



toon
boom

セールパンフレット

Storyboard^{PRO} 22

Harmony 22

機能説明 &
導入メリット

toonboom.co.jp

発信すべきストーリーとは

Toon Boomは新しいロゴを含め完全リニューアルしたことを大変嬉しく思います。これまで、Toon Boomは、絵コンテ、アニメーション、パイプライン管理ソフトウェアが持つパワーとクリエイティブな性能により、世界的に高い評価を受けてきました。私たちは次世代を迎え、サービス、トレーニング、コンサルティングに重点を置いて、アニメーションスタジオ、教育およびゲーム開発を行うクライアントをサポートし、テクノロジービジネスにおける新しいパートナーシップを築いています。2022年には、無限に広がるクリエイティブな可能性と当社のグローバルなコミュニティへのサポートが始まります。すべての声とストーリーが届くように当社は心がけています。

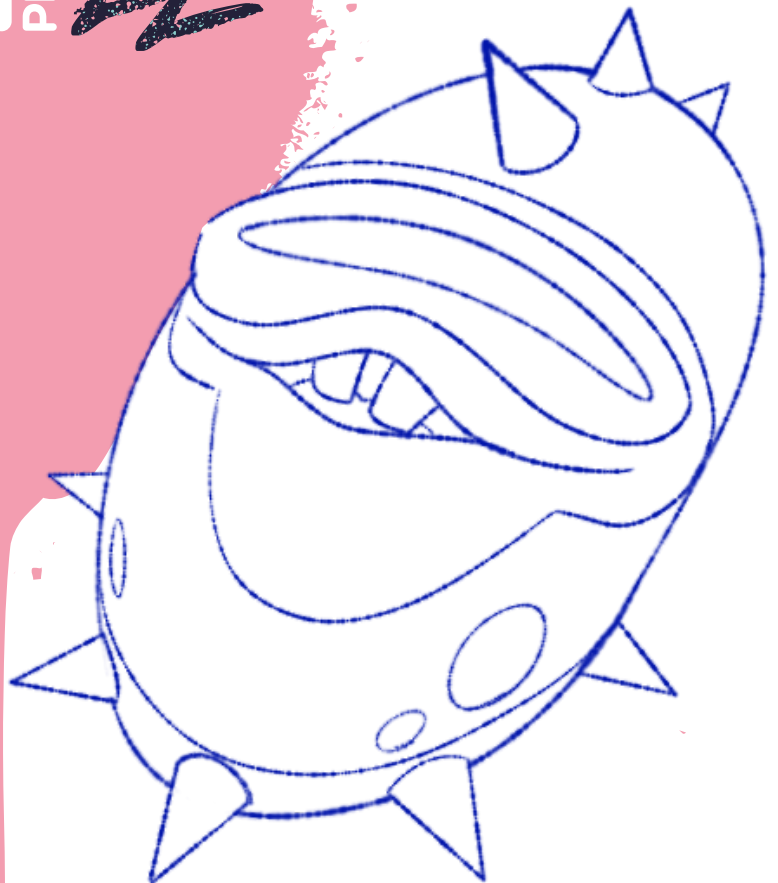
toon
boom

Storyboard PRO 22

新しいロゴは新しい章の始まり

すべての物語がここから始まる

世界中の作家、監督、クリエイターが使用しているStoryboard Proは、アイデアを書き留め、カットを構築し、ストーリーを精巧にして、皆様自身の条件で共有し、提案し、宣伝することができます。これは、描画、脚本作成、カメラコントロール、ビデオコンテ作成機能、およびサウンドを組み合わせたオールインワンの絵コンテソリューションです。Harmonyとシームレスに統合するStoryboard Proは、コンテンツをすばやく簡単に実現させる方法です。



製品

Harmony²²Storyboard^{PRO}²²Producer²²コンテンツ、トレーニング、
サービスToon Boomプロフェッショナル
サービス部門

パートナーシップ

- XPPen
- Wacom

Harmony²²

2Dアニメーションの世界を創造する

世界最大級のアニメーションスタジオやゲームスタジオは、Harmonyを利用し、最高品質の制作に取り組み、その都度、物語づくりのグローバルな基準を引き上げています。Toon Boomのオールインワンかつエンドツーエンドの2Dアニメーションソフトを使えば、アニメーターはあらゆるスタイルでカットアウトとペーパーレス作画を作成することができます。



目次

Storyboard Pro 22	05
スクリプトの統合	06
描画エンジンとツール	06
内蔵カメラとマルチプレーン	08
ビデオコンテ (タイムライン編集)	08
サウンド編集とエフェクト	09
3D統合	10
新機能	11
Storyboard Pro、Harmonyと その他のソフトウェアの統合	12
Storyboard Pro、Harmonyと その他のソフトウェアの統合	12
Harmony 22	13
描画エンジンとツール	14
カラー管理	15
あらゆるスタイルの2Dアニメーションを取り入れる	17
3D素材の統合	18
コンポジットと特殊効果	19
サウンドの操作	20
パイプラインの管理	21
新機能	22
Toon Boomサービス	24
会社紹介	24
サービスの内容	24
無料リソース	28



Storyboard PRO 22

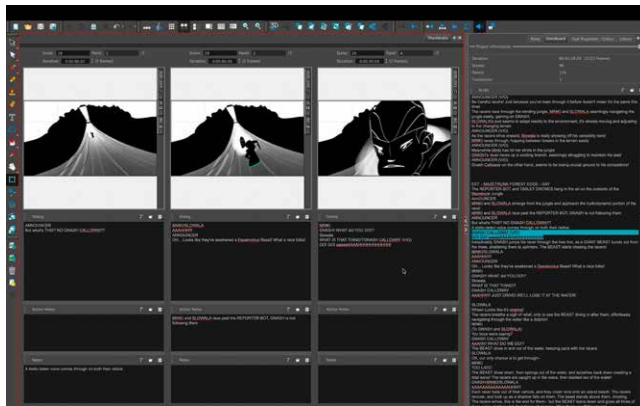
すべての物語はここから

次のページからは、Storyboard Proの優れた全機能について詳しく説明します。

台本の統合

台本でプロジェクトを開始した場合でも、コンテを描画するときに台本を書くことを選択した場合でも、Storyboard Proにお任せください。あらゆるソースから完全な台本をインポートし、常に制作で最も重要な部分であるストーリーと一致するようにします。キャプションをパネルに追加するには、台本のセクションをドラッグ&ドロップするだけです。

最終ドラフトを使用して台本を作成し、カット、ショット、またはパネルを管理しましたか？ Storyboard Proは、カットの内訳、名前の設定、キャプションを含む.fdx形式のインポートから絵コンテを自動的に生成できます。

