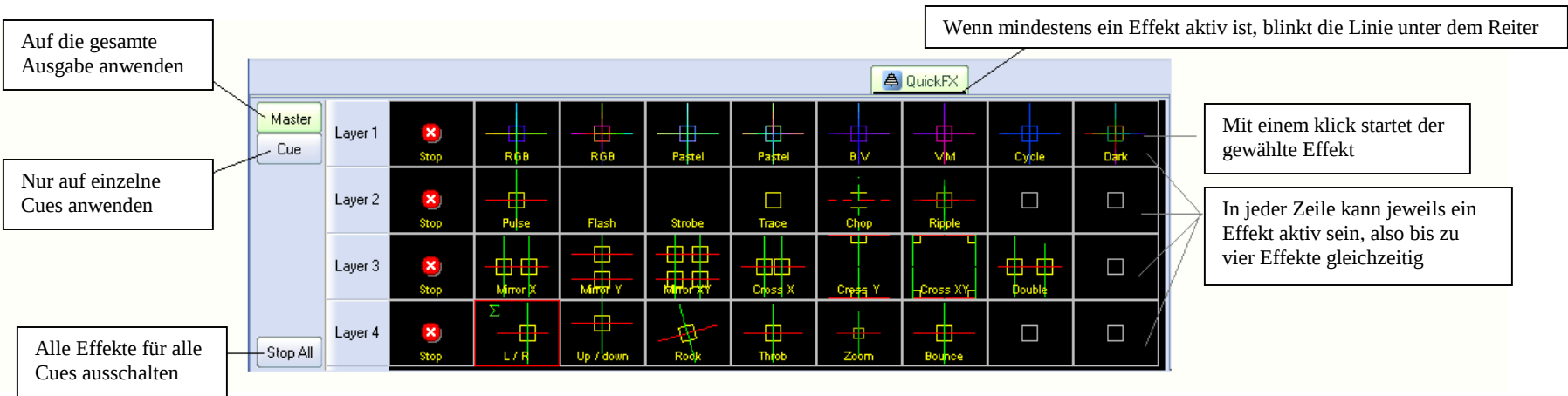
Wenn man beispielsweise im Multi-Cue-Modus mehrere Cues aufgerufen und für die gemeinsame Ausgabe aufeinander abgestimmt hat, erfasst man diese Ausgabe mit QuickCapture, zieht das Ergebnis in einen Cue und kann beim nächsten Mal dann diese Komposition ganz einfach mit einem einzigen Cue erneut aufrufen. Die Funktionsweise wird im folgenden Bild erläutert.



Das Ergebnis kann man sofort bei *Jetzt zeigen* ausgeben oder es für später sichern. Um die Erfassung in einen Cue zu speichern, kann man entweder mit gedrückter Maustaste den Inhalt des Vorschauenfensters oder den gesamten Reiter QuickCapture in eine Cue ziehen. Dabei werden alle Cues und Einstellungen sowie die Effekte übernommen, die die zuvor gewählt waren.

QuickFX

Das QuickFX Werkzeug unterscheidet sich von den anderen QuickTools. QuickFX verändert die aktuell laufenden Cues mit Effekten. Das Bild erläutert:



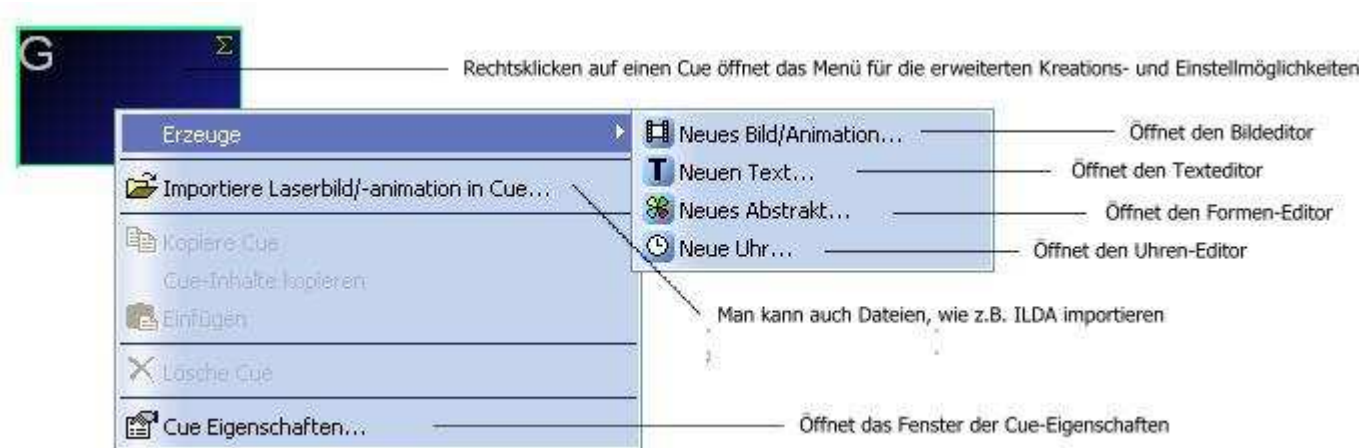
Einfach auf einen der Effekte klicken und dieser wird auf alle aktiven Cues angewendet, wenn die Schaltfläche *Master* aktiviert ist oder auf einen aktiven Cue, wenn *Cue* aktiv ist.

Bis zu vier Effekte können gleichzeitig auf die Ausgabe einwirken

Es gibt vier Zeilen mit Effekten. In jeder Zeile kann je ein Effekt aktiviert sein, also bis zu vier gleichzeitig. Es gibt von oben nach unten je eine Zeile Farb-, Blanking-, Animations- und Bewegungseffekte.

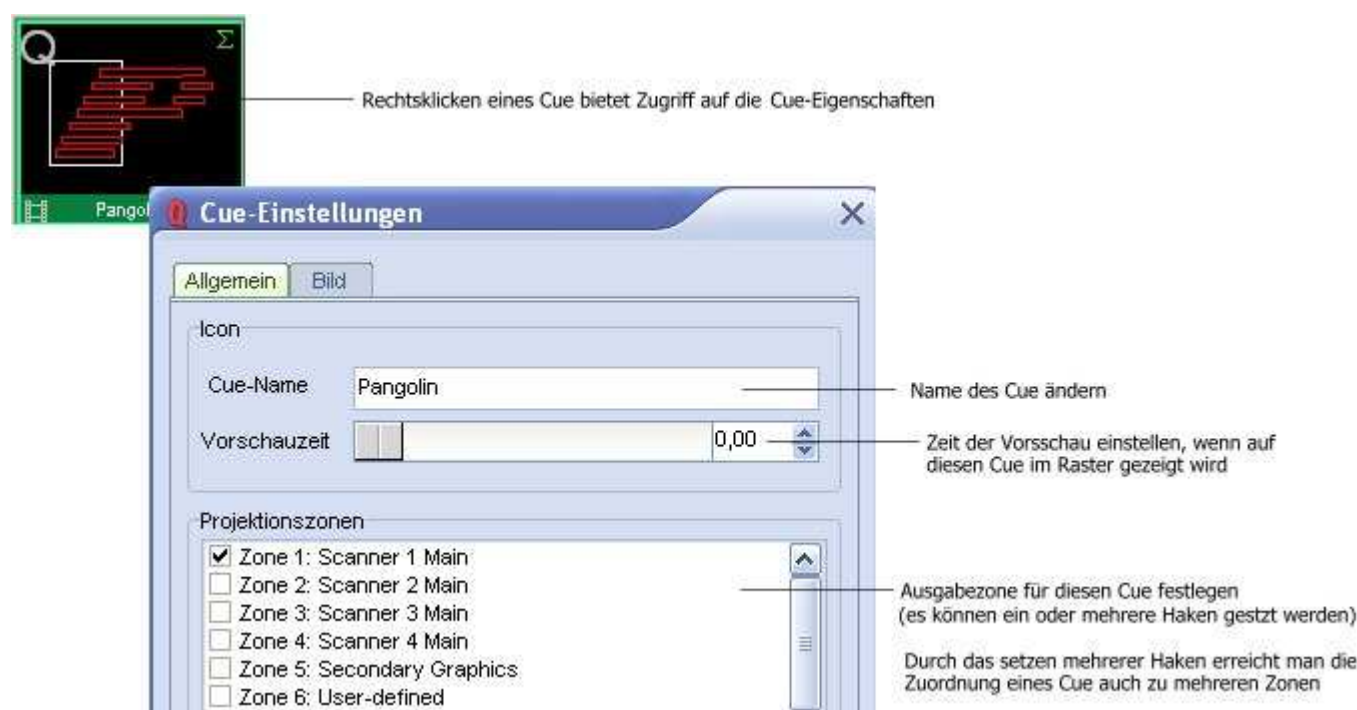
Fortgeschrittene Bearbeitungswerkzeuge

Zusätzlich zu den QuickTools, die es ermöglichen, Inhalte extrem schnell mit beschränkten Einstellmöglichkeiten zu erstellen, bietet QuickShow fortgeschrittene Editoren mit vollem Funktionsumfang, einen **Laser Frame/Animation Editor**, einen **Advanced Text Editor**, einen **Advanced Shape (Abstrakt-) Generator** und einen **Advanced Clock Editor**. Diese Werkzeuge lassen sich durch einen Rechtsklick auf einen Cue aus dem Raster sowie aus dem Menü Bearbeiten aufrufen.



Cue Eigenschaften

Die Einstellungen eines Cue lassen sich über einen Rechtsklick auf einen Cue im Raster unter dem Punkt Cue-Eigenschaften aufrufen. Das Einstellungsfenster ist nachfolgend erläutert.



Der Reiter Allgemein

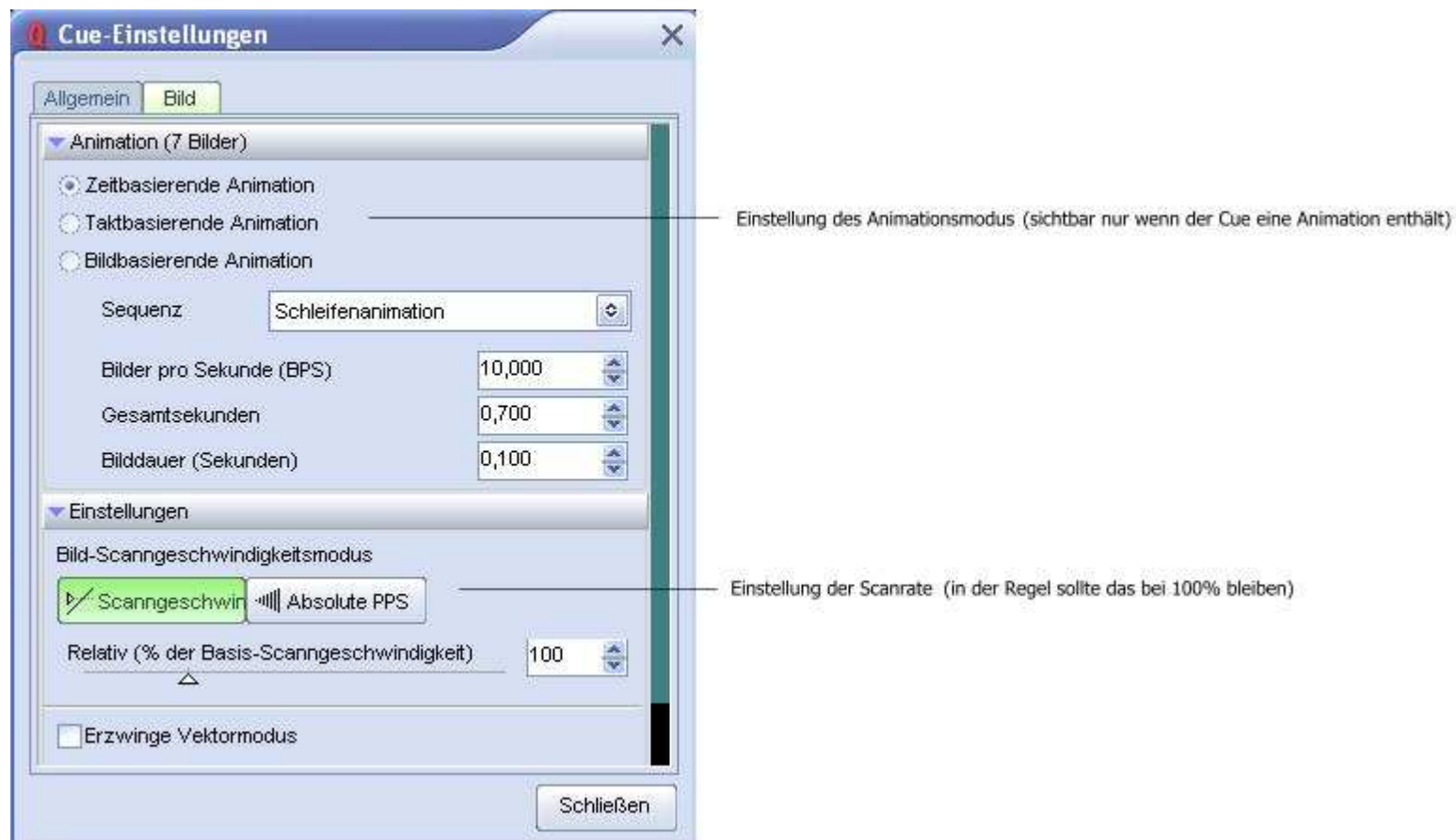
Im oberen Bereich können Einstellungen getroffen werden, die das Erscheinungsbild im Cue-Raster bestimmt und im unteren Bereich wird/werden die Ausgabezone/n festgelegt. Oben kann man jedem Cue einen individuellen Namen zuweisen und darunter dann einstellen, wie lange die Vorschau läuft, wenn man im Raster die Maus über den Cue bewegt.

