

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

- 3 Anwendungshinweis
- 6 Vorwort zum Buchdesign
- 7 Vorwort des Autors
- 9 Für wen ist dieses Buch ein Gewinn?
- 10 Wie holt man sich den maximalen Nutzen aus diesem Buch?

Teil 01

Die Evolution des Visuellen

- 14 Die Grenzen unserer Imagination
- 16 Innenansichten eines Kreativen
- 20 Visuelles Denken und Imagination von Top-Kreativen
- 21 Dreizehn Interviews mit Top-Kreativen:
 - Tracy Wong, Creative Director
 - Frank Petzold, Visual Effects Supervisor
 - Jennifer Sterling, Grafikdesign
 - Daniel Kleinman, Director
 - Matthias Zentner, Motion Graphics
 - Erwin Olaf, Fotografie
 - Chris Taylor, Video Game Designer
 - Ben Snow, Visual Effects Supervisor
 - Sylvain Despretz, Production Illustrator
 - Volker Engel, Director of Visual Effects
 - Paola Piglia, Illustration
 - Ringan Ledwidge, Director
 - Shigeru Miyamoto, Game Developer

Teil 02

Die sechs Arten des Sehens

- 36 Die sechs Arten des Sehens
- 38 Schauen ist nicht Sehen
- 40 Die Welt im Kopf
- 44 Öffne die Augen, um zu träumen
- 48 Vorstellungsbilder bewusst steuern
- 53 Mit allen Sinnen sehen
- 57 Image Streaming



teil 03

Visuelles Labor

- 62 Die acht Bereiche des Visuellen Labors
- 64 Neuer Blick auf die Realität
- 88 Woraus Bilder entstehen
- 96 Spiel mit Ebenen
- 110 Wenn Grafikdesign auf Bilder trifft
- 122 Die Realität erweitern
- 134 Morphing und Shape Shifting
- 142 Bildwelten ohne Grenzen
- 184 Stile, Trends und Genres



teil 04

Vom Traum zur Wirklichkeit

- 208 Scribble, Layout und Storyboard

teil 05

Anhang

- 224 Literaturverzeichnis und Quellennachweis
- 228 Bildnachweis und Adressindex
- 231 Danke!