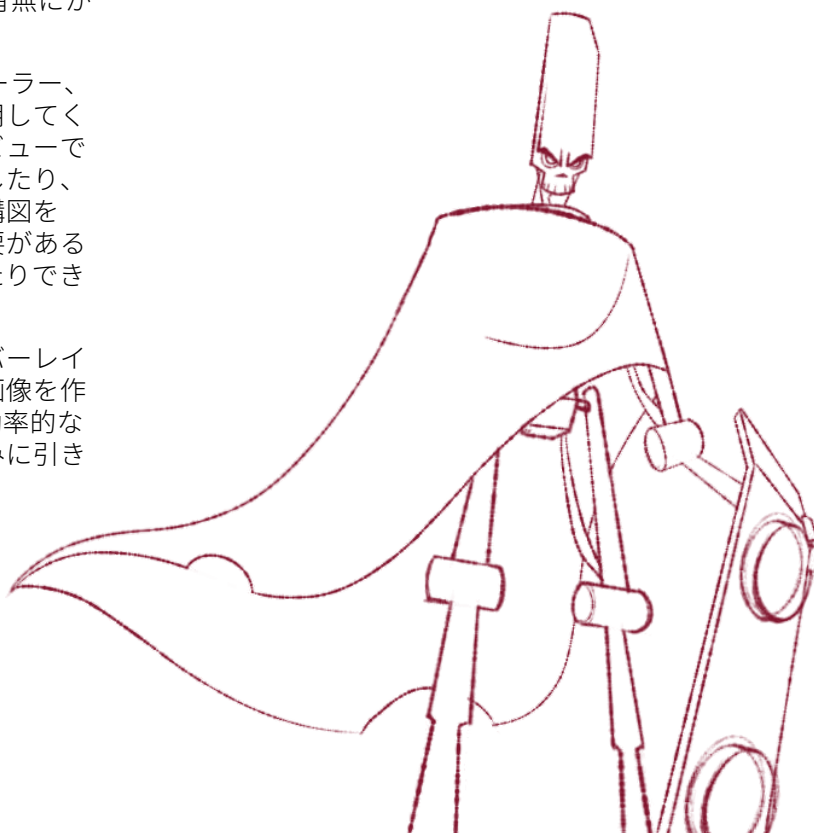
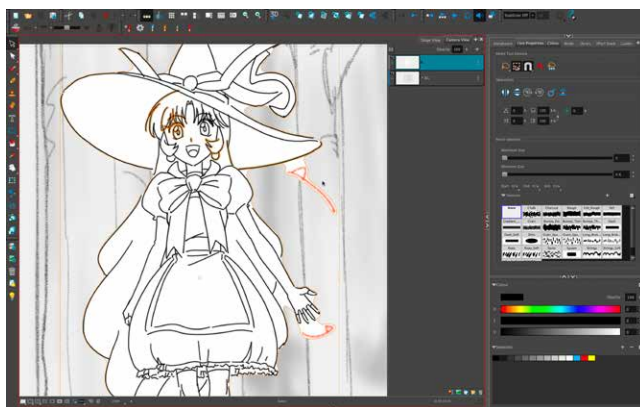


描画エンジンとツール

Toon Boomの従来の描画エンジンであるStoryboard Proを使用すると、ベクターとビットマップで同時にシームレスな作業を行うことができ、創造性の限界を押し広げることができます。可能な限り本物のブラシに近づけるように開発されたブラシツールを使用すると、スケッチや製図がこれまでにないほど迅速に行えます。**高度なブラシ属性**を設定して、ベクターラインにテキストを追加したら、**描画中に変更が反映**されます。必要に応じてラインを修正したり、ビットマップラインをベクターに変換したりできます（その逆も可能です）。テキストの有無にかかわらず、可能性は無限大です。

精度が重要な場合は、Storyboard Proのルーラー、ガイド、グリッドの豊富なライブラリを活用してください。ゲーム制作ではアイソメトリックビューで作業したり、ショットの魚眼ビューを作成したり、プロポーショングリッドを設定して完璧な構図を作成したり、作品を新しい角度から見る必要がある場合は、**ワークスペースをミラーリング**したりできます。

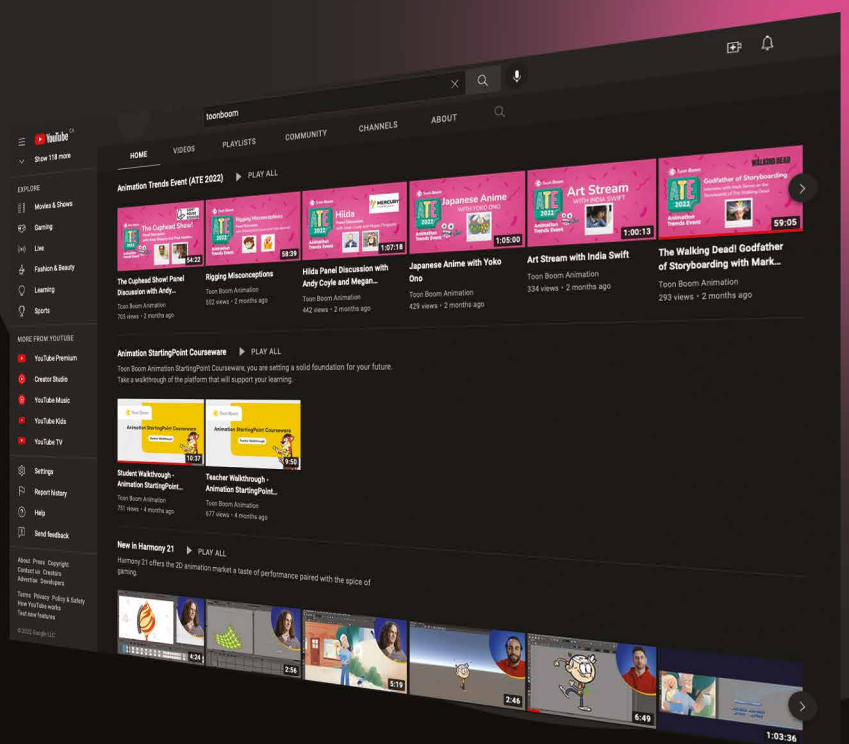
テキストシャドウ、透明度、オーバーレイを利用しながら、複数のレイヤーで複雑な画像を作成します。Storyboard Proを使用すると、効率的な作業を行うことができ、コンテを新たな高みに引き上げることができます。





Youtubeチャンネルに
アクセス

アーティストやアニメーターの世界的なコミュニティとつながりましょう！

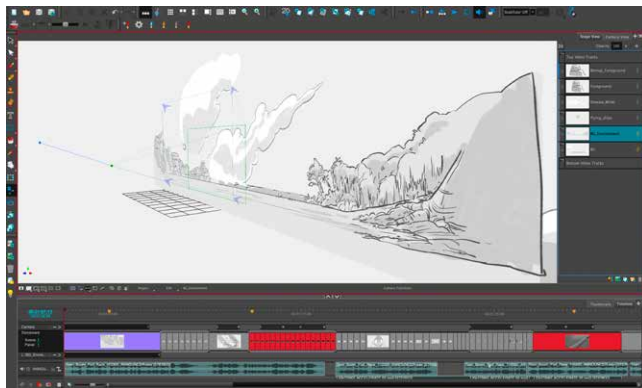


内蔵カメラとマルチプレーン

Storyboard Proには、いつでもアクティブ化できる完全な3D環境が最初から組み込まれています。すべてのレイヤーをすべての3軸で同時に操作できるため、没入型の世界を作り上げることができます。

Storyboard Proのカメラは、一度に2軸でパネルをフレーミングするか、3Dカメラに変換することで、配置またはアニメーション化できます。視差の問題は過去のことです！

カメラアニメーションの時間を1つに設定したり、複数のパネルにその動きを拡張したりします。Storyboard Proは常に、目的のアクションを伝えるのに役立ちます。



ビデオコンテ(タイムライン編集)

コンテを作成していると、SBPは自動的にパネルをタイムラインに順番に配置します。これは、絵コンテのビデオ版であるビデオコンテの基礎となります。そこから、カットのタイミングを調整して、トランジションを追加し、カメラアニメーションの時間を調整し、パネルの各レイヤーをアニメーション化して、ストーリーでより簡単に説得力のある動きを作成します。

Storyboard Proタイムラインは、要求の厳しいビデオ編集者でも使いやすい仕様となっています。複数のビデオおよびオーディオトラックを編集したり、「リップル後続パネル」をオンまたはオフにしてデュレーションを調整したり、イン/アウトポイントを動的に再配置したり、編集の一部をカット/挿入したりできます。

ビデオコンテを複数の形式で、部分的に、または単一のレンダリングされたビデオとしてエクスポートします。Storyboard Proでは、**Apple ProResへのエクスポート**が可能になり、最も厳しい業界要件との完全な適合性に向けて向上させます。

Apple ProResコーデックは、マルチストリーム、リアルタイム編集パフォーマンス、印象的な画質、および低いストレージレートという比類ない組み合わせを実現しました。すべてのApple ProResコーデックは、