Im unteren Bereich wird festgelegt, in welcher Zone (auch mehrere möglich) der Cue ausgegeben wird, wenn er angeklickt wird. Die meisten Benutzer werden nur einen FB3 haben und können die Einstellung auf der voreingestellten Zone 1 belassen. Dieser Teil der Cue-Eigenschaften wird erst sichtbar, wenn man Projektionszonen festgelegt hat oder mehr als ein FB3 angeschlossen ist. Andernfalls wird der Teil versteckt, um Einsteiger nicht zu verwirren.

Der Haken ganz unten bei *Diesen Cue nicht erneut im Vorschaufenster zeigen* bewirkt, dass die Angaben der Zone(n) nicht durch andere Einstellungen verändert werden können, z.B. im Vorschaufenster. Dies wird im Cue-Raster an einer Umrandung des Icons der Cue-Art angezeigt. (Anm. des Übersetzers: Die Übersetzung der Programmoberfläche ist hier etwas irreführend)

Der Reiter Bild

Im anderen Reiter der Cue-Eigenschaften werden bildbezogene Einstellungen vorgenommen.



Animationsmodus

Wenn ein Cue eine Animation enthält (z.B. aus mehr als einem Bild [Frame] besteht), hat man die Möglichkeit, aus drei verschiedenen Modi der der Animation zu wählen.

- **Zeitbasierte Animation** (exakte Anpassung der Bilder pro Sekunde [FPS frames per second])
- **Taktbasierte Animation** (beatabhängig und meistens die passende Art der Animation)
- **Bildbasierte Animation** (sanfte Ausgabe für lange Animationen, aber oft zu schnell für kurze)

[Anm. des Übersetzers zu takt- und bildbasierter Animation: Man hat jeweils noch die Möglichkeit, den Ablauf der Animation zu steuern: *Schleifenanimation* (Animation fängt nach jedem Durchlauf von vorne an), *Ping-Pong-Animation* (Animation läuft stetig vorwärts und dann rückwärts hin und her), *Halte letztes Bild* (Animation stoppt den Ablauf nach einem Durchlauf und gibt das letzte Bild dauerhaft aus) und *Cue nach letztem Bild beenden* (ein einziger Durchlauf der Animation, danach Ausgabe-Stop)]

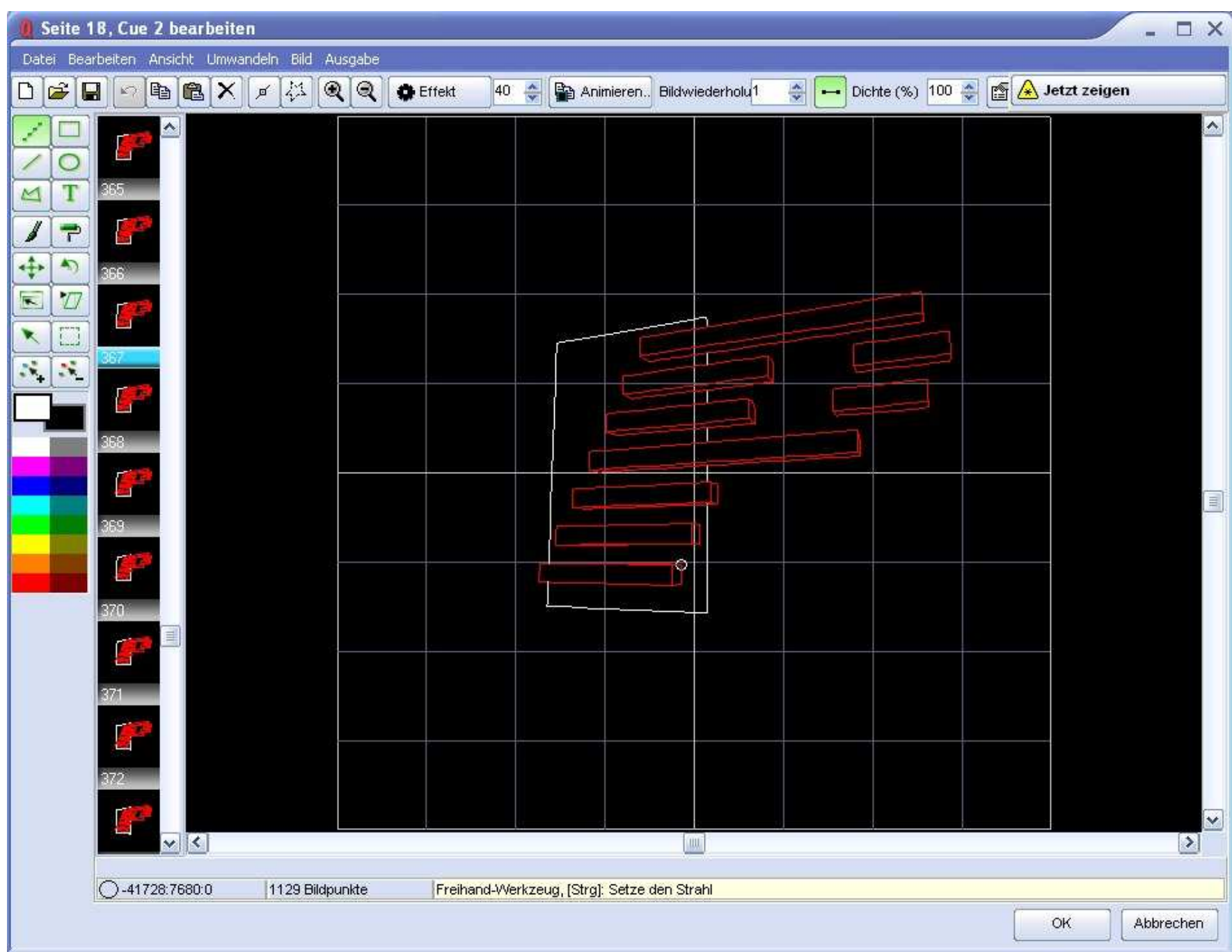
Scanrate und Optimierung

Im unteren Teil des Bild-Reiters kann man die Scanrate des Cue festlegen und die Ausgabe optimieren. Normalerweise braucht man hier keine Einstellungen zu verändern.

(Anm. des Übersetzers: Macht man hier individuelle Einstellungen, gelten diese vorrangig vor den globalen Einstellungen für diese Parameter, aber nur für diesen einen Cue)

Laser Frame(Bild)/Animation Editor

QuickShow bietet einen einfach zu nutzenden und dabei vollumfänglichen Bildeditor.



Der Bildeditor funktioniert ähnlich wie ein Grafikprogramm und bietet kopfschmerzfreies Erstellen von Laserbildern, da er die Punkte automatisch setzt. Einfach eines der Mal- und Gestaltungswerkzeuge links oben auswählen, eine Farbe wählen und mit dem zeichnen anfangen. Man kann sogar fertige Animationen und Bilder in Pangolin- oder ILDA-Formaten importieren und diese bearbeiten. Mit einem Rechtsklick auf einen Cue unter dem Punkt Bild/Animation bearbeiten ruft den Bildeditor auf. Nachfolgend werden die Menüs und Hauptfunktionen näher erläutert:

Seite 1, Cue 3 bearbeiten

Datei Bearbeiten Ansicht Umwandeln Bild Ausgabe

Die Ausklapp-Menüs ->

Datei



- Neu:** Löscht alle Bilder im Cue
- Öffnen:** Öffnet den Windows-Explorer zur Suche nach Laserbilddateien
- Place:** Bindet eine Datei (Bild oder Animation) in der ausgewählten Weise in den Cue ein
- Speichern:** Speichert alle Änderungen in den Cue
- Speichere ausgewählte Bilder:** Speichert den markierten Teil der Animation in den Cue
- Öffne Hintergrund:** Öffnet eine Bitmap-Grafik als Vorlage zum Nachzeichnen
- Hintergrund löschen:** Entfernt die Bitmap-Grafik Bildvorlage hinter der Zeichnung

Bearbeiten



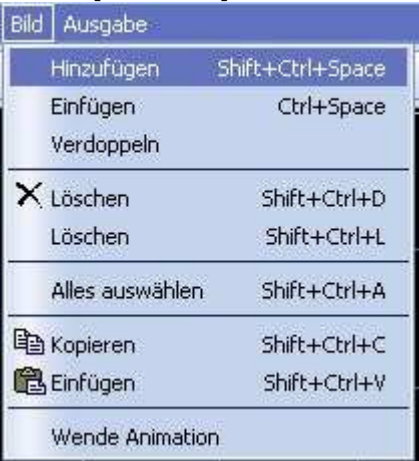
- Rückgängig:** Widerruft die zuletzt getätigte Aktion
- Punkte kopieren:** Kopiert die ausgewählten Punkte in die Zwischenablage
- Punkte ausschneiden:** Entfernt die ausgewählten Punkte in die Zwischenablage
- Punkte einfügen:** Setzt die Punkte aus der Zwischenablage wieder ins Bild ein
- Lösche ausgewählte Punkte:** Entfernt die ausgewählten Punkte aus dem Bild
- Alles auswählen:** Markiert alle Bilddaten
- Auswahl fertigstellen:** Entfernt die aktuelle Auswahl
- Auswahl umkehren:** Entfernt die aktuelle Auswahl und wählt alles Andere aus
- Extrahiere in neues Bild:** Erzeugt ein neues Bild hinter dem aktuellen mit der aktuellen Auswahl
- Mit nächstem Bild verbinden:** Mischt die aktuelle Auswahl mit dem nächsten Bild

Umwandeln



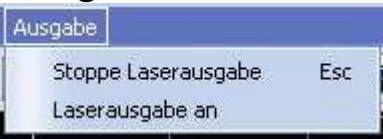
- Schnell zentrieren:** Zentriert die aktuelle Kreation im Arbeitsbereich
- Schnell rotieren:** Bietet Optionen, die aktuelle Kreation zu drehen
- Schnell Größe ändern:** Bietet Optionen, die aktuelle Kreation zu vergrößern oder verkleinern
- Wenden X:** Spiegelt die Kreation an der X-Achse
- Wenden Y:** Spiegelt die Kreation an der Y-Achse

Bild (Frame)



- Hinzufügen:** Fügt ein Bild am Ende der Animation hinzu
- Einfügen:** Fügt das aktuelle Bild als nächstes Bild identisch hinzu
- Verdoppeln:** Fügt das aktuelle Bild am Ende der Animation identisch hinzu
- Löschen (mit X davor):** Entfernt das aktuelle Bild (Animation hat danach ein Bild weniger)
- Löschen (ohne X davor):** Leert das aktuelle Bild, ohne es zu entfernen (es bleibt ein leeres Bild)
- Alles Auswählen:** Wählt alle Bilder der Animation aus (markiert alle Piktogramme links am Rand)
- Kopieren:** Kopiert das aktuelle Bild in die Zwischenablage
- Einfügen:** Fügt das kopierte Bild wieder ein
- Wende Animation:** Spiegelt die gesamte Animation an der X-Achse

Ausgabe



- Stoppe Laserausgabe:** Beendet die Laserausgabe (Esc-Taste bewirkt das gleiche)
- Laserausgabe an:** Gibt das aktuelle Bild auf dem Laser aus

Schnellzugriff-Leiste (Shortcuts)



Die wichtigsten Funktionen stehen in der Schnellzugriffs-Leiste zur Verfügung. Bewegt man die Maus über eine der Schaltflächen, informiert ein Info-Fensterchen über die Funktion, wie oben exemplarisch mit dem kleinen Sternchen zu sehen ist, welches die verdeckten Linien anzeigt, den Blanking-Pfad.

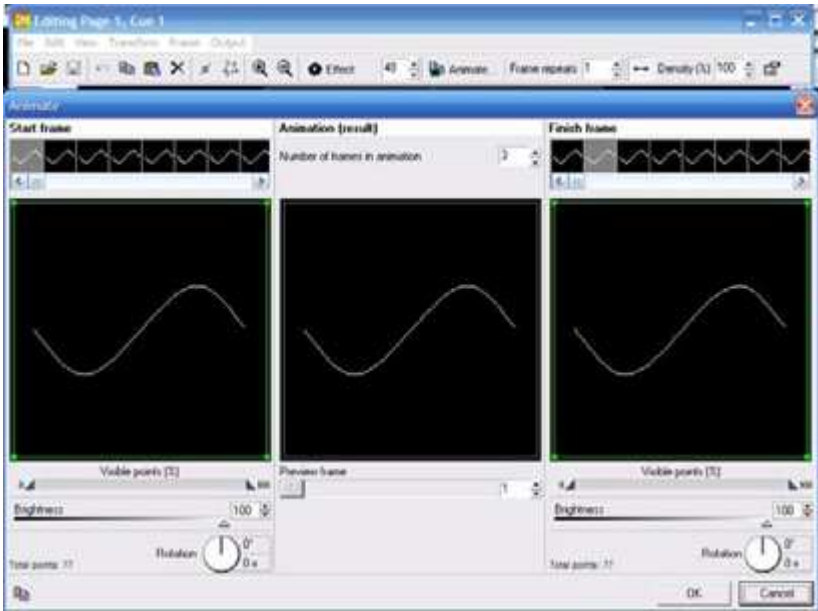
Es gibt auch einige weiterführende Schnellzugriffsfunktionen, die nun noch im einzelnen vorgestellt werden:

Effekt



Bietet die Möglichkeit, Einzelbilder schnell und einfach auf bestimmte Arten zu animieren. Die Zahl dahinter gibt an, aus wievielen Einzelbildern der gewählte Effekt gebildet werden wird. Einfach eine Anzahl einstellen und dann eine der Vorgaben wählen und schon wird automatisch aus einem Einzelbild eine Animation erzeugt. Weitergehende Informationen später in dieser Anleitung unter Animationen erstellen und im Lehrvideo.

