

目次

はじめに

第1章 クリエイティブテクノロジーとは

- 1-1 技術・テクノロジーとプロダクションテクノロジー
- 1-2 クリエイティブテクノロジーの位置付け
- 1-3 クリエイティブテクノロジーの概要

第2章 映像コンテンツ制作とその産業化

- 2-1 発展途上の映像コンテンツ制作技術
- 2-2 人類に共通する生存のルールと技術
- 2-3 映像コンテンツ制作に共通する繁栄のためのルールと技術
- 2-4 クリエイティブテクノロジーの誕生

第3章 プロデュースング

- 3-1 プロデュースングとは何か
- 3-2 プロデュースングの定義と位置づけ
- 3-3 プロデュースングの構造と要素
- 3-4 プロデュースングの内容
- 3-5 プロデュースング作業の実際
- 3-6 プロデュースング作業の分析と評価・修正方法
- 3-7 プロデュースングの共通則

第4章 ディレクティング映像化のテクノロジー

- 4-1 ディレクティングのなりたち
- 4-2 ディレクティングの定義と位置づけ
- 4-3 ディレクティングの構造と要素
- 4-4 ディレクティングの作業内容
- 4-5 ディレクティングの作業順序
- 4-6 ディレクティングの分析と評価
- 4-7 ディレクティングの共通則

目次

第5章 シナリオライティング

- 5-1 論理的に考える
- 5-2 シナリオライティングの定義と機能
- 5-3 筋書きの作成・プロットライティング
- 5-4 描写の作成・レンダリング
- 5-5 分析・評価・修正方法
- 5-6 シナリオライティングの共通則

第6章 キャラクターメイキング

- 6-1 キャラクターメイキングとは
- 6-2 キャラクターメイキングの構成要素
- 6-3 キャラクターの機能
- 6-4 キャラクターメイキングの実際
- 6-5 DCMの注意点

第7章 オノマトペドローイング

- 7-1 オノマトペドローイングに必要な知識
- 7-2 コンピューターを利用する
- 7-3 形の表現 7-4 調子の表現(モノクロ)
- 7-5 色彩の表現(カラー)
- 7-6 空間と立体表現
- 7-7 まとめ

第8章 ミザンセーヌレンダリングなぜ「何となくいい」、「何となくつまらない」のか

- 8-1 ミザンセーヌとは
- 8-2 ミザンセーヌの構造
- 8-3 ミザンセーヌの失敗例
- 8-4 これからのミザンセーヌ
- 8-5 ミザンセーヌの内容と作業の実際

目次

第9章 コネクティブテクノロジーとの融合

- 9-1 はじめに
- 9-2 コネクティブテクノロジーの定義と機能
- 9-3 コネクティブテクノロジーの内容
- 9-4 テクノロジーの融合

Appendix 世界に通用するクリエイターになるための共通則

- A-1 はじめに
- A-2 現生人類としての類似と違いを意識する
- A-3 英語を理解し英語で表現する
- A-4 自分の意見
- A-5 最新の映像コンテンツ制作理論と技術を学ぶ
- A-6 見えてきた希望
- A-7 教える側の意識を変える

おわりに

著者プロフィール