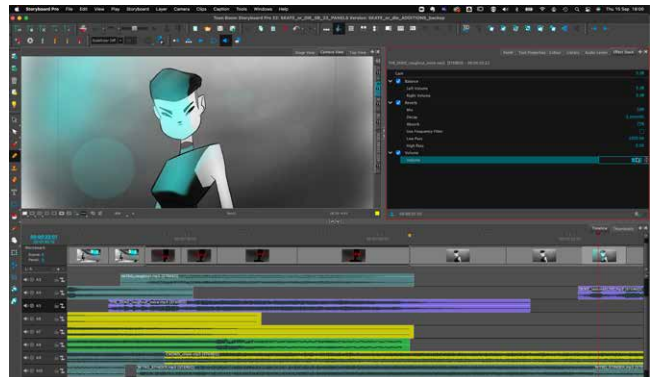
すべてのコマサイズ (SD、HD、2K、4K、5K を含む) をフル解像度でサポートします。



サウンド編集とエフェクト

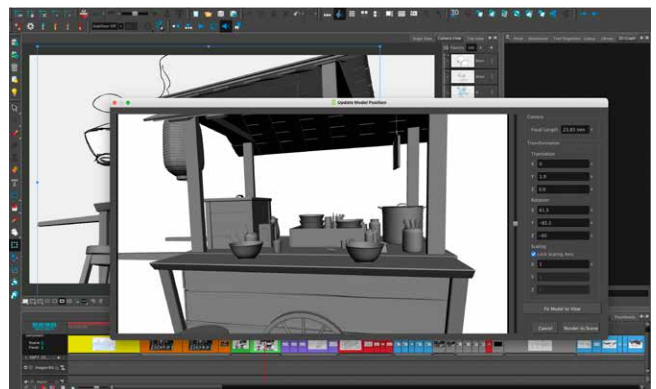
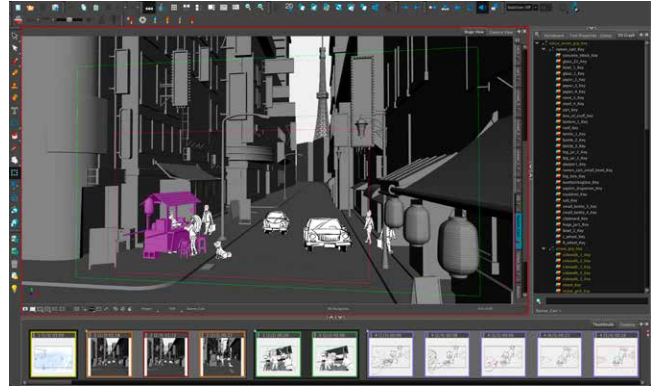
サウンドを追加せずにビデオコンテは完成しません。最も一般的に使用されているフォーマットから、希望する数のサウンドトラックを追加します。必要に応じて、Storyboard Proのタイムラインから直接、独自の一時トラックを録音します。オーディオクリップを絵コンテパネルにリンクして、編集プロセス全体で同期が失われたり、バックグラウンドサウンドがロックされたりしないようにします。

複数または個別のクリップのオーディオレベルを調整し、**レベルメーター**でレベルを監視しながらキーフレームを動的に追加してクリッピングを回避することにより、Storyboard Proで直接ミキシングを行います。サウンドに個性を加えるには、エフェクトスタックビューを開き、さまざまなエフェクトを追加します。それでも不十分な場合は、Storyboard Proを使用すると、シーケンス全体を融合されたトラックまたは個別のトラックとして、さまざまな形式と品質でエクスポートできます。



3D統合

私たちは、プロジェクトがいかにクリエイティブな面厳しく要求されるかを理解しています。そのため、Storyboard Proは完全な3D環境でゼロから構築されており、複数の軸で2D平面を操作するだけでなく、3D素材をインポートしてパネルに組み込み、他のレイヤーと同じようにアニメーション化することもできます。FBX、OBJ、またはAlembicファイルを取り込み、サブノードにアクセスして、個別の3D素材にキーフレームを追加し、3Dカメラをアニメーション化します。Storyboard Proを使用すると、プロジェクトが3D、2D、実写、ゲーム、ハイブリッドプロダクションのいずれであるかに関わらず、ビデオコンテが生き生きと動き出すのを見ることができます。



STORYBOARD PRO 22 新機能のご紹介

Storyboard Pro 22 のリリースノートについては、docs.toonboom.com/ja/ をご参照ください。

優れた互換性Storyboard Pro 22で体験できる新機能のほんの一部をご紹介します

APPLE PRORESコーデックのサポート

Storyboard Proは、macOSとWindowsの両方でApple ProResコーデックを自然にサポートするようになりました。高品質のビデオ要件がますます厳しくなる中、Storyboard Proはプラットフォーム間で一貫性をもたらし、メモリ制限に陥ることなく高解像度でレンダリングできます。

NLEソフトウェアによるコンフォメーションの改善

ノンリニア編集 (NLE) ソフトウェアでビデオコンテンツを操作するにあたって、Storyboard Pro 22にいくつかの改善が加えられました。新しいオプションにより、カメラの動きがあるカットのパネルをネストし、カメラのキーフレームをネストに配置できます。これにより、カメラ動作が複数または個別のパネル上の目的のNLEソフトウェアに引き継がれ、タイムラインで非破壊的な変更が可能になります。さらに、3D情報を使用したカットのコンフォメーションが可能になりましたが、NLEはStoryboard Proのように3Dカメラをサポートしていないため、コンフォメーションを行えるのはクリップのデュレーションのみです。Storyboard Pro 22では、タイムラインマーカーのエクスポートとのコンフォメーションも可能で、作業がはるかに簡単になります。

オーディオレベルモニター

まったく新しいオーディオレベルメーターがStoryboard Proで利用可能になりました。オーディオ出力レベルを視覚的に監視して、オーディオクリッピングを防止し、制作パイプライン全体で一貫したオーディオレベルを確保します。

Storyboard Pro 22の 新機能をチェック

無制限な創造的自由で思い通りに。

21日間無料でお試してください！



STORYBOARD PRO、HARMONY、その他のソフトウェアの統合

他のアニメーションソフトウェアとの共同作業

HARMONYにエクスポート

パイプラインの統合により、効率と安定性を実現します。Toon Boomソリューションに関しては、Storyboard Proで絵コンテを作成し、Harmonyでスムーズに続きから編集できます。

Storyboard Proの素材ライブラリは、Harmonyとの完全な互換性があるだけではありません。

Storyboard ProプロジェクトをHarmonyのカットに保存して、ビデオコンテの単一の融合されたトラックを別のカメラで作成するか、パネルのすべての個別のレイヤーをHarmonyで個別の素材として作成することもできます。レイヤーまたはカメラのすべてのアニメーションキーフレームは、Storyboard Proタイムラインに配置されたサウンドトラックも含めて、Harmonyで変換されます。これをすべてのカットまたは特定の範囲のカットに対して一括で実行できるため、プリプロダクションからプロダクションへの移行が簡単になります。

コンフォメーション

ほとんどのプロジェクトは、最終編集のためにノンリニア編集ソフトウェアで終了し、ポストプロダクションのためにコンジットパッケージを使用することもあります。プロセスの早い段階でポストプロダクション段階を計画できれば、臨機応変に対応して、予期せぬ事態を回避しやすくなります。そのため、Storyboard Proでは、Adobe PremiereやAfter Effects、Avid Media Composer、Apple Final Cut Proなどと互換性を持たせるさまざまな強力なエクスポート/インポートオプションを使用して、ストーリーコンテ/ビデオコンテのコンフォメーションを行うことができます。



3Dをエクスポート

3Dアセットでスイープアニメーションを作成できるのは良いことです。同じアニメーションをサードパーティの3Dまたはコンジットソフトウェアにエクスポートできるのはさらに良いことです。Storyboard Proでは、シーケンスまたはプロジェクトをアニメーション化されたFilmboxもしくはFBXファイルにエクスポートできます。これらの統合ツールやその他の多くのツールにより、Storyboard Proはあらゆるプロジェクトにとって最も強力なプリプロダクションソリューションとなっています。