Animieren...



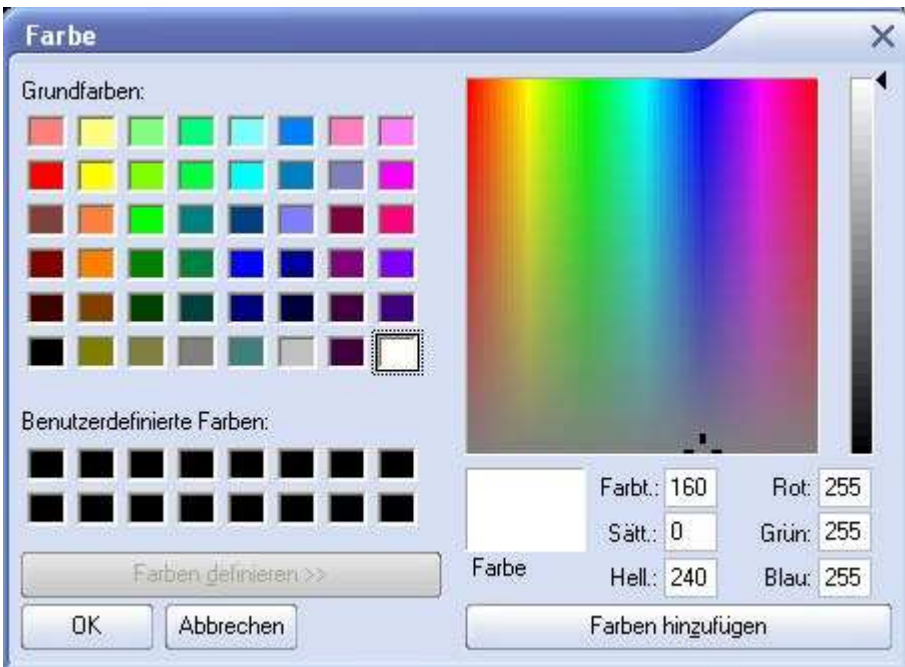
Öffnet ein pfadbasiertes Optionsfenster. Später in dieser Anleitung mehr zu dieser Funktion.

Bildwiederholung: Spare Speicherplatz, indem Du mit dieser Funktion die Animation verlangsamt oder beschleunigst. Anstatt mehrmals den gleichen Frame einzufügen, kannst Du einfach angeben, wie oft das ausgewählte Bild wiederholt wird. Werte zwischen 15 und 30 entsprechen dabei je nach eingestellter Scanrate etwa einer Sekunde. Die Einstellung kann für jedes Bild einzeln angegeben werden. Bei der Nutzung des FB3 mit Speicherkarte kann man so viel Platz sparen.

Dichte: Die Punktdichteeinstellung für jedes Bild kann in Abhängigkeit von der Qualität der Galvos genutzt werden, um die Ausgabe des Bildes an die Galvos anzupassen, Rundungen weicher zu gestalten oder die Punkte des Bildes zu reduzieren, um auch mit weniger guten Galvos ein akzeptables Ausgabe-Ergebnis zu erzielen. Einfach mal ein bisschen ausprobieren, wie es passt.

Cue-Eigenschaften: Bietet Zugriff auf die Cue-Eigenschaften, ohne den Editor zu schließen.

Farbe

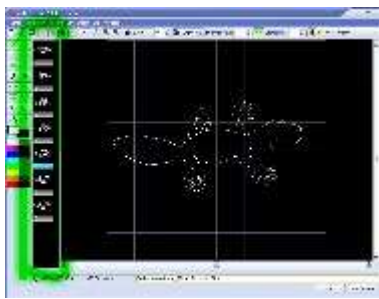


Farbwähler: Einfach auf eine der Farben klicken und die folgenden Kreationen werden in dieser Farbe gezeichnet. Man kann auch nachträglich einige Punkte markieren und diese dann mit einem Klick auf die Farbe ein- oder umfärben. Ein Doppelklick auf das weiße Feld oben links öffnet den rechts abgebildeten erweiterten RGB-Farbwähler.



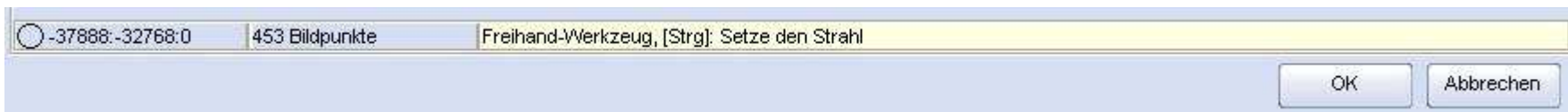
Die Nutzung des RGB-Farbwählers kann auf TTL-Systemen zu unerwünschten Ergebnissen führen und man sollte sich bei TTL-modulierten Lasern auf die Auswahl der Grundfarben im einfachen Farbwähler beschränken.

BildListe (Miniaturen) / Übersicht über alle Bilder im Cue



Zeigt alle Bilder eines Cue als Miniaturen (oben grün markiert) und bietet beim Rechtsklick auf eine der Miniaturen Optionen zum animieren und zur Bearbeitung.

Bild-Daten



Zeigt Informationen zum einzelnen Bild an, wie Punktkoordinaten, Anzahl der Bildpunkte und das derzeit aktive Bearbeitungs-Werkzeug.

OK: Beim Klicken auf OK werden die im Bildeditor getätigten Änderungen in den Cue übernommen. Der Bildeditor wird geschlossen. Um es dauerhaft zu speichern, muss man auch den gesamten Workspace beim Beenden von QuickShow abspeichern.

Abbrechen: Verwirft alle getätigten Änderungen und schließt den Bildeditor.

Inhalte Erstellen

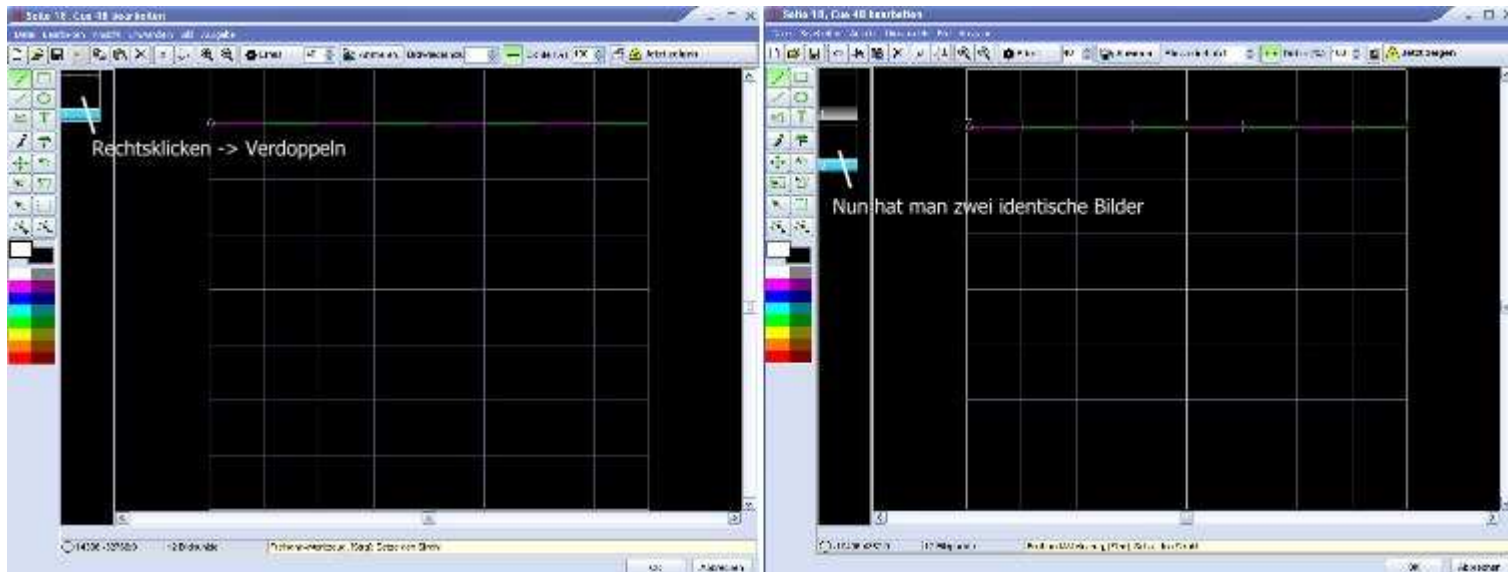
In diesem Abschnitt wird das Erstellen von Inhalten an einigen Beispielen erläutert.

Bestehende Cues bearbeiten

Manche Cues sind bereits animiert, während andere aus einzelnen Bildern bestehen, die sich besonders zur DMX-Steuerung anbieten.

Beispielablauf:

- Wähle einen Cue mit einem Einzelbild aus dem Cue-Raster
- Rechtsklicke den Cue und wähle Bearbeiten (*Bild/Animation bearbeiten*)
- Rechtsklicke die Miniatur des Bildes in der leiste am linken Rand
- Wähle *Verdoppeln* (nun hast Du zwei identische Bilder)



- Klicke auf die erste Miniatur (diese ist nun zur Bearbeitung rechts in groß zu sehen)
- Klicke  und ziehe einen Kasten um die gesamte Figur im großen Bild
- Klicke  und fasse die Figur an und ziehe sie an eine andere Bildposition und erhält:



- Rechtsklicke die erste Miniatur und wähle *Erzeuge Animation zwischen aktuellen und nächstem Bild*
- Gib die Anzahl der Frames in das erscheinende Fenster ein, aus denen die Animation bestehen soll (1= sehr schnell, 100= langsam, im Beispiel nun 50) – dann OK
- Nun sollte eine Animation aus 50 Einzelbildern entstanden sein (Anzahl der Miniaturen)
- Den Bildeditor auch mit OK beenden und Du kannst Dir das Ergebnis ansehen

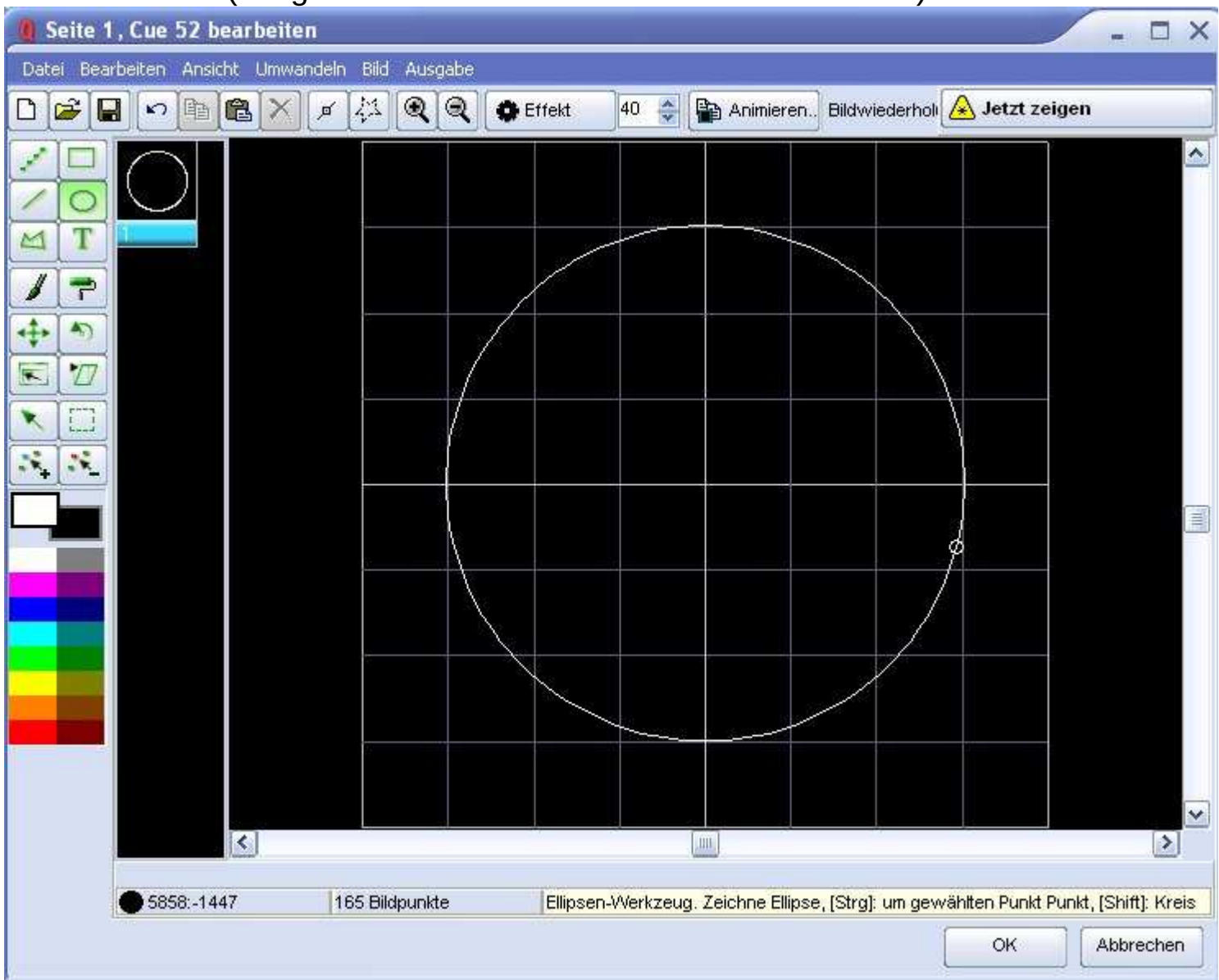
Inhalte in Cues importieren

- Rechtsklicke einen (am besten leeren) Cue
- Wähle *Importiere Laserbild/-animation in Cue*
- Suche eine geeignete Datei für den Import mit dem Windows-Explorer aus (dabei unterstützte Formate: *.ILD *.LDA *.LDB *.LDS *.LPC)
- Ist der Cue bereits in Benutzung fragt ein Fenster nach, ob überschrieben werden soll
- Nun ist nach dem Import der Cue mit dem neuen Inhalt befüllt

