

2023年3月6日

『コンテンツクリエーション (改訂版)』
書籍内で紹介しているシステムやテンプレートのご案内

●3章 シナリオエンジン

<https://contents-lab.net/scenario/>

書籍に記載しているこちらの URL で、現行のシナリオエンジンが動作します。

●4章 キャラクターメイキングテンプレート

ここで紹介するキャラクターテンプレートは、東京工科大学における学部・大学院講義講義、演習で利用し改良してきました。また、ポーランド、シレジア大学の学部・大学院講義においても利用しています。

これらの講義を通して「すべてのテンプレートを利用して3次元アニメーションのシーンを制作する」という大きな課題から、「プロット制作から2次元キャラクターデザインを制作する」という最小限の課題まで利用できるように工夫しています。

演習目的、演習時間、宿題時間、既習内容に応じて、利用するスライドを選んで利用してください。

●5章 ロボットデザイン原案制作支援システム

2022年版3ds MAXにて起動します(詳しくはread meをご覧ください)。

●6章 LightingScrapBook html 版

このシステムは、映画等における人物照明情報をデジタルスクラップブックとして整理する際のサンプルです。

起動の際は、index.html を Microsoft Edge を用いて開く必要があります。

また、同梱の画像(readme1.jpg, readme2.jpg, readme3.jpg)を参考に、Internet Explorer モードでご利用ください。

●6章 回避カット設計支援システム

本システムは、映画やアニメの戦闘シーンにおいて、敵の攻撃を避けるカットの構図を検討するためのシステムです。

本システムは主にキーボードを使って操作します。(カメラの向きのみ、マウスのドラッグで操作可能)

使用するキーはシステム内のヘルプ画面で確認できます。ヘルプ画面はシステム起動後、H キーを押すことで表示できます。