「大手スタジオがテレビシリーズや長編映画にHarmonyを選ぶ理を選ぶ理由を探ってみましょう。」

Harmony 22

2Dアニメーションの世界を創造



描画エンジンとツール

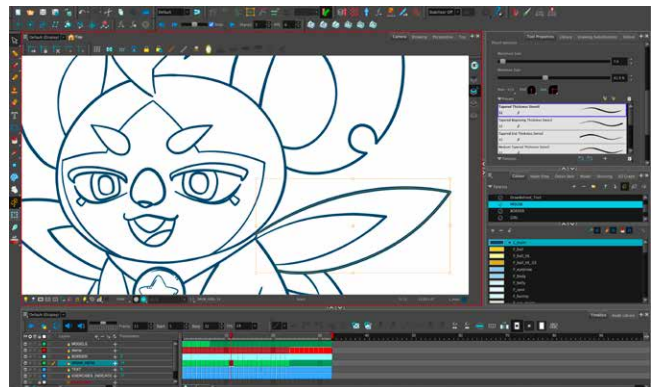
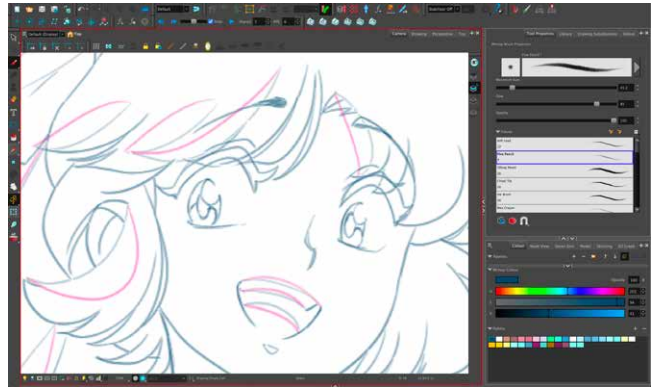
Toon Boom Harmonyは、2Dアニメーション制作の世界標準です。Harmonyの描画エンジンにより、当社のソフトウェアは差別化を図ることができます。クリーンで正確なソリッドベクターラインから有機的なテクスチャのビットマップラインまで、あらゆるスタイルに対して、Harmonyは比類のない高度な描画ツールをクリエイターに提供します。強力なベクター化テクノロジーを使用して、ブラシから鉛筆、テクスチャからソリッド、またはビットマップからベクターにシームレスに切り替えることができます。

Harmonyブラシは、ダイナミックブラシで最も高度な機能にアクセスできるため、自然に感じられます。筆圧、傾き、速度などのさまざまなパラメータで筆先をカスタマイズできます。

鉛筆線を使用すると、描画後に線の太さ、タッパー、またはテクスチャを自由自在に変更できます。必要な透明度を設定して、線のテクスチャをインポートまたは作成し、それらのテクスチャを**リアルタイムでブラシとペンシルの両方の線**に描画します。

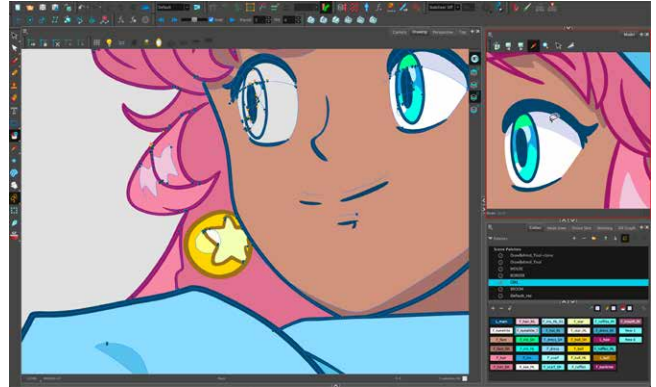
専門知識のレベルに関わらず、Harmonyを最大限活用できるよう、線を滑らかにしたり、動的に安定させたり、定規や遠近ガイドを使用して描画をガイドしたりできます。

Harmonyのアートレイヤー（各図面で最大4つ）を利用して、線の色から分離したり、多数の機能のサブレイヤーを作成したりできます。ベクターやビットマップでネイティブに作業しながら、これほど多くのオプションを提供するアニメーションソフトウェアは他にありません。

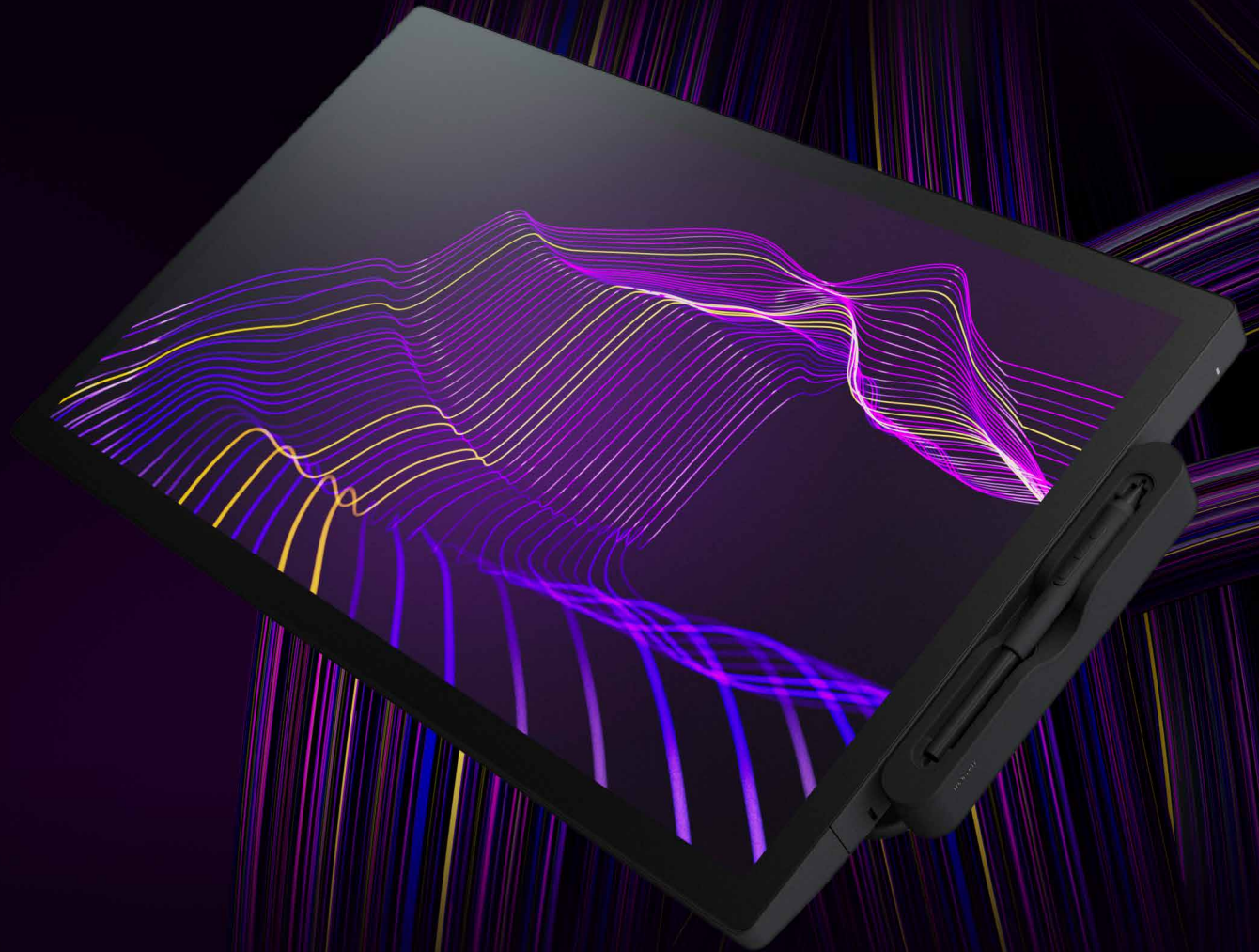


カラー管理

プロジェクトのサイズに関わらず、多数のアセットをインクまたはペイントで描画する場合、必要なのは、一か所から色見本とパレットを効果的に管理できるシステムです。Harmonyを使用すると、希望に応じてベクターカラーまたはビットマップカラーのスウォッチを無制限に配置したパレットを作成できます。各スウォッチには一意のIDが割り当てられているため、アニメーションやコンポジットのニーズに合わせて更新したり、動的に変更したりすることが非常に簡単です。さまざまな光の状況に応じて、キャラクターの色を変更したい場合でも、すでに従来の方法でアニメーション化されている素材の色が一致しない場合でも、Harmonyのカラー管理システムを使用することで、破壊することなく、短時間で変更し、それらの変更を制作ライン全体で共有できます。