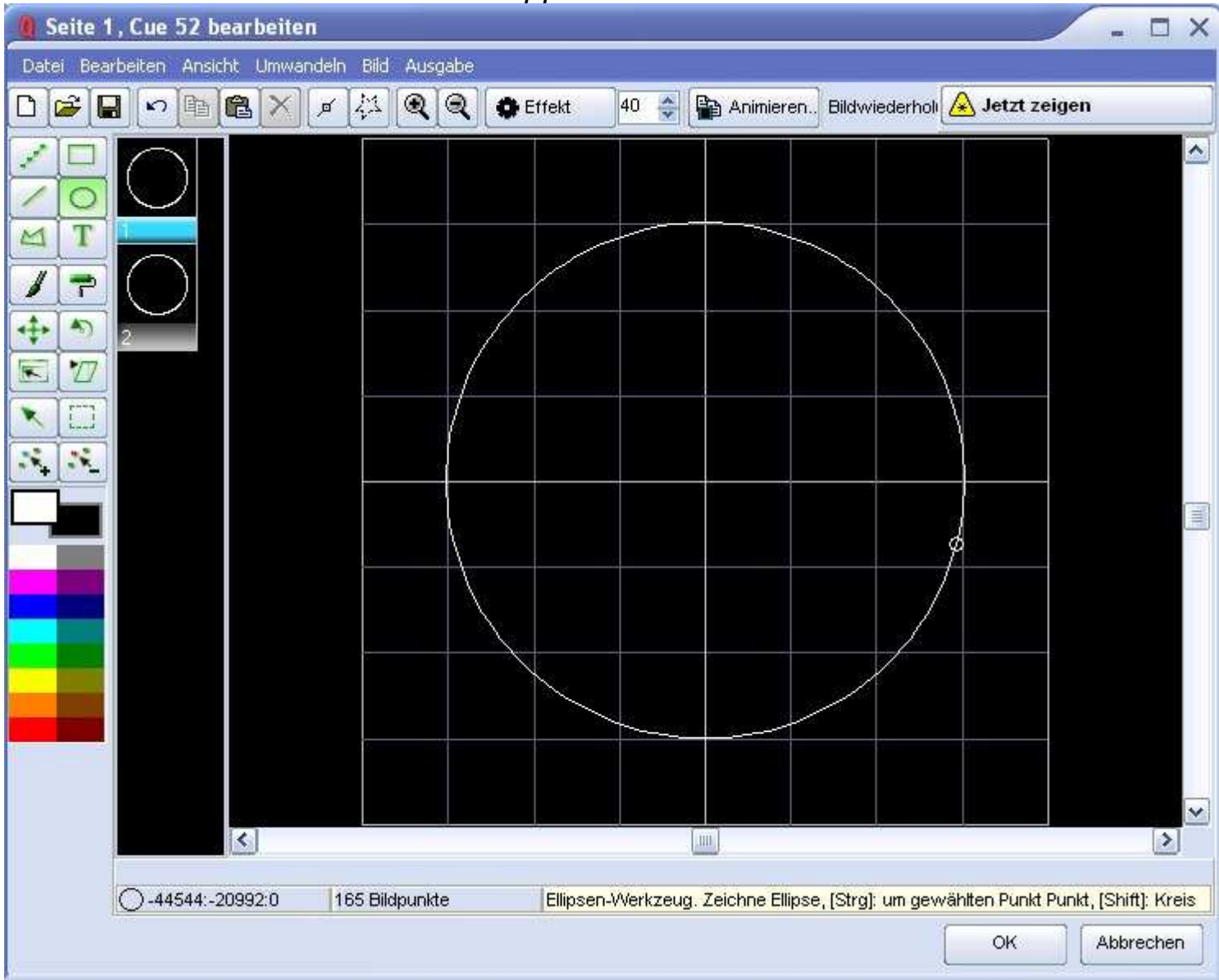
Zeichnen (und animieren)

Nutze eine Vielzahl von Mal- und Zeichenwerkzeugen zum Erschaffen von Laserbildern. Der Editor ist ähnlich aufgebaut wie die gängigen Grafikprogramme. Die folgenden Schritte zeigen den Weg zu einer einfachen Animation.

- a. Rechtsklicke auf einen leeren Cue und wähle *Erzeuge -> Neues Bild/Animation*
- b. Klicke im Editor auf das Kreis-Werkzeug (links oben neben den Miniaturen)
- c. Ziehe einen Kreis (mit gedrückter Maustaste einen Kasten ziehen)



- d. Rechtsklick auf die Miniatur und *Verdoppeln* wählen



- e. Die erste Miniatur auswählen

f. Oben im Menü *Umwandeln* -> *Schnell Größe ändern* -> *Halbieren* anklicken



- g. Mit dem Farbroller  im ersten Bild die obere Hälfte des Kreise violett färben
h. Danach im zweiten Bild die untere Hälfte des Kreises grün einfärben



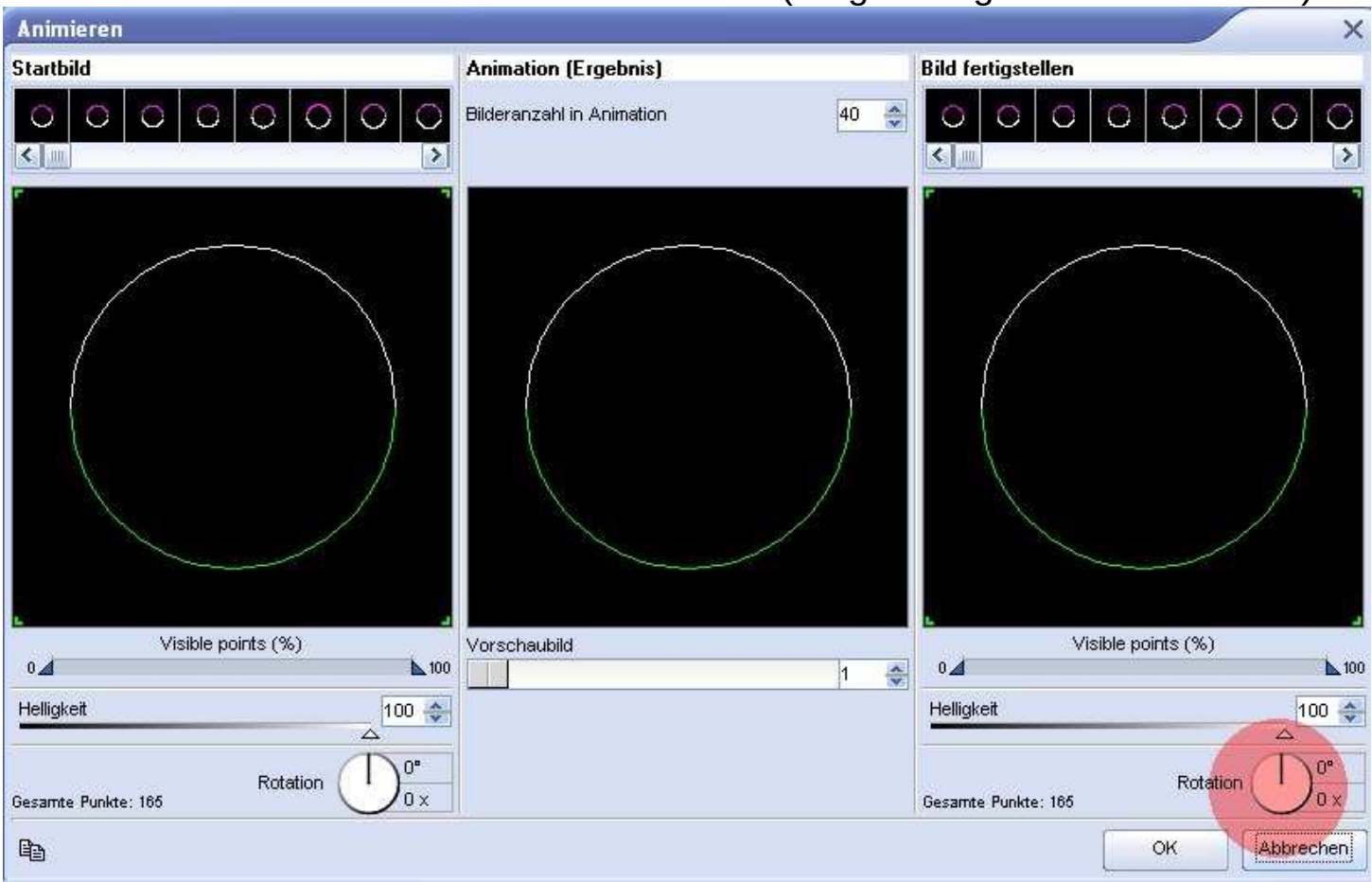
- i. Rechtsklick auf die erste Miniatur: *Erzeuge Animation zwischen aktuellem und nächstem Bild*
j. Im Fenster 40 eingeben, dann OK klicken

Nun haben wir eine 40-Bilder-Animation, in der ein Kreis auf die doppelte Größe anschwillt mit Farbveränderung. Das Programm berechnet die neuen Bilder so, dass ein weicher Übergang beim Ändern der Farbe entsteht.

Weiter mit folgenden Schritten:

- a. Wähle Miniatur Nr. 42 aus

- b. Klicke oben auf die Schaltfläche  (Es geht folgendes Fenster auf)



- c. Den rot markierten Drehknopf anklicken, gedrückt halten und ziehen, bis daneben 4x steht
d. Mit OK bestätigen und links auf die Miniaturen achten (nun haben wir 82 Bilder)
e. Das allererste Bild rechtsklicken und *Verdoppeln* wählen (erscheint automatisch auf Platz 83)
f. Rechtsklick auf Bild 82 und wieder zwischen aktuellem und nächstem Bild animieren
g. OK klicken und das Ergebnis im Cue bewundern – Fertig

Arbeitsbereich speichern nicht vergessen, um die Arbeit zu sichern

Kreations-Tipps: Zeichne verschiedene Formen und animiere zwischen diesen, wandle Kreise in Vierecke oder animiere bewegte Tunnel mit Farbverläufen. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Werde kreativ. Man braucht nur wenige Minuten, um mit QuickShow neue, einmalige Lasereffekte zu erzeugen. Probier es aus...

