

Pangolin トレーニング概要			
1. 会社概要	a. Pangolin Laser Systems	i. ソフトウェア	1. Quickshow 2. BEYOND
		ii. ハードウェア	1. FB3 2. FB4
		iii. アクセサリー	1. 安全性 2. 制御項目 iv. 今後の計画
	b. Kvantレーザー	i. Clubmax	
		ii. Atom	
		iii. 屋外設備の改良	
		iv. Spectrum、BeamBrush、Architectなどの特殊機器	
	c. Unityレーザー	i. エコノミーライン	
		ii. Raw	
		iii. Elite	
2. レーザーとコンソール	a. 3つの方法	i. FB3スタイル	1. メリット 2. デメリット
		ii. FB4ダイレクト	1. メリット 2. デメリット
		iii. BEYONDサーバー	1. メリット 2. もちろん接続は不要 3. 補間
	b. 最大の課題は安全性	i. ゾーニングとは	1. 直接制御によるゾーニング 2. ソフトウェアによるゾーニング
	c. DMXサーバーにより、ゾーンはフィクスチャーになります		
	d. フィクスチャーは標準的な照明器具の要素を備えています		
	e. レーザー要素も追加		
	f. レーザーコンテンツを設計・作成し、コンソールでトリガー、設計、プログラミングすることで、2つの世界を融合できます		
	g. レーザーは、コンテンツと制御の点で、ビデオと照明の中間的な存在です		
3. レーザーマッピングショー	a. レーザーキャンバス		
	b. プログラミングのコツ	i. 写真にレーザーを使用する	
		ii. Depenceを使用する	
		iii. Universeを使用する	
		iv. タイムライン上のキューリスト内にシェイプを作成し、現場で修正する	
		v. 現場でメッシュを作成する	
	c. 主にレーザーマッピング用のフレームを描画する	i. レーザーカーソルを使用する	
		ii. 基本的な使用にはポイントツールを使用するのが最適です	
	d. 軸ベースのエフェクトを使用する	i. カラーFX	
		ii. フレーミング	
		iii. 可視ポイント	
		iv. ビームメーカー	
	e. タイムラインでの合成		
	f. 合成画像での合成"		