
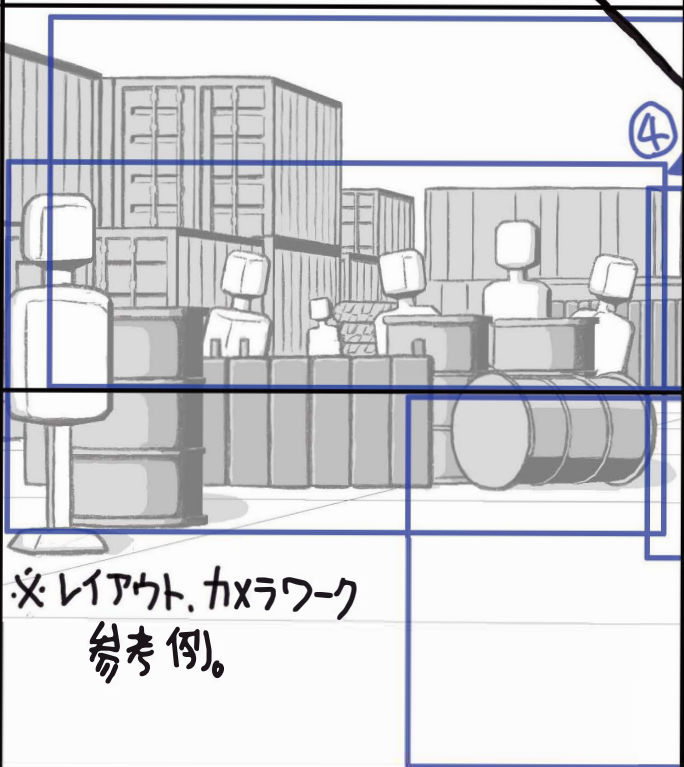
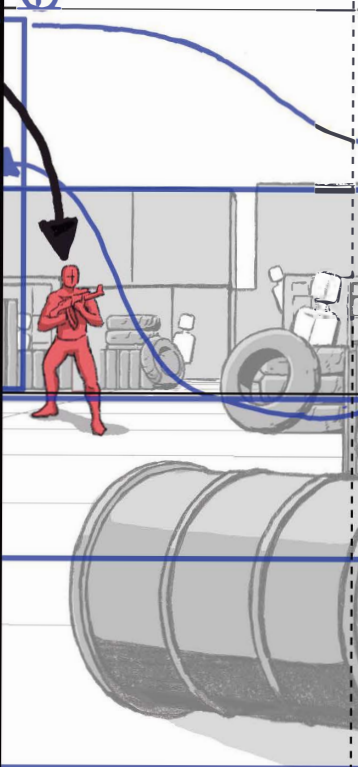
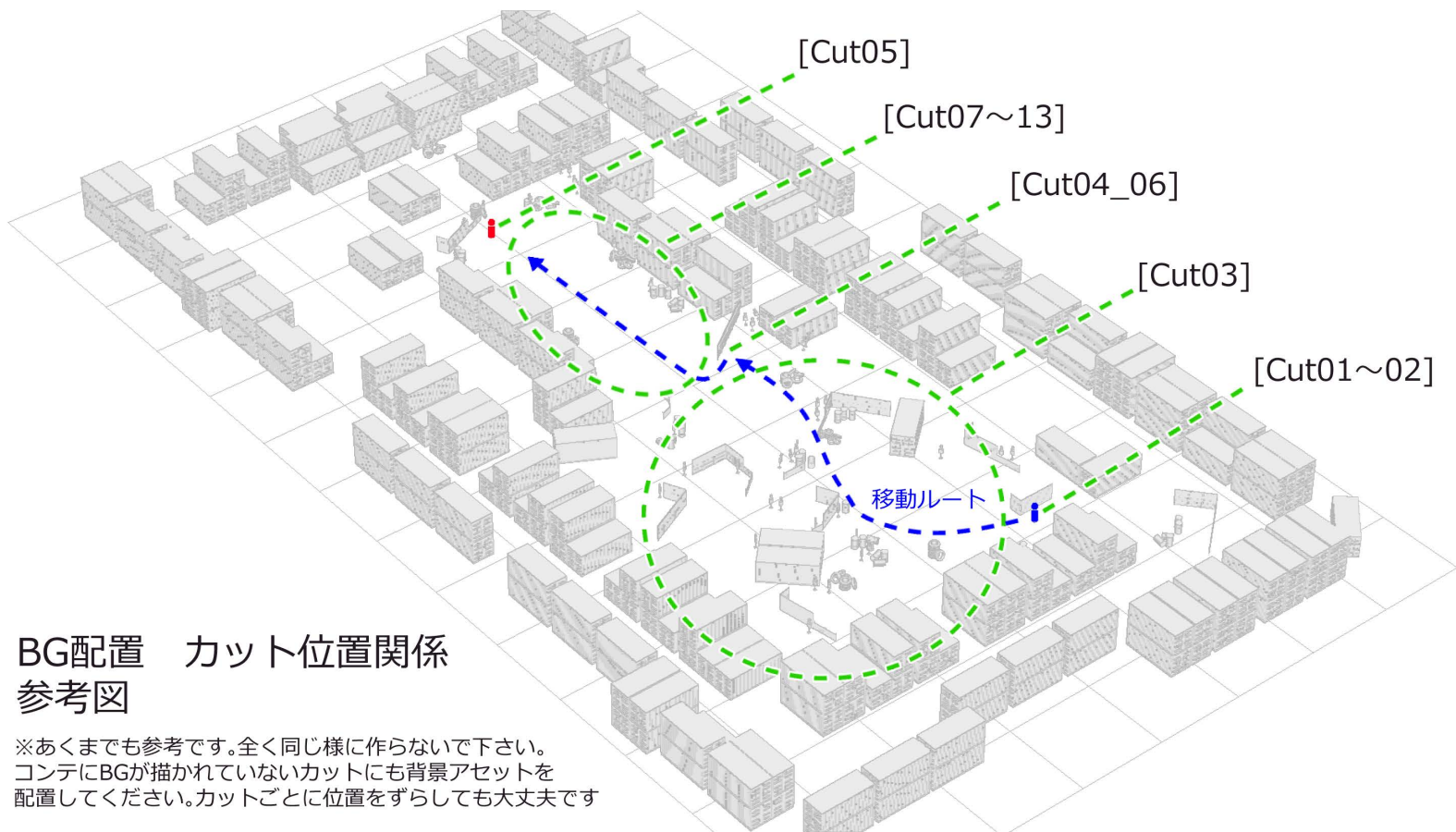




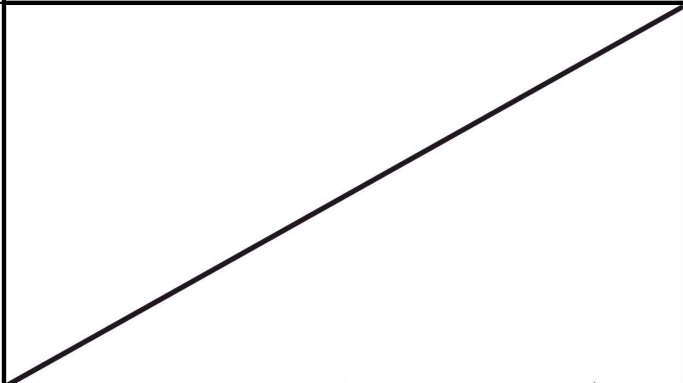
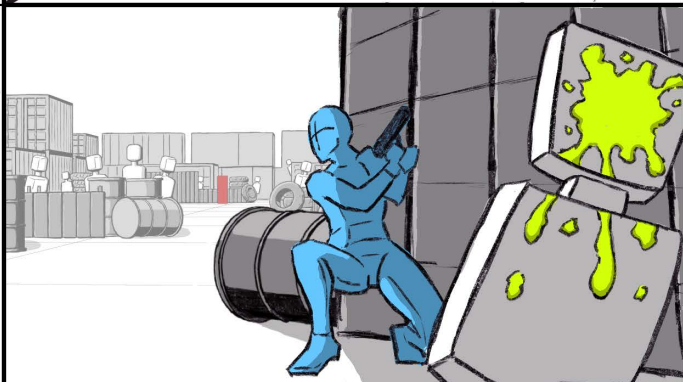
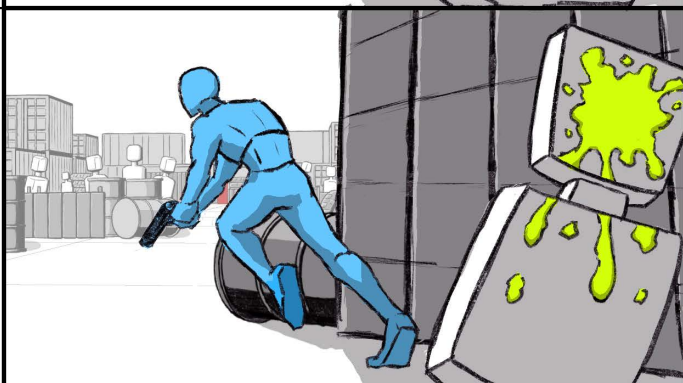
Cut	画面	内容	音声	秒+k