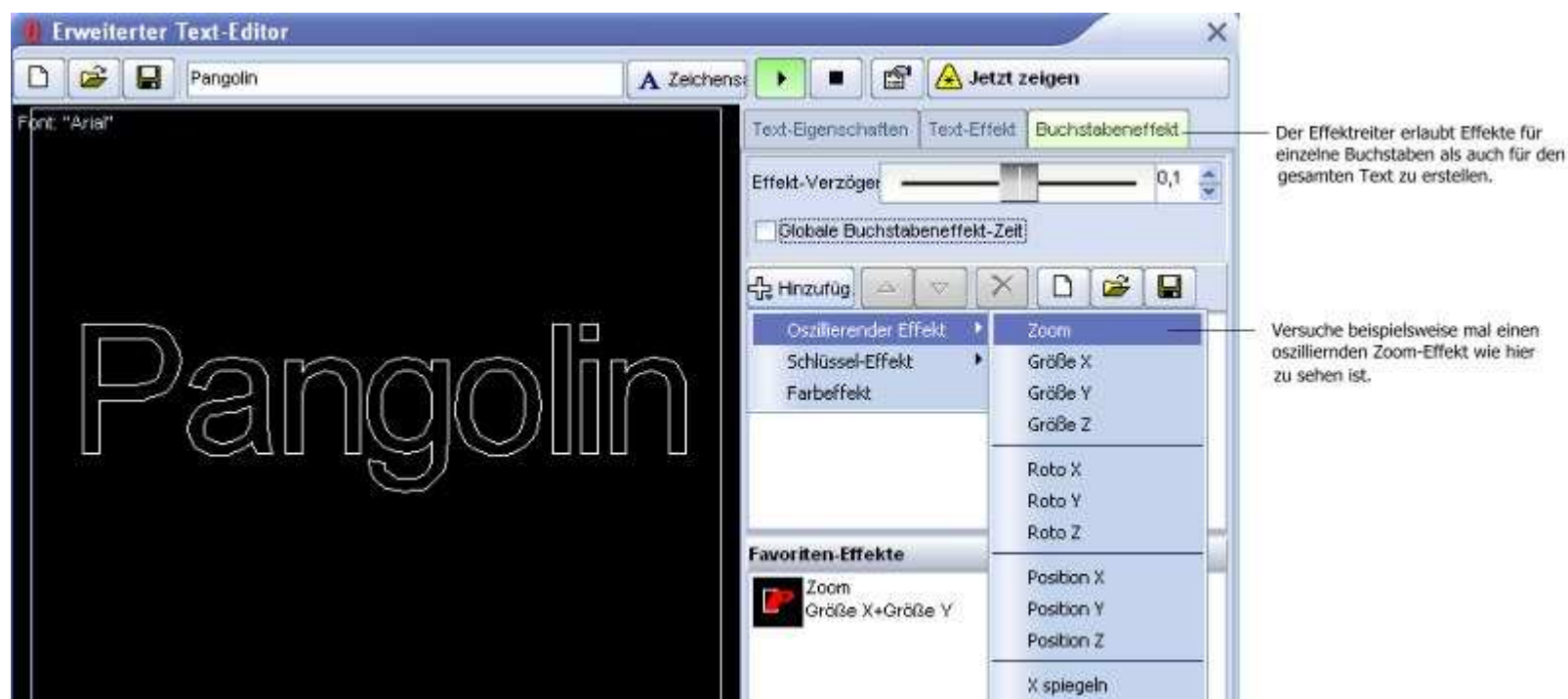
Erweiterter Text-Editor

Zusätzlich zum QuickText Werkzeug, bietet QuickShow für aufwändigere Texteffekte den erweiterten Text-Editor, dessen Hauptfenster im Bild unten erläutert wird.



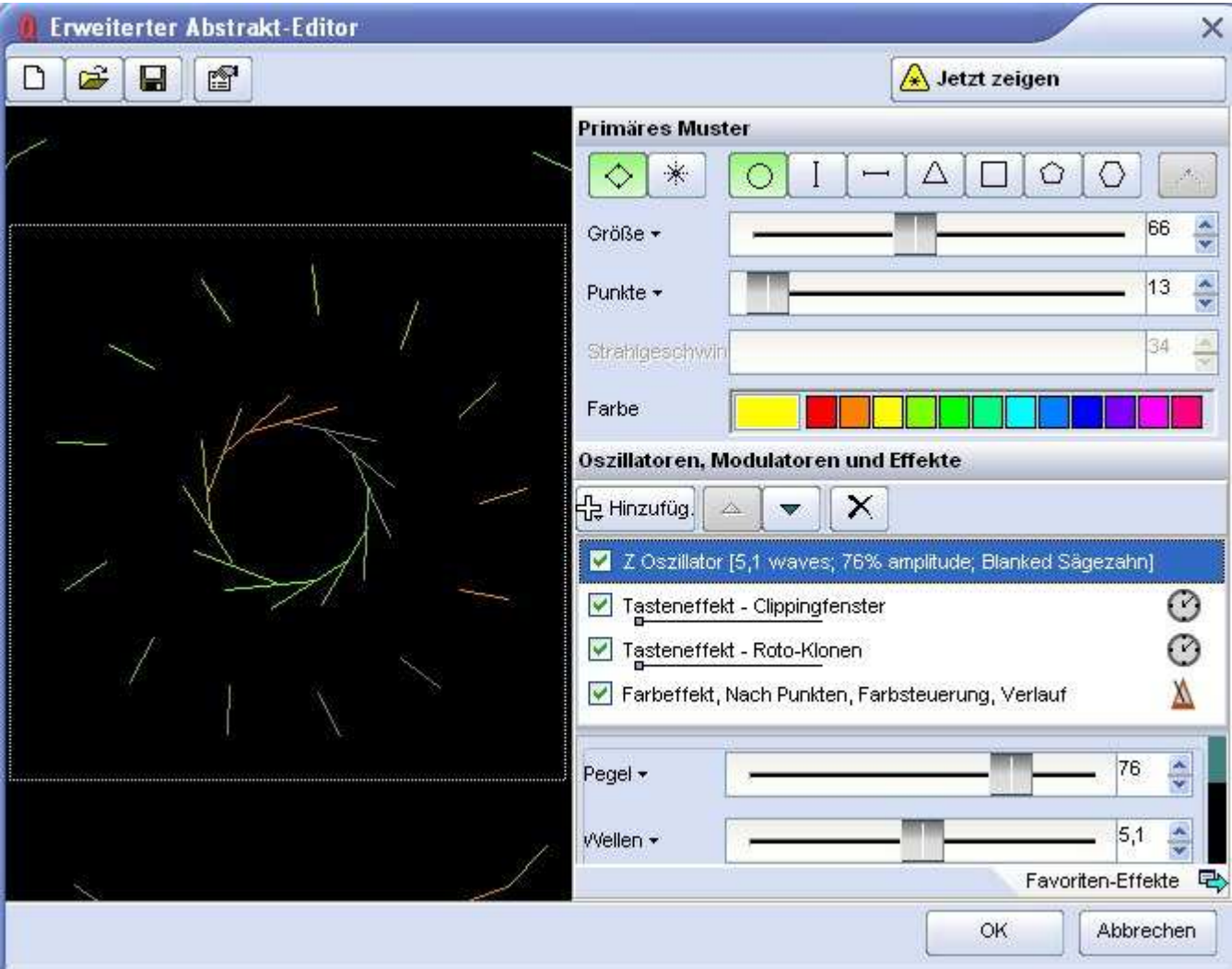
Effekte auf den gesamten Text anwenden oder auf einzelne Buchstaben

Neben dem Reiter Text-Eigenschaften kann man die Reiter Text-Effekt und Buchstabeneffekt anwählen, wobei sich die Effekte entweder auf den gesamten Text oder nur auf einzelne Buchstaben auswirken, je nach dem, welcher der Reiter geöffnet ist. Der Buchstabeneffekt bietet besonders wirkungsvolle Effekte. Mit ein paar Klicks ist es möglich, dass Text automatisch schwankt oder im Takt wippt.



Erweiterter Abstrakt (Formen) Editor

Auch den Formen-Editor gibt es als erweiterte Variante in Quickshow wie hier zu sehen.

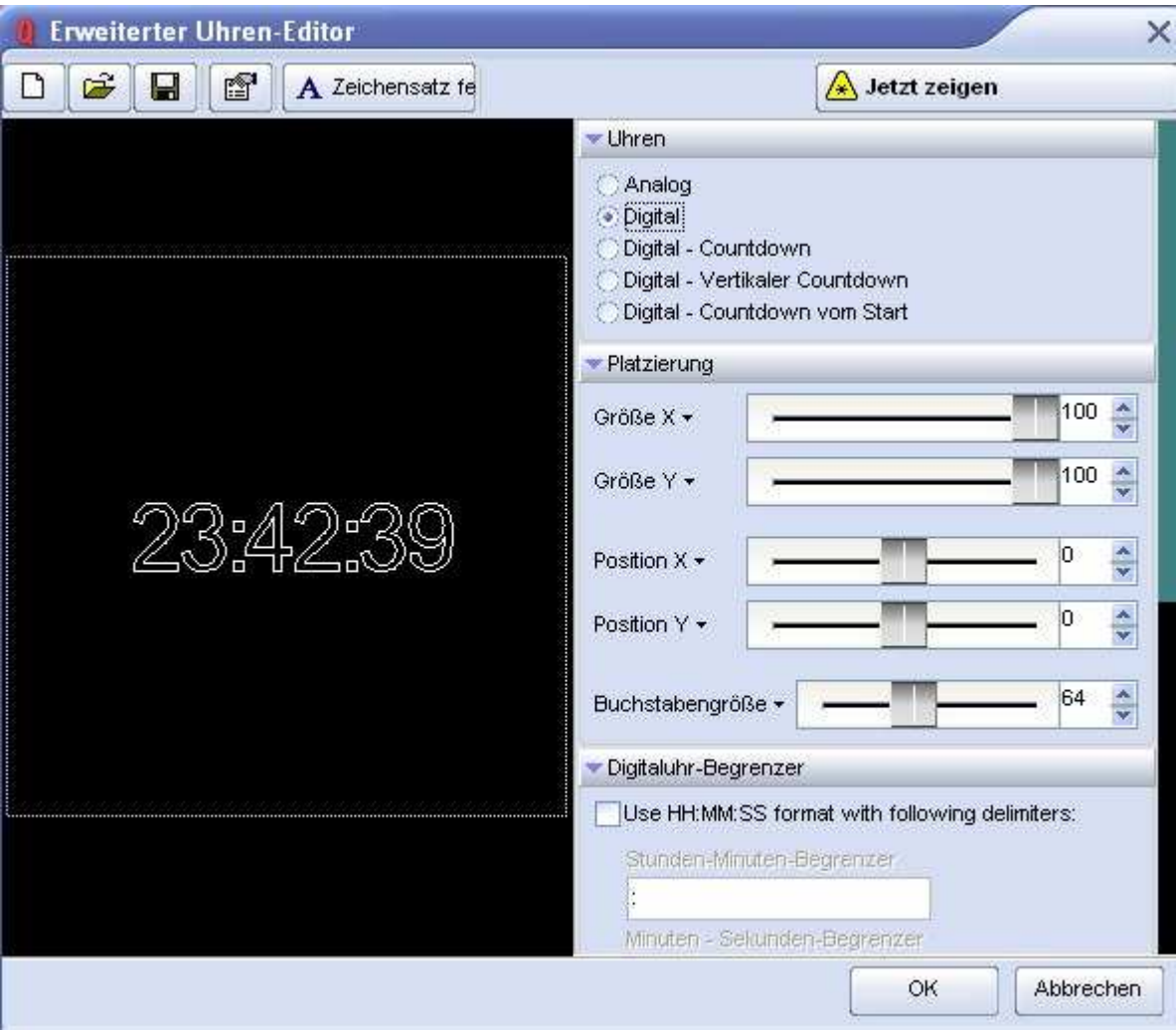


QuickShape plus Effekte = Abstrakt-Figuren-Generator

Obwohl der erweiterte Abstrakt-Editor verblüffende Bilder erzeugen kann, ist er dennoch recht einfach zu bedienen, da er auf dem Grundprinzip von QuickShape basiert. Einfach eine Grundform auswählen und dann zur Animation oder Gestaltung unter *Hinzufüg*. Oszillatoren, Modulatoren und Effekte hinzufügen. Absichtlich wurden hier technische Ausdrücke durch leichter verständliche ersetzt, um die Bedienung so einfach wie möglich zu halten.

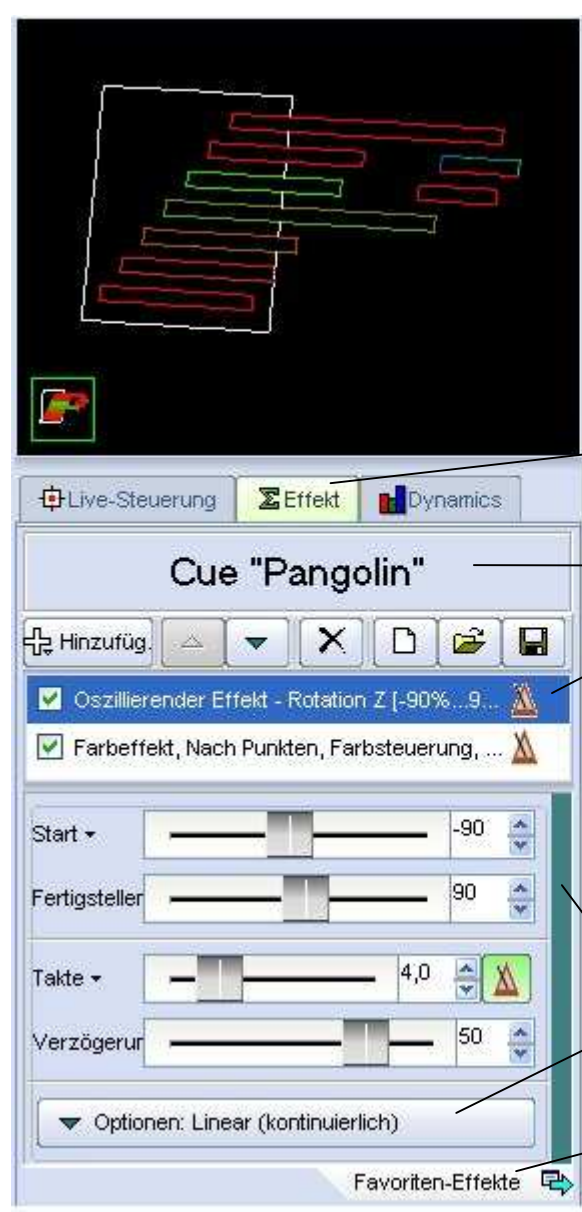
Erweiterter Uhren-Editor

Um das Angebot an erweiterten Funktionen abzurunden, bietet QuickShow auch einen erweiterten Uhren-Editor. Es können analoge und digitale Uhren sowie Zähler in horizontaler oder vertikaler Anzeigeweise erstellt werden, die sogar bis in den Millisekundenbereich anzeigen können.