wacom®
Cintiq Pro



新型 Cintiq Pro 27
調和のために設計

- パレットにパワーを
- ワークフローを迅速化
- より大きなスクリーン、より大きなスペース
- 超薄型・軽量のペン

wacom.com

あらゆるスタイルの2Dアニメーション

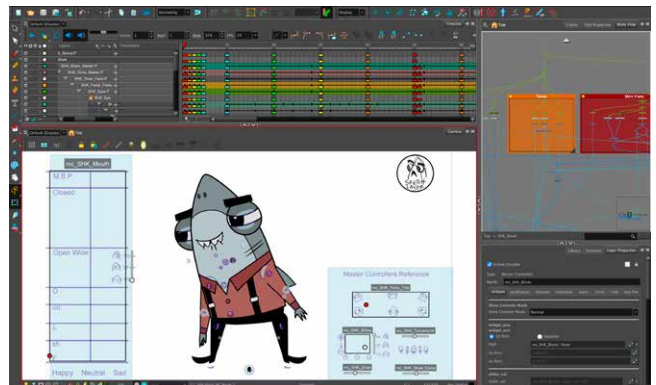
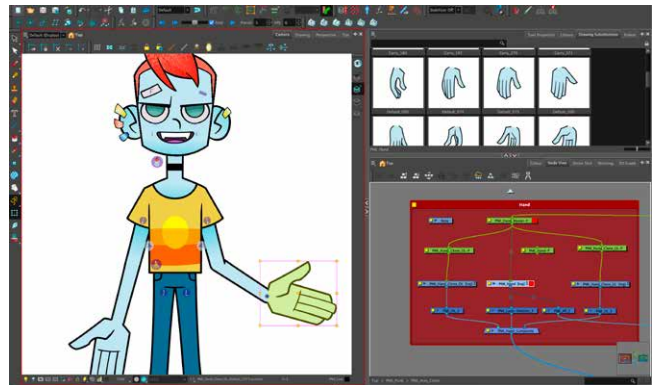
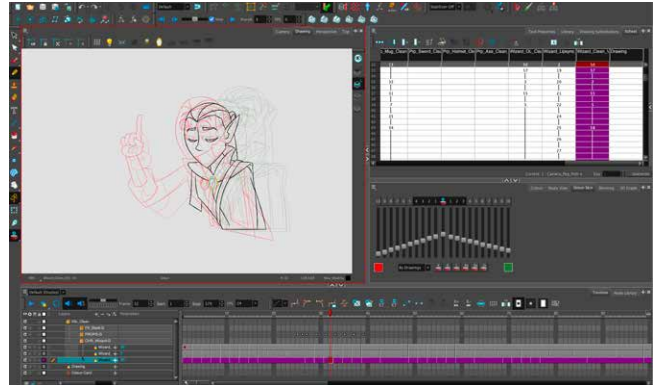
Harmonyの基盤には、従来のアニメーションの長い歴史があります。ペーパーアニメーションに基づくプロジェクトは、Harmonyのスキャンおよび自動ベクター化テクノロジーを利用できるため、デジタルインクおよびペイントに移行するのに最適です。

タイムシートおよびタイムラインベースのシステム、高度なオニオンスキニング、従来のアニメーションディスクと同じように描画を操作するためのタップ貼りツール、強力なアートレイヤー、動的な再生または反転ツールにより、ペーパーレスアニメーションを実現します。

キャラクターや小物のリギングが必要なプロジェクトのために、Harmonyには、パペットスタイルのアニメーションとフレームごとに組み合わせることができる比類のないリギングシステムがあります。タイムラインから単純なリグを直接作成するか、非線形ノードシステムであるノードビューを使用して、カットに必要な最も複雑な階層を作成します。

最も要求の厳しいプロジェクトを満たすために、リグ内でHarmonyの強力なデフォーマーを利用してください。テクスチャドロワーイングで風の影響をシミュレーションする必要がある場合でも、次回作の映画でキャラクターの腕の筋肉を膨らませる必要がある場合でも、次回作のゲーム開発のためにゲーム素材の膝を曲げる必要がある場合でも、Harmonyのデフォーマーが対応します。

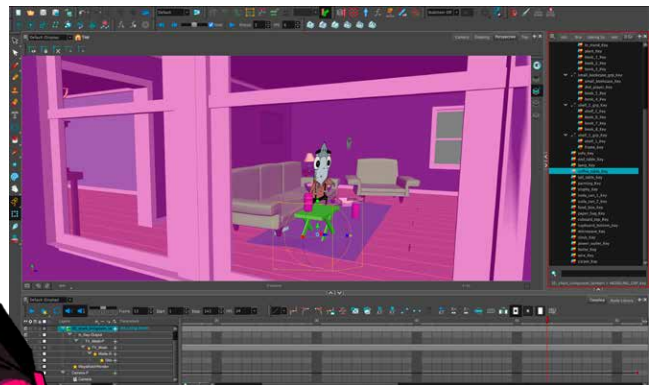
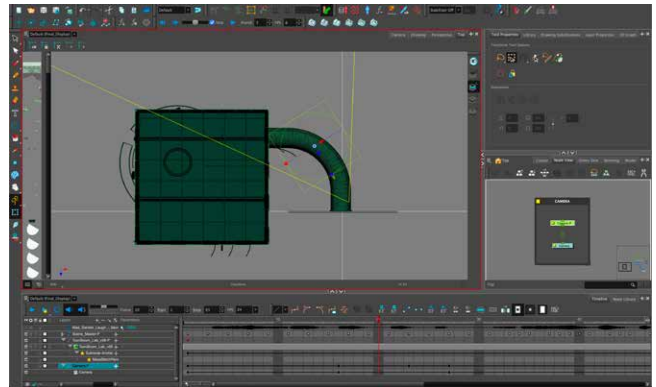
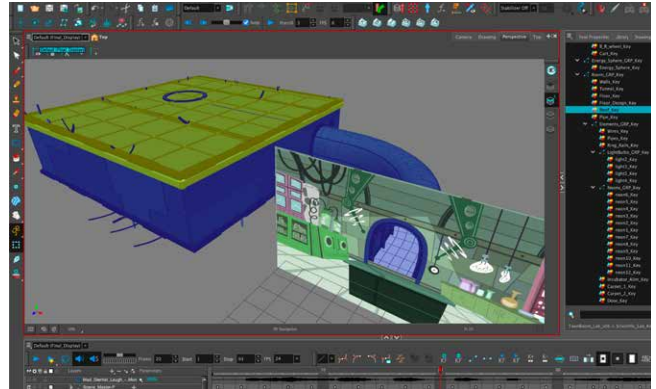
さらに、リグ内の1つまたは複数の素材に影響を与えるマニピュレーターを生成できる一連のツールであるHarmonyの最先端のマスターコントローラシステムを使用して、キャラクターの一部またはすべてをリグします。リグを調査する必要なく、アニメーターが単一のデフォーマーまたは完全なマルチ要素をもったキャラクターのローテーションを制御できるようにします。Harmonyを使用すると、品質に妥協することなく、芸術的なニーズに重点を置いて、あらゆる2Dアニメーションスタイルを工業的な速度で実現できます。



