



NGC Training CenterTM

for Autodesk FLAME Artist & Engineer

お問い合わせ先は、
株式会社エヌジーシー

までお願い申し上げます。

東京： 〒102-0083 東京都千代田区麹町 5-7-2 麹町 M-SQUARE 7 階
TEL.03-6380-8142 / FAX.03-3222-2601
bsi@ngc.co.jp

大阪： 〒540-8689 大阪市中央区久太郎町 1-6-29 FORECAST 堺筋本町 3 階
TEL.06-6267-6410 / FAX.06-6267-6411
osaka@ngc.co.jp

A1

新しいインターフェースを初めて使用される方向け

A2

初めて Flame を使用し習得したい方向け

A3

差分のみ習得したい方向け

A4

知りたいエフェクト別

A5

はじめて Lustre を使用される方向け

A6

プログラミング未経験だが、matchbox に興味があり、
どこから始めればよいの分からない初心者様向け

S1

autodesk 製品使用者様（エディター）
管理者様（autodesk 製品未経験）向け

S2

Linux 未経験者様または初心者様向け

A1

2013 Anniversary 以降のインターフェースでのアプリケーション操作。

(希望のバージョンで行うことができます。)

- ・ Project / User の作成
- ・ Media Panel
- ・ Import / Export
- ・ Archive/Restore
- ・ Conform
- ・ Desktop Reel Management
- ・ タイムラインの操作 / 編集
- ・ TimelineFX 概要
- ・ BatchFX 概要
- ・ Batch 概要

6h

A2

Flame の基本操作トレーニング。

- ・ System Maintenance Basic
- ・ New Interface Basic
 - Project / User の作成
 - Media Panel
 - Import / Export
 - Archive/Restore
 - Conform
 - Desktop Reel Management
 - タイムラインの操作 / 編集
 - TimelineFX 概要
 - BatchFX 概要
 - Batch 概要
- ・ Action Basic
 - Tracking
 - Keying
 - Gmask
 - Animation

18h(3Days)

A3

各 Ver. 別のワークフローとエフェクトの新機能トレーニング。

- ・ 2014 から 2015 までの差分
- ・ 2015 から 2015ext1 までの差分
- ・ 2015ext1 から 2016 までの差分
- ・ 2016 から 2016ext1 までの差分
- ・ 2016ext1 から 2017 までの差分

各 2h

A4

基本エフェクトから新エフェクトまで知りたいエフェクトの説明。

- ・ CC/CW
- ・ TimeWarp
- ・ Paint
- ・ Animation
- ・ Stabilizer/Tracking
- ・ Keying
- ・ Action 基礎
 - Planar Tracker
 - Gmask Tracer
- ・ Camera Tracking
- ・ Action Surface
- ・ Action Light
- ・ Action Matchbox/Lightbox/CameraFX
- ・ Action 3D Shape
- ・ 消しもの
- ・ Action Particle 基礎 他

要相談

A5

Autodesk Flame と連携させた Lustre の使い方基礎

- ・ Lustre Startup
 - 1 .Flame からシーケンスを送る
 - 2 .Lustre の準備
 - 3 .Degrain
 - 4 .Dust
 - 5 .Graiding (プライマリ)
 - 6 .Grade の保存
 - 7 .Grade (セカンダリ)
 - 8 .Animation、Tracking
 - 9 .Keyer
 - 10 .GradeBin
 - 11 .パラメーターのコピー
 - 12 .レンダリング
 - 13 .LUT の適用
 - 14 .Lustre をスタンドアローンで使用する

6h

A6

プログラミング未経験者向け。(サンプルプログラム付き)

- 1.Matchbox とは？
- 2.Matchbox シェーダリポジトリ
- 3.Matchbox の利用
- 4.Matchbox_builder(shader_builder) とは？
- 5.Machbox Builder の利用
- 6.Matchbox を利用するために必要なファイル
- 7.Matchbox のコンパイル手順
8. サンプルプログラム 00_0: Hello World!
9. サンプルプログラム 00_1: グラデーション
10. サンプルプログラム 01: 入力
11. サンプルプログラム 02: モザイク処理
12. サンプルプログラム 03: 分割処理
13. サンプルプログラム 04: サンプルプログラムの合成
14. サンプルプログラム 05: ジュリア集合
15. サンプルプログラム 06: オリジナルモジュールの制作
16. 既存のサンプルプログラムの紹介

6h

S1

サポートホットラインとやり取りができるようになるためのトレーニング。

- ・ Autodesk M&E System Products
- ・ ソフトウェア構成要素
 - 核となるソフトウェア構成要素
 - Stone and Wire
 - クリップライブラリとメディアデータベース (swdb)
 - Wiretap と Wiretap Gateway
 - Burn と Backb
- ・ Turnkey systems
 - ハードウェア概要 (システム構成)
 - Media Storage の構成 ①
 - Media Storage の構成 ②
 - DotHill Stone のメンテナンス
- ・ SAN (Storage Area Network)
- ・ システムの基本操作
- ・ Autodesk 製品のディレクトリ構成とその内容

6h

S2

Linux の基礎に関するトレーニング。

- ・ Window System
- ・ X サーバで使用するキーボードショートカット
- ・ シェル (Shell)
- ・ シェルの起動方法
- ・ コマンドプロンプト
- ・ シェルの終了
- ・ シェルの便利な機能
- ・ テキストエディター
- ・ Linux のディレクトリ構造
- ・ Linux 基本コマンドの概要と使い方
- ・ Autodesk 基本コマンドの概要と使い方
- ・ Appendix

6h