Effekt-Editor

Der Effekt-Editor ist ständig verfügbar im Hauptfenster von QuickShow. Es ist der Karteireiter unterhalb des Vorschaufensters im rechten Bereich. Im folgenden Bild eine kurze Beschreibung.



Der Effekt-Editor ist ständig verfügbar im Hauptfenster von QuickShow. Es ist der Karteireiter unterhalb des Vorschaufensters im rechten Bereich.

Da der Effekt-Editor eine gemeinsam benutzte Funktion ist, wir hier angezeigt, auf welchen Cue sie sich momentan auswirkt

Die über +Hinzufüg. gewählten Effekte werden in diesem Teil aufgelistet und der markierte Effekt kann im Bereich darunter eingestellt werden.

Das Sigma-Symbol in einem Cue zeigt an, ob Effekte auf diesen Cue wirken. Σ

Diese Laufleiste erreicht Optionen weiter unten

Bietet erweiterte Optionen, die die Art der Animation des Effektes steuern.

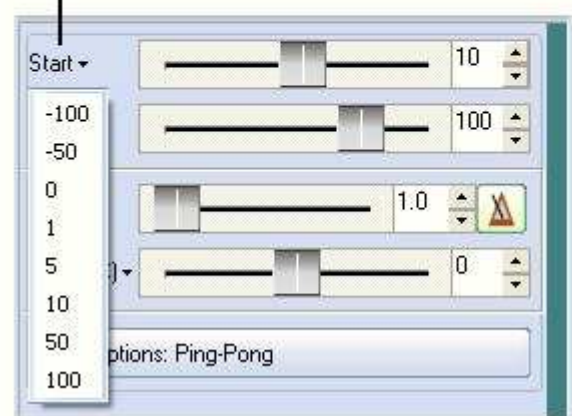
Effekte lassen sich samt Einstellungen auch als Favoriten ablegen, die dann mit diesem Ausklapp-Menü zum Schnellzugriff bereit stehen.

Einen Effekt hinzufügen und bearbeiten

Über die Schaltfläche  hat man die Möglichkeit, einen oder mehrere der vielfältigen Effekte dem aktuellen Cue zuzuordnen. Im Bereich darunter kann man für den blau markierten (wenn mehrere aktiv sind) Effekt Einstellungen vornehmen. Wenn viele Einstellmöglichkeiten vorhanden sind, erreicht man die weiter unten liegenden, indem man mit der grünen Blidlaufleiste rechts neben dem Effektbereich nach unten rollt.

Schnellzugriff auf häufig verwendete Parameter

Für viele Effektparameter lässt sich (zusätzlich zum Schieberegler) über den kleinen nach unten zeigenden Pfeil ein Schnellzugriffsmenü für häufig verwendete Parameter ausklappen. Da einfach auf einen der Werte klicken, um diesen dem entsprechenden Effektparameter zuzuweisen.



Hinter vielen Effektparametern kann man hinter den Parameterenstellungen zwischen folgenden Symbolen umschalten, um den Parameter entweder taktgesteuert oder zeitgesteuert zu nutzen.

-  Metronomsymbol (taktgesteuerte Verwendung anhand der globalen Schlagzahl)
-  Uhrensymbol (zeitgesteuerte Verwendung auf Basis der eingestellten Sekunden)

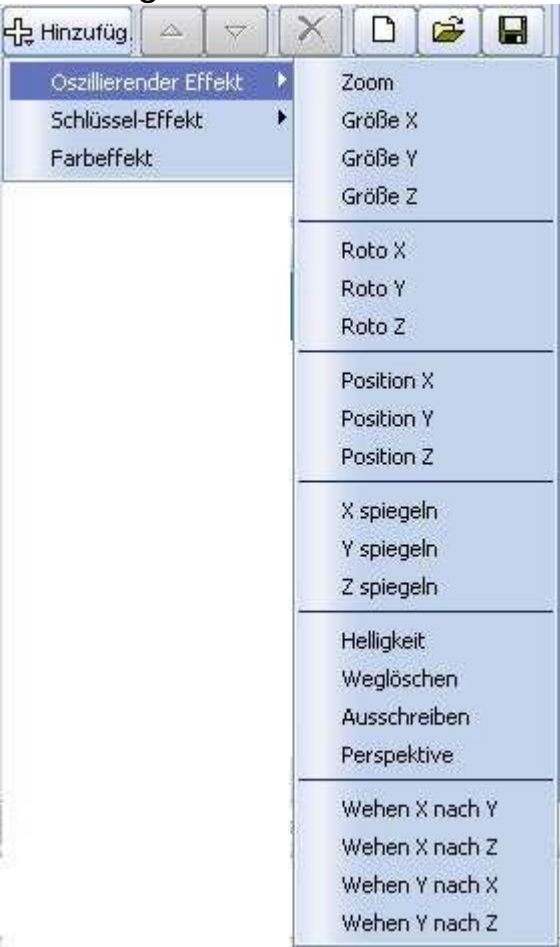
Effekt-Arten

QuickShow bietet drei verschiedene Arten von Effekten:

- Oszillierende Effekte** (normalerweise taktgesteuert, wie Zoom, Fade, Rotation usw.)
- Schlüsseffekte** (zeitgesteuert, um komplexere Abläufe zu ermöglichen)
- Farbeffekte** (Farbverläufe und/oder Farbteilungen sind hier möglich)

Oszillierende Effekte

Nachfolgend eine Liste der oszillierenden Effekte:



Schlüsseffekte

Es gibt folgende Schlüsseffekte, die im nächsten Bild zu sehen sind:



Farbeffekte

Außerdem bietet Quickshow ein Farbeffektmenü, welches vielfältige Einstellmöglichkeiten bietet.

Mit einem Doppelklick in diesem Bereich **auf** einen der Farbchips kann man die Farbe ändern. Mit einem Doppelklick **zwischen** den Farbchips kann man Farben hinzufügen

Hier hat man viele Optionen, **wie** der Farbeffekt angewendet wird, z.B. anhand der Punkte, dem Radius oder anhand der Achsen.

Einstellung, wieviele Durchläufe der Farbeffekt machen soll

Bestimmt die Effektgeschwindigkeit, sodass Farbrotaion ermöglicht wird

Einstellung des Mischungsverhältnisses der Originalfarben zu den Effektfarben

Diese beiden Regler bestimmen den Start- und Endpunkt des Farbeffektes, wobei Anfang und Ende die Originalfarbe haben und der Zwischenteil den Farbeffekt annimmt. Anfang und Ende ergeben sich aus der Option, wie der Effekt angewendet wird, z.B. Punkte oder Radius.

Bietet Optionen, wie der Farbeffekt ablaufen kann, wie z.B. kontinuierlich, ping-pong, zufällig, zunehmend beschleunigt bzw. verlangsamt und weitere.

Musik und Beats (Übersicht)

Das Beat-System läuft ständig in QuickShow und ist in der Werkzeugleiste zu sehen:



Der Beat lässt sich durch wiederholtes Klicken des Funktions-Symbols oder der Leer-Taste auf der PC-Tastatur vorgeben. Dabei werden die Schläge mit den Klicks gleichgesetzt und bei mehrmaligem Klicken wird der Durchschnittswert als neuer Beat angenommen. Mit der Rücktaste lässt sich eine Re-Synchronisierung bei leichten Abweichungen erzielen. Die Schlagzahl lässt sich durch einen Rechtsklick auf das Metronom auch direkt eingeben. Das gesamte Timing aller beat-basierten Funktionen wird anhand der hier festgelegten Schlagzahl gesteuert.

Verwendung mehrerer Laserprojektoren

QuickShow kann bis zu neun* verschiedene FB3 DAC , die per USB an den PC angeschlossen sind, kontrollieren. Beim Anschluss mehrerer FB3 empfiehlt sich die Nutzung von aktiven USB Verteilern. Jede FB3 wird von QuickShow erkannt und in der Statuszeile erscheint für jeden FB3 ein eigenes Symbol. (*Die Anzahl der zu verwaltenden FB3 hängt stark von der Leistung des PC ab, da alle Berechnungen für die Ausgabe ausschließlich im PC erfolgen. Je mehr FB3 man nutzt, umso stärker muss der Steuer-PC sein.)

Erste Schritte

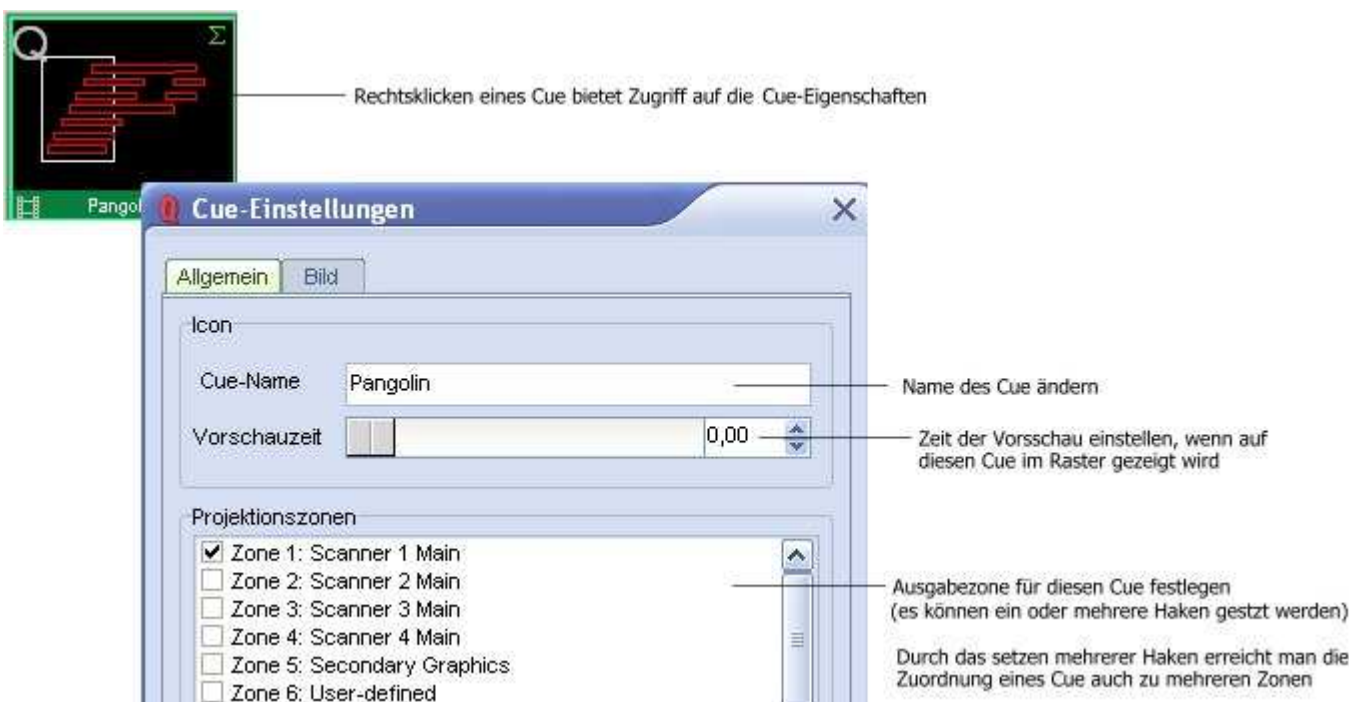
Wenn mehrere FB3 angeschlossen sind, sollte man folgendes tun:

- 1. Projektoreinstellungen für jeden FB3 einzeln an die Projektoren anpassen
- 2. Geometriekorrekturen und Projektionszonen für jeden FB3 individuell anlegen

Nachdem die Projektoren und die Projektionszonen eingerichtet sind, kann man die Cues von QuickShow anhand folgender zwei Methoden ein oder mehreren FB3 zuordnen:

- a. FB3 in den Cue-Eigenschaften für jeden Cue einzeln zuordnen
- b. Vorschauenfenster-Unterteilung, um Cues an verschiedene FB3 zu senden (Zone Hot Keys)

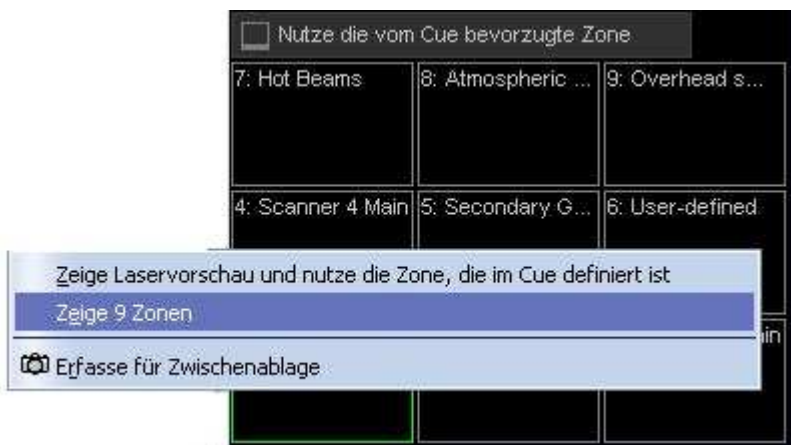
Projektionszonen in den Cue-Eigenschaften zuweisen



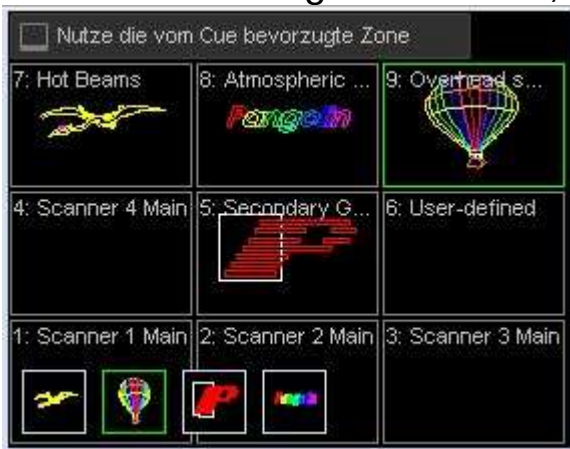
Im unteren Bereich der Cue-Eigenschaften unter Allgemein lassen sich ein oder mehrere Zonen festlegen (Haken setzen), in denen dieser Cue danach ausgegeben wird. Wenn ein Cue mehreren Zonen zugeordnet ist, wird er ggf. auch auf mehreren Projektoren gleichzeitig ausgegeben, z.B. wenn Zone 1 einem FB3 und Zone 2 einem andern FB3 zugewiesen ist und bei einem Cue bei beiden Zonen ein Haken gesetzt wurde, werden beim Auswählen dieses Cue beide FB3 angesprochen und der Cue auf beiden ausgegeben. So kann man nach und nach jedem Cue im Raster einen oder mehrere FB3 zuordnen. Eine flexiblere Möglichkeit der Zuordnung bietet die Nutzung der Vorschauenfenster-Unterteilung, der sogenannten Zone Hot Keys, was im Folgenden näher beschrieben wird.