3D素材の統合

Harmonyは2Dアニメーションコンテンツの作成に使用されますが、すべての軸で素材を同時に操作できる完全な3D環境を備えています。ネイティブカメラを3Dで配置してアニメーション化することで、奥行き感、正確で楽な視差効果、インポートされた3Dオブジェクトを操作する機能を得られます。

任意の3DソフトウェアからFBX、OBJ、またはAlembicファイルを取り込み、2D素材と一緒にアニメーション化します。Harmonyのカメラビューで直接レンダリングをプレビューします(この機能を使用するにはAutodesk Mayaが必要です)。完了したら、素材またはカメラアニメーションを目的のパッケージにエクスポートして、統合の魔法を体験してください。



コンポジットと特殊効果

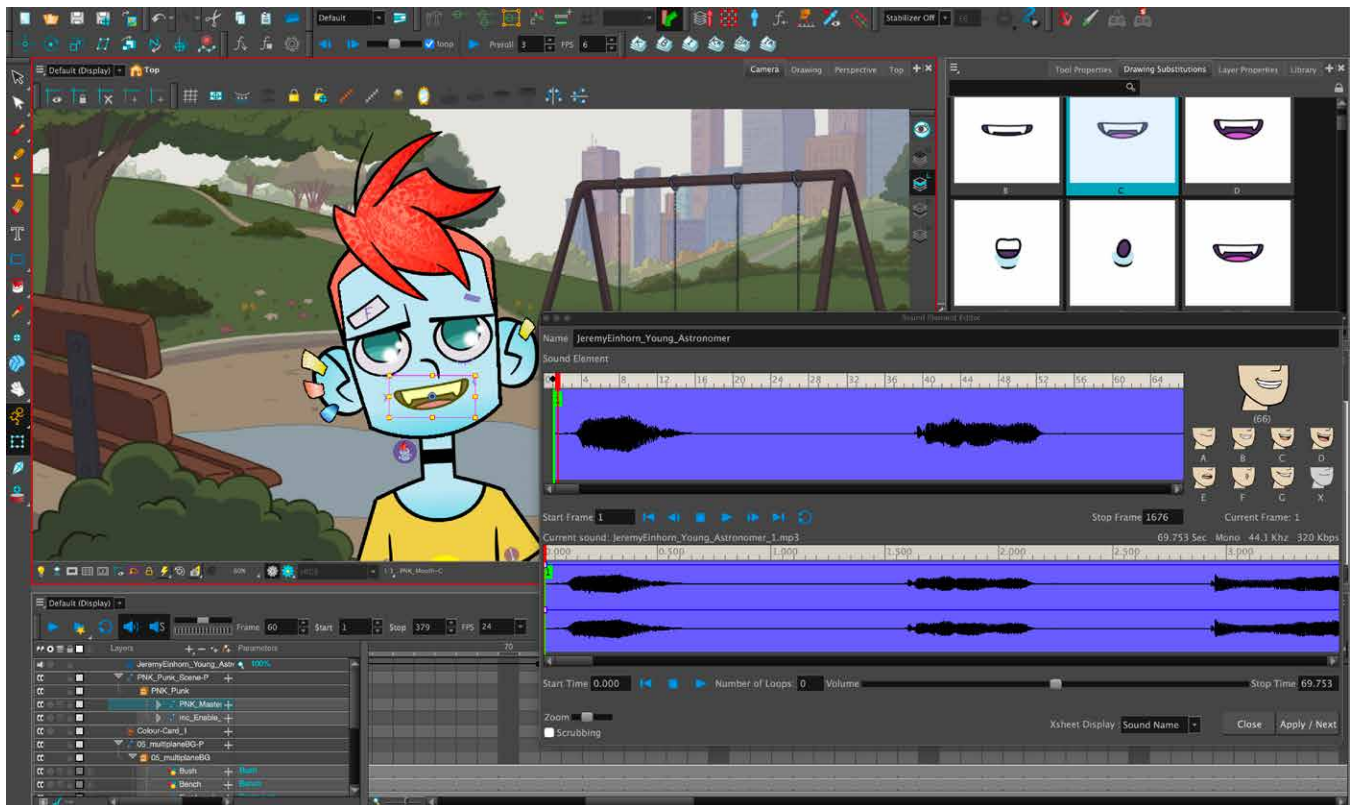
プロジェクトを仕上げることは、多くの場合、特にアニメーションが完成するのを待つてからエフェクトのためにポストプロダクションに送信する必要がある場合に、困難な場合があります。Harmonyの非破壊的なパイプラインを使用すると、パペットを操作しているかどうかに関わらず、エフェクトをリグに直接取り付けてエフェクトを追加できます。Harmonyで作成したすべてがノードで表されるノードビューのおかげで、任意のノードの任意のエフェクトを添付、消去、交換、グループ化、または変更できます。豊富なノードライブラリから目的のエフェクトを選択し、ドラッグするだけです。ノードのグループをテンプレートとして作成し、保存してチームと共有し、必要なときにいつでも再利用できます。

各ノードでは無数のパラメーターにアクセスでき、可能性は実質無限です。ライトまたはサーフェスシェーディング、パーティクル、カラーマニピュレーションなどの動的な効果を示すために、各パラメーターを時間内にアニメーション化します。新しい**Bokeh Node**などのカメラレンズエフェクトをお試しください。Harmonyの**Floating Pointレンダリング**システムを使用すると、制作物がこれまで以上に視覚的に魅力的になり、品質レベルが向上します。



サウンドの操作

サウンドや音楽がアニメーション作品に命を吹き込むとよく言われています。Harmonyでは、孤立して作業する必要はありません。最も広く使用されているオーディオ形式のいずれかから、必要な数のトラックを取り込みます。オーディオを使用してアニメーションコンテンツと同期しますが、最も重要なのは、ボイストラックを使用してキャラクターを口パクさせることです。Harmonyの自動リップシンク技術により、あらゆる言語の音素が検出されます。カスタム描画をトラックにマッピングすれば、完成です。再バージョン管理はかつてないほど簡単になり、手動同期でさえ、キャラクターのアニメーションプロセスのどの段階でも簡単に実行できます。



パイプラインの管理

Toon Boom Harmonyには、中規模から大規模の制作に最適なサーバーデータベースオプションを購入する機能が備わります。素材、カット、バッチプロセスは独自のコントロールセンターから管理され、オペレーティングシステムを手動で調査する必要なく、ログインすれば誰でもプロジェクト全体にアクセスできるようになります。

スタジオは、チームメンバーを編成して権限を管理したり、既にかいているカットをロックして不要な変更を停止したり、カットデータをリモートで変更したりできます。

バッチ処理には、コントロールセンターのレンダリングキューによるレンダリングの管理、カットまたは描画のバッチインポートとエクスポート、サポートされているスキャナーからのバッチベクター化、複数のカットまたはエピソード全体でのバッチスクリプトのアクティブ化が含まれます。



HARMONY 22 新機能

アニメーションがこれまで以上に見栄え良く

Harmony 22新機能やその他の機能を活用して、制作物をさらに優れたレベルに引き上げてください。

HDRのチャンネルあたり32ビットのレンダリング

Harmonyでのレンダリング操作は、32ビット浮動小数点値で実行できるようになりました。これにより、ハイダイナミックレンジ (HDR) レンダリングの0未満および1を超えるカラー値の精度とサポートが向上します。さらに、EXR画像などのHDR値を持つ画像を、値を保持したままインポートおよびエクスポートできるようになりました。明るい部分と暗い部分 (スーパーホワイトとサブブラック) のディテールを維持することで、精度を高めます。

鉛筆線のテクスチャボイル効果

手書き感をシミュレートするために、線のテクスチャにランダムな変形を適用したいですか？ Harmony 22には、そのための新しいノードがあります。このノードは、変形が適用されたときや描画が変更されたときにアニメーションの変化を検出し、指定されたライン テクスチャにランダムな変形を自動的に適用します。テクスチャに適用されるランダムなオフセットとストレッチの量を制御し、アニメーションを数分で生き生きと演出できるようにします。

