



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 M.F.P.R.麹町ビル (旧 麹町M-SQUARE)
TEL 03-6380-8141 FAX 03-3222-2601
bsi@ngc.co.jp

大阪： 〒530-0001 大阪市北区梅田 3-3-10 梅田ダイビル 18階
TEL 06-6455-4950 FAX 06-6455-4955
bsi@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、ワークフロー別

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イ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
- ・ Effects (2019 ~)
- ・ 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
 - プロジェクトとメディアの管理
 - Flame インターフェイスと編集
 - Tools
 - TimelineFX/BatchFX/Batch
 - Effects (2019 ~)
- ・ Action Basic
 - Tracking
 - Keying
 - Gmask
 - Animation
 - Action ワークショップ

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 2016 までの差分
- ・ 2016 から 2017 までの差分
- ・ 2017 から 2018 までの差分
- ・ 2018 から 2019 までの差分

要相談

A4

基本エフェクトからワークフローまでトレーニングカスタマイズ。

- ・ CC/CW
- ・ Paint
- ・ Stabilizer/Tracking
- ・ Keying
- ・ Action 基礎
- ・ Action Gmask
- ・ Camera Tracking
- ・ Action Surface
- ・ Action Light
- ・ Action Matchbox/Lightbox/CameraFX
- ・ Action 3D Shape
- ・ Action Particle 基礎
- ・ Autodesk Color Management
- ・ HDR ワークフロー
- 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
- ・ 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