Nutzung von Zone Hot Keys

Mit einem Rechtsklick ins Vorschaufenster kann man es in 9 Zonen unterteilen:



Wenn dies geschehen und der Multi-Cue Modus aktiv ist, kann man jede der 9 Zonen einzeln markieren (grüner Rahmen um die Zone) und der/die nachfolgend ausgewählte/n Cue/s werden den markierten Zonen zugeordnet. Diese Zonen entsprechen den ersten 9 Projektionszonen und werden, wenn verschiedene FB3 zugeordnet sind, auf die gleiche Weise auf den FB3 ausgegeben.



Beidhändige Tastaturbedienung

Die 9 Zonen sind dabei gleichzeitig den Nummerntasten zugeordnet, sodass man mit der rechten Hand über den Ziffernblock die Zonen aktivieren und mit der linken Hand die Cues im Raster steuern kann, indem man die entsprechenden Buchstaben drückt.

Die Null-Taste sendet den Cue an die im Cue festgelegte bevorzugte Projektionszone

Normalerweise werden die Zone Hot Keys vorrangig gegenüber den in Cue-Eigenschaften getroffenen Einstellungen behandelt, es sei denn, man setzt in den Cue-Eigenschaften den Haken ganz unten bei *Diesen Cue nicht erneut im Vorschaufenster zeigen* oder man drückt die Null oder nutzt die Funktion *Nutze die vom Cue bevorzugte Zone* oberhalb des Vorschaufensters. Dann werden die die in den Cue-Eigenschaften getroffenen Einstellungen wieder vorrangig behandelt.

Manche Cues können nicht mit den Zone Hot Keys zugeordnet werden

Dies sind die mit der TimeLine erstellten sowie die mit QuickCapture erfassten Cues.

Verweis auf den Ort eines Cue

Wenn Cues in die TimeLine oder in Quick Capture genutzt werden, zeigt QuickShow einen kleinen Pfeil in der unteren linken Ecke des Cue. Das bedeutet, dass das Werkzeug den Cue an seinem Ort nutzt und nicht selbst noch neue Bilddaten anlegt. Ändert man den Inhalt eines Cue, auf den ein anderer über die TimeLine oder Quick Capture zugreift, so ändert sich auch der Inhalt dieser erzeugten Cues. Die Daten des ursprünglichen Cue werden für die neu erzeugten benötigt. In den Cue-Eigenschaften erscheint bei diesen ein weiterer Reiter *Verwendet von*, der anzeigt, wovon der Cue genutzt wird. (siehe Bild)



Das Pfeil-Symbol deutet auf die abhängige Nutzung dieses Cue in weiteren Cues oder Programmteilen hin. In den Cue-Eigenschaften lässt sich die Verwendung anzeigen.

In Quick Capture und TimeLine trotzdem eigene Bilddaten verwenden

In Quick Capture und der TimeLine lässt sich dies umgehen, indem man auf die kleinen Pfeile der erfassten Cues im Werkzeug-Fenster (nicht im Cue-Raster) rechtsklickt und *Umwandeln in lokalen Cue* wählt. So bliebe der Emu im erfassten Cue immer noch der Emu, auch wenn der ursprüngliche Emu gelöscht oder verändert würde. Cues im Cue-Raster, die diesen Pfeil anzeigen, weisen darauf hin, dass sie für andere Programmteile verwendet werden. Im ursprünglichen Cue verschwindet der Pfeil wieder, wenn der Cue im Werkzeug in einen lokalen umgewandelt wurde.

Tastatur-Pendants

QuickShow hat eine umfangreiche PC-Tastatur-Belegung. Einige stehen in den Menüs, manche in den Cue-Zellen und manche sind nirgendwo zu sehen. Hier eine Liste mit allen:

Funktion	Tastaturbefehl	Wirkung
BlackOut	ESC	Stoppt die gesamte Ausgabe und setzt einige Prommfunktionen zurück
Pause	Pause	Stoppt die Animation des aktuellen Cue
Cues	Buchstaben	Aktiviert den entsprechend gekennzeichneten Cue im Raster (groß/klein-Untersch.)
Cue-Raster	F-Tasten	F1 bis F12 wählen jeweils eine der Cue-Raster Reiter an
Beat Counter	Leertaste Rücktaste	Mehrfaches drücken der Leertaste setzt die Schlagzahl fest Drücken der Rücktaste korrigiert leichte Beat-Abweichungen
Midi-Tastatur	Strg+Umschalt+M	anzeigen/verbergen der virtuellen Midi-Klaviatur
Rotation	~ oder ´	Rotationsrichtung tauschen (funktioniert nur mit QWERTY-Tastaturen)
Cue-Bearbeitung	Strg+C Strg+V Strg+X	Cue kopieren Cue einfügen Cue löschen

Dateien und Dateierweiterungen

Im Folgenden ist eine Liste aller von QickShow genutzter Dateiformate zu sehen. Bis auf das letzte Format (*.Qsdat) können diese Dateien sowohl geladen als auch gesichert werden, jeweils innerhalb des entsprechenden Programnteils über das Datei-Menü.

Format	genutzt von	Beschreibung
*.qsw	QuickShow	Format für d. gesamten Arbeitsbereich mit Cues, Effekten, Shows usw. (Hauptprogrammdatei)
*.qeff	Effekt	Format für Effekte aus dem Effekt-Editor (nicht mit anderer Pangolin-Software kompatibel)
*.qtxt	Text	Format für mit dem Text-Editor gespeicherte Text-Dateien
*.qfrm	Cue-Raster	Format für einzeln aus dem Cue-Raster oder dem Editor abgespeicherte Bilder/Animationen
*.qabs	Formen	Format für einzelne mit QuickShape oder advanced Shape abgespeicherte Formen (Abstrakt)
*.qsho	TimeLine	Format, in der einzelne Lasershow's gesichert werden, die mit Quick TimeLine erstellt wurden
*.qsyn	Synthesizer	Format für Dateien, die mit dem Bilder-Synthesizer gesichert und geladen werden können
*.qclk	Uhr	Format für Dateien, die mit dem Uhren-Editor gesichert und geladen werden können
*.qbem	QuickTargets	Format, in dem Strahlsequenzen gesichert und geladen werden können
*.qfx	QuickFX	Format für Effekte, die im QuickFX Bereich geladen und gespeichert werden können
*.QSdat	QuickShow	In diesem Format werden die allgemeinen Programmeinstellungen gespeichert

Virtuelle MIDI Klaviatur

Die virtuelle Klaviatur kann am unteren Rand des Cue-Rasters mit dem Tastatur-Befehl *Strg+Umschalt+M* ein- bzw. Ausgeblendet werden. (Voreinstellung: Klaviatur ausgeblendet)



Die Klaviatur veranschaulicht die Midi-Zuordnung zwischen Cues und Midi-Steuergeräten. Wenn ein Cue angeklickt wird, sieht man die Verknüpfung mit der entsprechenden Taste der Klaviatur. Wird eine Taste der Klaviatur angeklickt, startet oder stoppt das den verknüpften Cue. Auf die gleiche Weise würde QuickShow auch auf externe Midi-Signale reagieren, die von einem midifähigen Steuergerät an dem Computer gesendet werden. So kann die virtuelle Klaviatur auch zur Midi-Fehlerdiagnose eingesetzt werden.

MIDI Einstellungen

QuickShow bietet eine umfangreiche Unterstützung für Midi-Steuergeräte. Alle nötigen Einstellungen werden unter *Menü -> Midi Einstellungen* vorgenommen.

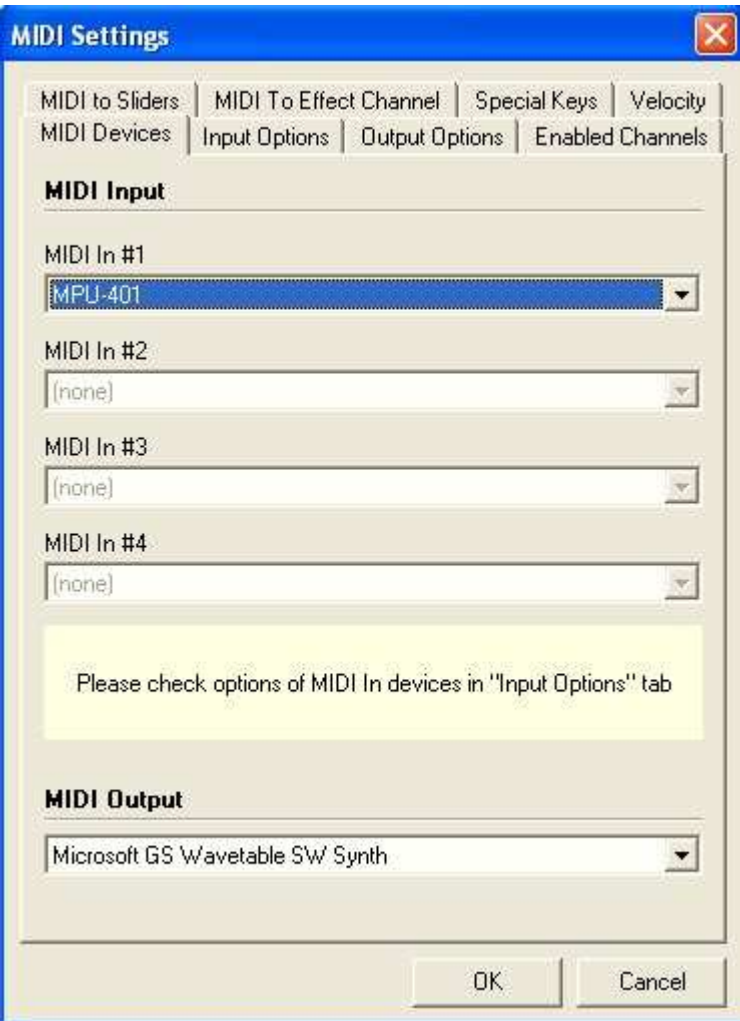


Bild 1

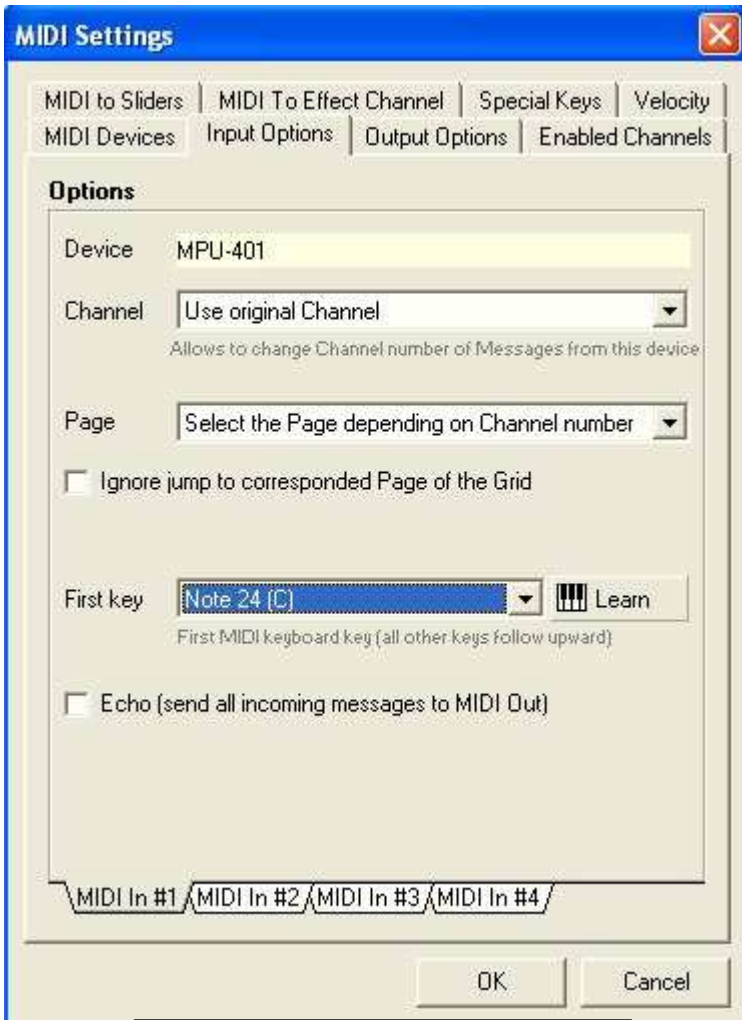


Bild 2

Midi Steuergeräte (Bild 1)

Dieser Reiter erlaubt die Auswahl von bis zu vier Midi-Steuergeräten zur Eingabe sowie eines zur Ausgabe. Wenn die Midi-Steuergerät gewählt sind, sollte man jedes einzelne im Reiter Eingang konfigurieren.