ぼけブラーエフェクト

Harmonyの豊富なエフェクトライブラリに、新しいタイプのブラーエフェクトが追加されました。ぼけブラーエフェクトは、カメラのレンズが虹彩の形状に基づいて素材をぼかす方法をシミュレートします。この新しいブラーエフェクトにアルファ深度マップを追加して、画像の目的のエリアに適用されるぼかしの量を決定し、それによって被写界深度をシミュレートできます。

PYTHONスクリプト

Harmony 22では、カスタマイズのレベルがさらに強力になります。PythonスクリプトをHarmony独自のPythonコンソールからネイティブに実行して、カットデータにアクセスして操作できるようになりました。JavaScript API機能を利用する必要がある場合、新しいPythonコンソールは既存のJavaScript/Pythonブリッジとも相互作用します。さらに、Harmonyは、素材管理やプロダクショントラッカーなどのサードパーティ ツールで実行されているPythonスクリプトから外部モジュールとして呼び出すことができるため、既存のパイプラインへの統合が容易になります。



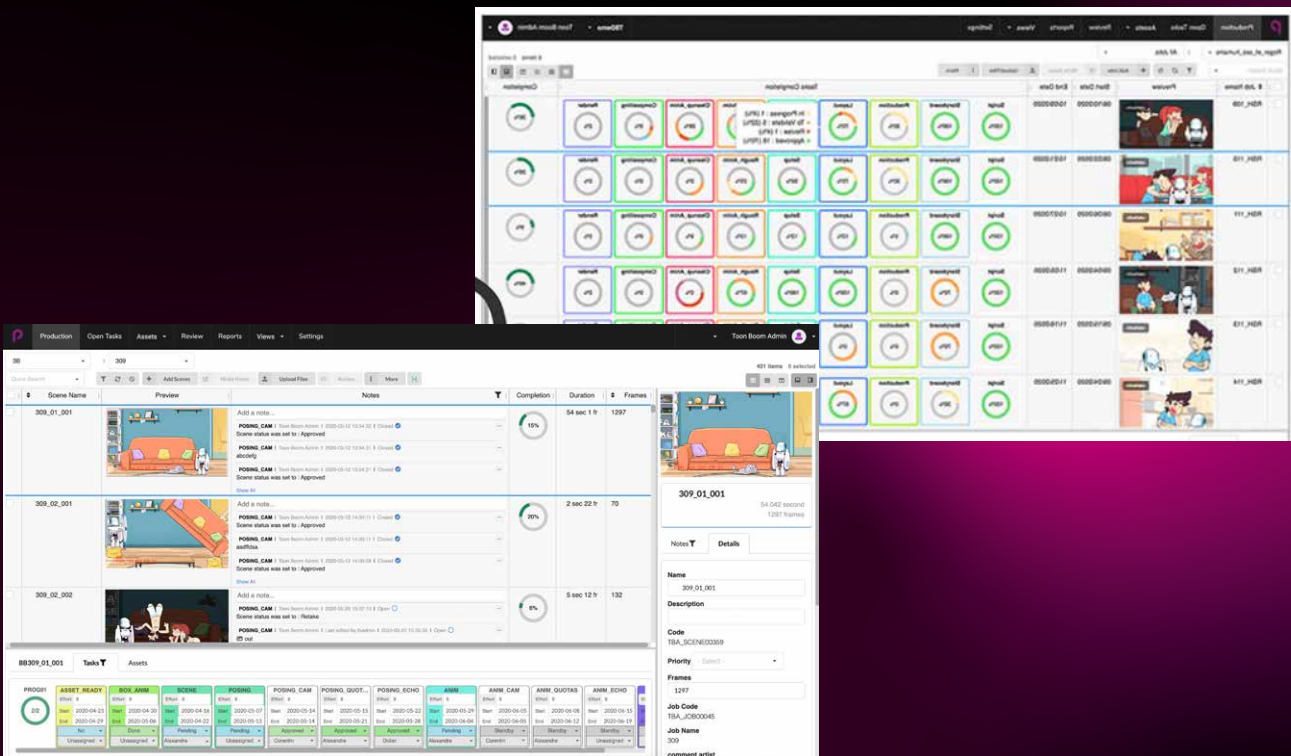
Producer 22

すべての制作をスケジュール内に、予算内に

Producer 22の新機能を チェック

アニメーションスタジオ用の制作追跡
ソフトウェアがリニューアルしました。

21日間無料でお試しいください！



toon
boom

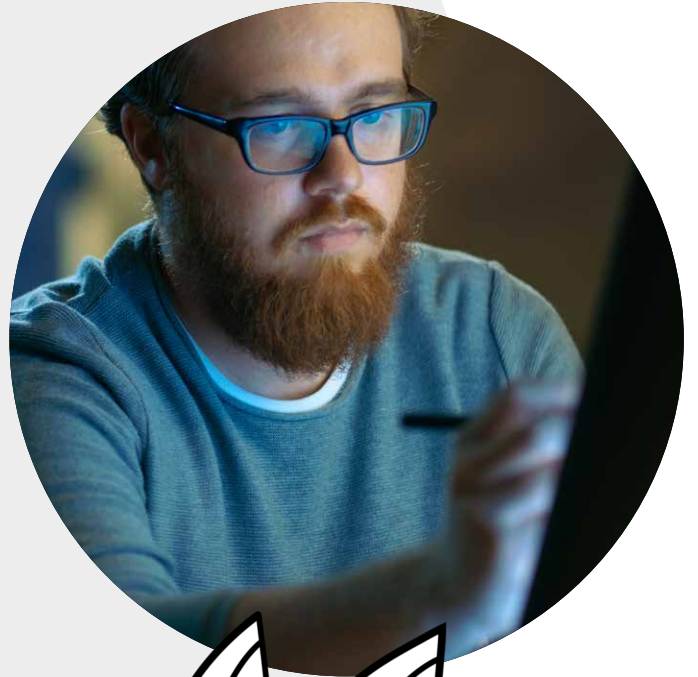
TOON BOOMサービス

会社紹介...

Toon Boomは、2Dアニメーション業界において、アニメーションの世界を構築し、必要なストーリーを伝える最も強力なソフトウェアソリューションを提供することで知られています。お客様がHarmonyとStoryboard Proのいずれもスムーズに使い始められるようにするために、当社のプロフェッショナルサービスチームは、社内チームと絵コンテ制作者、アニメーター、リグ制作者、コンポジットの専門家、ゲーム開発者、講師などのネットワークの両方を通じて、コンサルティングとトレーニングサービスを提供しています。当社のプロフェッショナルサービスチームとネットワークでは、英語、フランス語、スペイン語、日本語、北京語、韓国語、ポルトガル語、ヒンディー語でグローバルに対応できます。

TOON BOOMのプロフェッショナルサービスチームに期待できること

- 最高品質の絵コンテ、アニメーション、ゲームサービス
- トレーニングおよびコンサルティングサービスのオンタイムでの提供
- 最新の業界動向を把握し続けるためのノウハウ
- すべてのクライアントの問題解決のための枠にとらわれない思考



TOON BOOMサービス

サービスの内容

リギングサービス

カットアウトアニメーションは、一度制作したリグを何度も繰り返し使用できることにメリットがあります。しかし、この手法を始めたばかりで、まだリグを制作するノウハウがない方は、何から始めたらいいか悩むかもしれません。そこで、Toon Boom所属のリギングのプロフェッショナルがオリジナルリグの制作を代行します。当社のソフトウェアインストラクターや提携パートナーが、作品の内容と要件をヒアリングした上で、最適な方法でキャラクターリグを制作いたします。

コンサルティングタイムバンク 25-50
(アニメーションスタジオとビデオゲーム
開発スタジオの両方)

当社専門家チームと世界中からのコンサルタントの広大なネットワークにより、ユニークな課題の解決に役立つ最善で正確なアドバイスを常に提供しています。コンサルティングタイムバンクを選択すると、必要なときに必要なリソースにアクセスできるようになります。

