



### 金子 満 Mitsuru Kaneko

東京都出身。映像コンテンツプロデューサー、ディレクター、シナリオライター、北京徳稲教育機構大師(教授)。

慶應義塾大学法学部卒業後、フジテレビの制作部、映画部を経て、アメリカMGMスタジオで映画製作、ABC ヴィデオセンターでCM制作に携わり、南カリフォルニア大学シネマスクールで学ぶ。帰国後フジテレビを経て、東京でアニメ企画・制作会社エムケイ、CGスタジオJCGL、ロサンゼルスでメロライトスタジオを創設。武蔵野美術大学でコンピューターアニメーション教育、慶應義塾大学大学院教授や東京工科大学教授としてコンテンツ工学の研究と教育を実践し現在に至る。

これまで、テレビドキュメンタリー、スタジオクイズショー、時代劇、アニメ番組、CGアニメーション映画、ゲームなどの企画・シナリオ・制作及びその制作システムの研究・開発を手掛け、国内では文化庁の芸術祭優秀賞やこども向けテレビ用優秀映画賞、海外ではアカデミー視覚効果賞やエミー賞など多数受賞。著書に「映像コンテンツの作り方」、「シナリオライティングの黄金則」、「キャラクターメイキングの黄金則」、「映像ミザンセーヌの黄金則」などがある。

学術博士(東京工業大学)、映像産業振興機構(VIPO)理事、CG-ARTS 理事。



### 中村 泰清 Yasukiyo Nakamura

東京都出身。美術作家、オノマトペドローイングメソッド研究者、デジタルハリウッド大学准教授。

東京藝術大学美術学部デザイン科卒業後、第16回日本国際美術展/TOKYO BIENNALEで東京都美術館、京都市美術館にて作品展示。米国遊学帰国後、デザイン会社でのデザイナーを経て、株式会社KubotaC-CubeのMac World Expoブース環境デザインを担当。

専門学校講師、美術予備校デザイン科主任講師、クリエイティブ系専門学校や大学の講師による教育活動を通じて、クリエイターに必要な基礎造形力を指導するための独自のメソッド「オノマトペドローイング」を開発し教育実践している。芸術学士(東京藝術大学)。