Eingangs-Optionen (Bild 2)

Dieser Reiter ermöglicht die Konfiguration jedes einzelnen Midi-Eingabegerätes. Dazu ist er – je nach Anzahl der angeschlossenen Geräte – selbst wieder in Reiter (am unteren Rand) unterteilt. Diese “Untertabs” MIDI In #1 bis MIDI In #4 zeigen im oberen Bereich jeweils den Namen des Midi-Gerätes an.

Channel und Page (Bild 2)

QuickShow unterstützt bis zu vier Midi-Eingabegeräte, wie Klaviaturen und Reglerbänke. Wenn mehrere Midi-Geräte angeschlossen sind, muss QuickShow wissen, wie jedes einzelne Gerät genutzt werden soll. Vielleicht soll ein Gerät Cues aufrufen und ein anderes Effekte steuern. Für diesen Fall kann man alle Effekte einer Seite zuordnen und die Cues einer anderen Seite. Die Ausklapp-Auswahlen *Kanal* und *Seite* dienen dazu, QuickShow die Midi-Behandlung für jedes Midi-Gerät entsprechend vorzugeben.

Verhindern, dass zu anderer Cue-Raster Seite gesprungen wird (Bild 2)

Wenn Midi-Steuersignale einer bestimmten Seite in QuickShow zugeordnet sind, wird normalerweise zunächst die Seite gewechselt, wenn eine Taste gedrückt wird und dann wird der entsprechende Cue aktiviert. Dieser Seitenwechsel führt ggf. zu einer ungewünschten Laserprojektion und stört die Ansicht. Mit einem Haken in diesem Kästchen verhindert man diesen unerwünschten Wechsel.

Erste Taste (Bild 2)

Die erste Taste setzt die Note, die den Cue ganz oben links im Cue-Raster aktiviert. Höhere Noten werden dann taktweise die anderen Cues aktivieren.

Echo (Bild 2)

Dieser Haken gibt an, ob QuickShow eingehende Midi-Signale an das Midi-Gerät, was bei Ausgabe gewählt ist, als Echo weitergibt oder nicht. Normalerweise ist die Funktion aus, sie könnte aber hilfreich sein, wenn QuickShow innerhalb einer Midi-Kette liegt, damit nachfolgende Geräte in der Kette noch die für sie bestimmten Signale abbekommen. Wenn der Haken gesetzt ist, werden alle Midi-Signale verarbeitet und weitergeleitet, bis auf SYS-EX Befehle.

Wichtig dabei: Wenn der Kanal nicht auf *Original-Kanal verwenden* gestetzt ist, werden Signale mit Echo den Kanal zugewiesen bekommen, der in der Kanal-Auswahl gesetzt ist.

Ausgangs-Optionen (Bild 3)

Dieser Reiter ermöglicht das Ein- und Ausschalten des Midi-Metronoms.

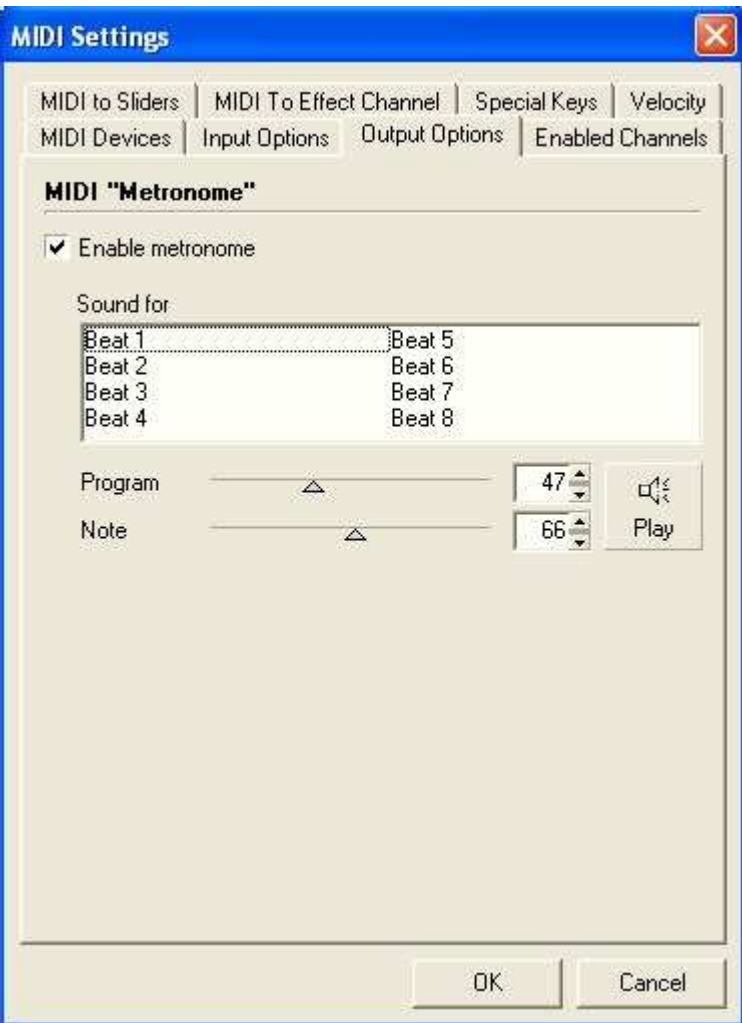


Bild 3

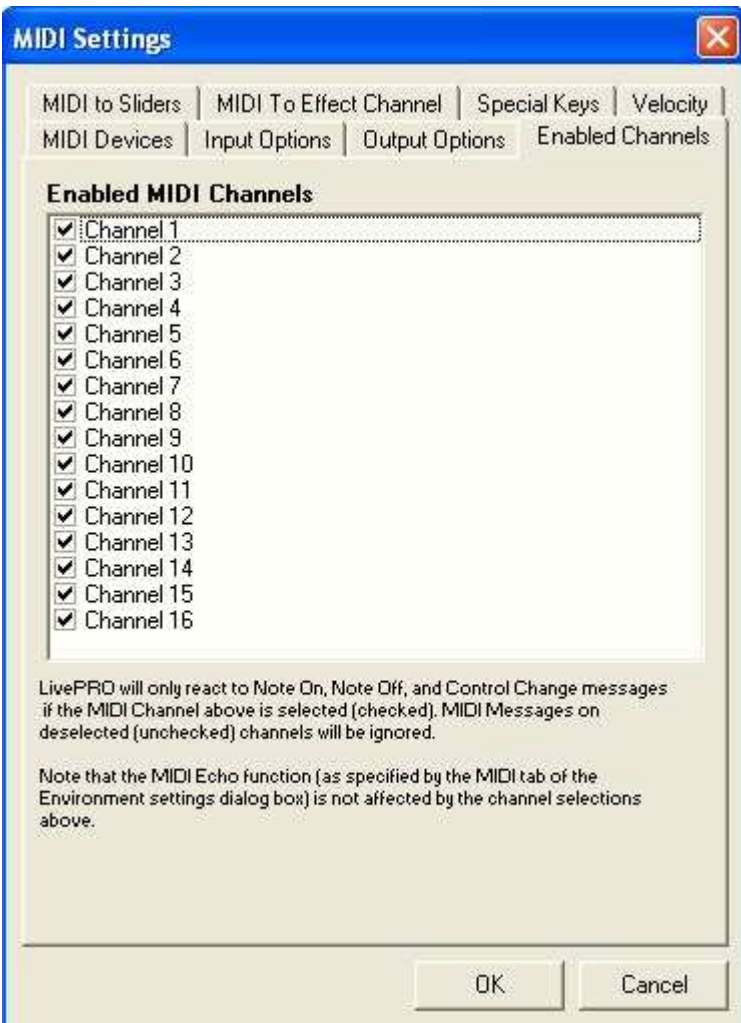


Bild 4

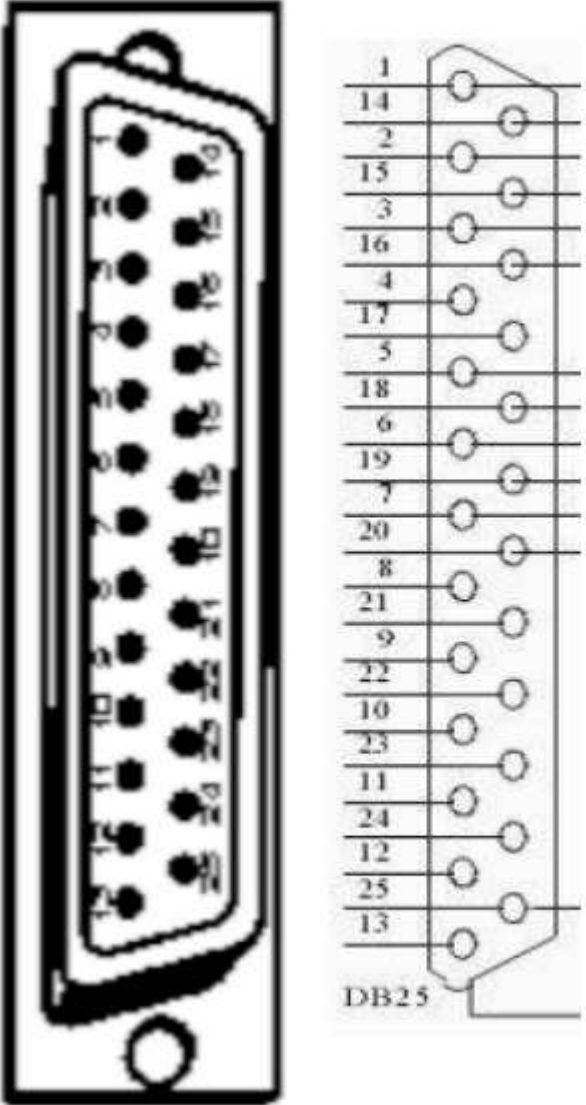
Midi-Metronom (Bild 3)

Aufgrund des Beat-Systems in QuickShow kann es sinnvoll sein, ein Metronom beim Einrichten des Arbeitsbereiches zu hören. Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann man eine General Midi Klangfarbe sowie die Note (Tonhöhe) zuweisen, welche das Metronom nutzt. Die Klangfarben 47 und 116 sind Schlaginstrumente und daher gut für das Metronom geeignet, wobei man natürlich auch jede andere Klangfarbe zuweisen kann. Wenn das Metronom aktiviert ist, hört man bei jedem Schlag den zugewiesenen Sound, der durch den internen Timer oder ein externes Audiosignal angestoßen wird. Um das Metronom hören zu können, muss ein Midi-Ausgabegerät ausgewählt sein.

Freigegebene Kanäle (Bild 4)

Dieser Reiter erlaubt es, Midi-Kanäle, auf die QuickShow reagiert, ein- oder auszuschließen. Es können im Normalfall alle Haken gesetzt bleiben, es sei denn, QuickShow ist in eine Umgebung mit vielen Midi-Instrumenten und Geräten eingebunden, deren Daten nicht den Betrieb von QuickShow stören oder negativ beeinflussen sollen.

ILDA DB-25F Pin-Belegung

	Signal-Typ	Pin	Spannung
	X+	1	-5V to +5V
	Y+	2	-5V to +5V
	Intensity/Blanking +	3	0V to +5V
	Interlock A	4	
	Red+	5	0V to +5V
	Green+	6	0V to +5V
	Blue+	7	0V to +5V
	Deep blue +	8	
	Yellow +	9	
	Cyan +	10	
	Z+	11	
	Not connected	12	
	Shutter	13	0V to +5V
	X-	14	-5V to +5V
	Y-	15	-5V to +5V
	Intensity/Blanking -	16	0V
	Interlock B	17	
	Red-	18	0V
	Green-	19	0V
	Blue-	20	0V
	Deep blue -	21	
	Yellow -	22	
	Cyan -	23	
	Z-	24	
	Ground	25	Cable shield

LED Signale des FB3

Die LED neben dem USB-Anschluss der FB3 weist durch durch verschiedene LED-Signale auf den aktuellen Betriebszustand hin. Diese Signale sind wie folgt:

- | | |
|-------------------------|--|
| • Dauerleuchten grün | -An (mit USB verbunden, QuickShow aus) |
| • Dauerleuchten gelb | -Verbunden (mit Quickshow oder anderer Software), nicht aktiv |
| • Langsam blinkend rot | -Aktiv, aber ohne Ausgabe (Füllsignal, aber kein Cue aktiviert) |
| • Schnell blinkend rot | -Aktiv mit laufender Ausgabe (mindestens ein aktiver Cue) |
| • Langsam blinkend gelb | -Aktiv mit Fehlfunktion (falsche Lizenz oder ein anderer Fehler) |
| • Dauerleuchten weiß | -Firmware Aktualisierung läuft gerade |