カリキュラム開発

もし、デジタルアニメの制作授業で取り扱うために、現在カリキュラムを検討されている場合、Toon Boomのカリキュラム開発サービスをご検討ください。

教育専門家の幅広いネットワークを活用し、Toon Boomチームは学校（高校および高等教育機関）に対し、独自のプログラムを差別化するための提案やカリキュラム指導を行う個別コンサルティング・サービスを提供します。これらのサービスの一環として、Toon Boomは以下を提供できます。カリキュラムの概要、学習基準と目的、コース計画、シラバス、授業計画、課題など。



TOON BOOMサービス

リソース割り当て - キャラクターと背景デザイン、
3D素材の開発、リグ制作者、コンポジット担当者、
絵コン
テアーティストなど

TVシリーズ、長編映画、または今後のビデオゲーム
の開発のための追加のクリエイティブサポートをお
探しの場合は、専門家のネットワークをご利用くだ
さい。Toon Boomで精査された実績があり、制作
をサポートする準備ができています。詳細について
は、お問い合わせください。

知的財産コンサルティングサービス

このサービスは、独自の知的財産の制作を開始した
いスタジオ、何を探すべきか、業界動向、放送局が
一般的に探しているサービスを知る必要があるスタ
ジオ、可能な限り最高の開発を行い、効率的なピッ
チングを行うなどの手順を模索するスタジオを対象
としています。

スピードトレーニング

最も費用対効果の高いトレーニングの1つであるス
ピードトレーニングでは、専門家や将来の絵コンテ
制作者やアニメーターが3時間のセッションで一度
に1つのトピックを習得できます。ベストプラクティ
ス、特定のソフトウェア機能、詳細なテクニック、
ライブ描画、アニメーションなどのオンライント
レーニングセッションを、スケジュールに合わせて
受講できます。手頃な価格であるため、誰でも気軽
にセッションを受けられます。

オンライントレーニング

アニメーションの世界は絶え間なく変化し、再発
明され、創造されています。ストーリーテリングとア
ニメーションの限界を押し広げます。世界で最も革
新的なスタジオのいくつかは、アニメーションの才
能を高度なツールおよびベストプラクティスと組み
合わせることで、信じられないほどの創造的な偉業
を達成しています。Toon Boomの専門家によって
設計され、シニアソリューションスペシャリスト
によって提供される当社独自のトレーニングコース
は、ベストプラクティス、時間を稼ぐためのヒント
とコツ、具体的な成果を得るための最新機能の知識
共有によって無限の創造性をサポートするように
構築されています。

以下のオンライントレーニングを提供しています。

- Harmony基礎コース
- Storyboard Pro基礎コース
- 講師のトレーニング：Harmony
- 講師のトレーニング：Storyboard Pro
- カットアウトアニメーション
- ペーパーレス作画
- ハイブリッドコース（カットアウト・ペーパー
レス）
- リギング入門編
- コンポジット入門編
- リギング上級編
- コンポジット上級編
- ゲーム用 Harmony基礎コース



TOON BOOMサービス

カスタムオンサイトトレーニング

Studioはグローバルな視点を持ち、TVシリーズ、長編映画、ビデオゲームの革新的な制作をサポートするために、チーム全体でベストプラクティスを共有します。これを行うために、多くのメンバーがToon Boomを活用して、チームと一緒に現場でカスタマイズされたトレーニングを受けています。これにより、絵コンテ制作者、アニメーター、クリエイターは最新のテクニックを学び、Toon Boomソフトウェアの新機能を理解し、実際の制作でツールを使い始めるために早い段階で習得できます。これらのカスタマイズされたトレーニングは、オンライントレーニングに掲載されているコースのいずれかをベースにすることも、複数のコースを組み合わせることもできます。チームのカスタムトレーニングについては、お問い合わせください。

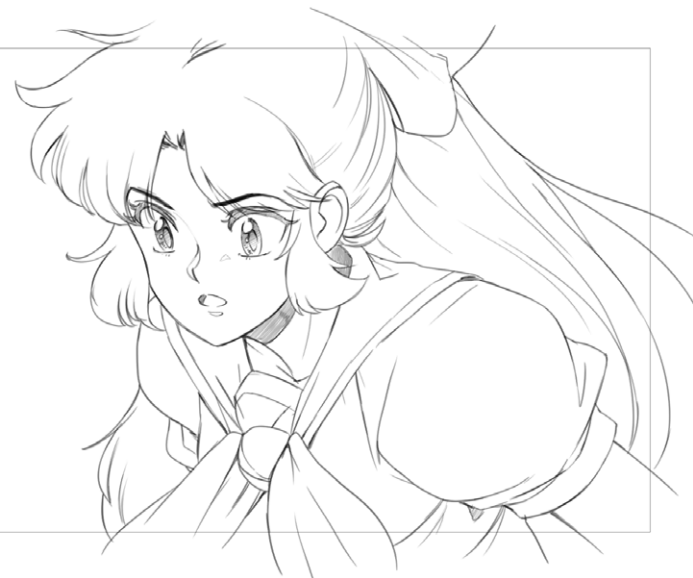
オンデマンドのビデオ学習

Toon Boomは、オンライン学習プラットフォームであるTheAnimationStudy.comを通じて、オンデマンドのビデオ学習を配信しています。The Animation Studyをチェックして、皆様自身の要望に合わせて学習できる素材と組み合わせたビデオ学習シリーズにアクセスしてください。開始予定の日時を設定しましょう。Toon Boomは、選択可能な新しいオンデマンドビデオシリーズを常に追加しています。これは、Toon Boomが現在提供している最も費用対効果の高い学習ツールの1つです。

プロフェッショナル認定

クライアントに対してHarmonyとStoryboard Proソフトウェアの両方に関する実証済みの知識を証明するために、プロフェッショナルな認定を求められています。リクエストにお答えして、ご用意します。Toon Boomプロフェッショナル認定の正式な開始をお待ちください。

- リギングプロフェッショナル認定
- Storyboard Proプロフェッショナル認定
- コンポジット認定
- など



無料リソース

学習ポータル

最適なオンライン学習パスを選択して、当社のプロフェッショナルなアニメーターがデザインおよび開発したオンライン学習ビデオの視聴を開始してください。

Toon Boomソフトウェアについて詳しくはこちら

learn.toonboom.com

サポート

当社では、お客様にToon Boomソフトウェアを最大限にご活用いただくため、さまざまなサポートを提供しています。ソフトウェア関連の質問については、サポートチームにお問い合わせください。また、お客様の特別なプロジェクトについて当社の専門家から支援を受けることができます。

サポートチームにお問い合わせる

desk.toonboom.com

ブログ

毎週の記事や関心事項のほか、業界で話題のトピックや、現在進行形でToon Boomソフトウェアを使用するプロジェクトやアニメーターについて、インタビューを配信します。

ブログを読む

toonboom.com/category/blog
toonboom.co.jp/news

フォーラム

質問をして、Toon Boomにまつわるすべての回答を参照してください。製品やサービスの問い合わせからヒントやコツ、トラブルシューティングや機能のリクエストまで掲載しています。フォーラムにアクセスして、最新情報を入手しましょう。

会話に参加する

forums.toonboom.com

YOUTUBE

デモ、特集ビデオ、インタビュー、ヒントやコツなど。Toon Boomが提供するすべてのビデオコンテンツをご覧ください。

YouTubeチャンネルを見る

youtube.com/user/ToonBoomAnimation
youtube.com/channel/UCw_Di8Oy9kLTqEJ7pfSfeRQ

ソーシャルチャンネル

業界で役立つニュースをいち早く。Toon Boomのソーシャルチャンネルをフォローして、常に最新情報をチェックしましょう。

Facebook

facebook.com/ToonBoomAnimation
facebook.com/toonboomjapan

Twitter

twitter.com/toonboom
twitter.com/ToonBoomJapan



toon
boom

toonboom.com
toonboom.co.jp
toonboom.com.cn