C01	<h1 style="text-align: center;">GUN·ACTION</h1>	<p>★ ストーリーの流れ位置関係は別紙を参照して下さい。</p> <p>タイトル。</p>		
		<p>〔主人公の主観視点〕 望遠鏡で覗いた様なカメラワーク</p> <p>物カゲに隠れて、フィールドの状況や標的の位置を確認している。</p>		
	<p>※</p> <p>〔このカットの段階では、ラスボスは動カずに止まっています。主人公はラスボスの存在を認識していないので、手が見せ程度にしておく〕</p>	<p>★BG配置。 カメラワーク自由</p> <p>BGは配布されたアセットを組み合わせて、作して下さい。</p>		
<p>※レイアウト、カメラワーク参考例。</p>				

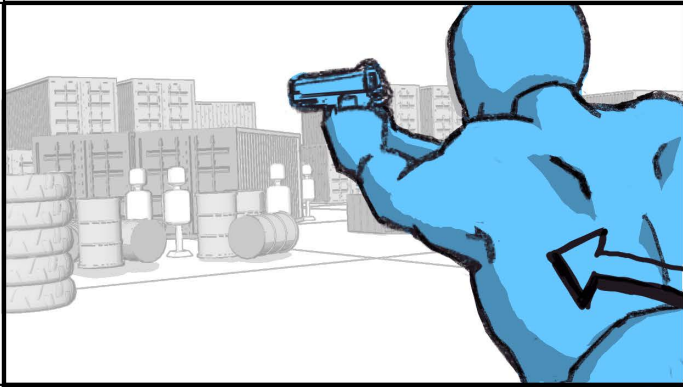
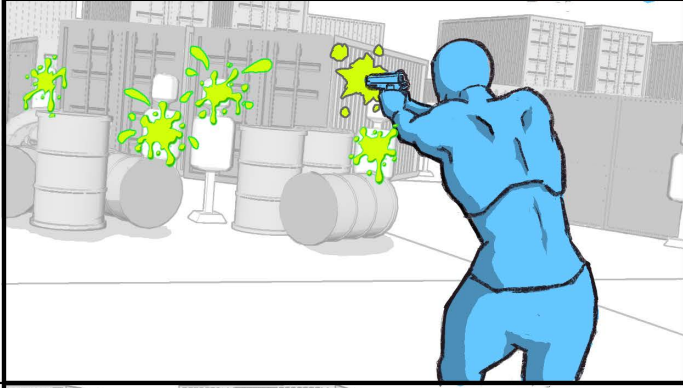
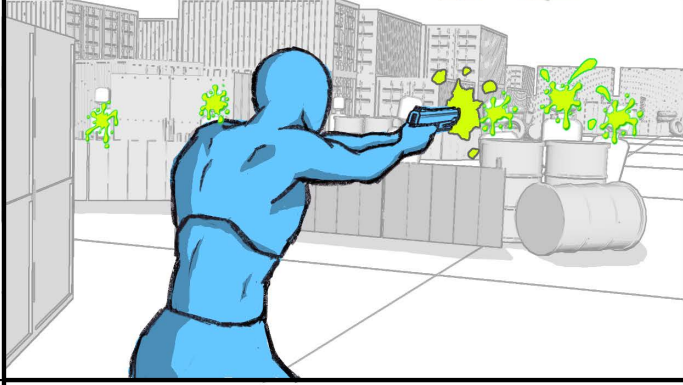
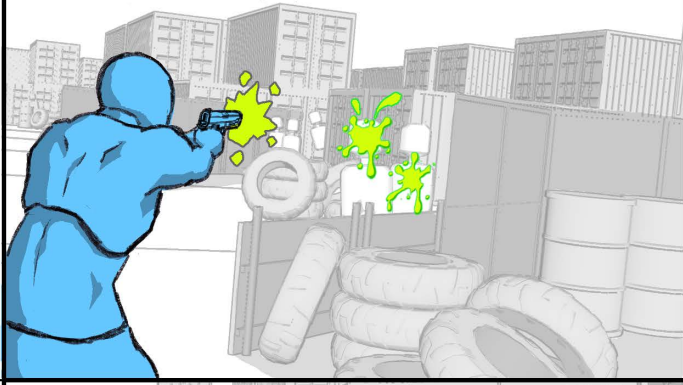
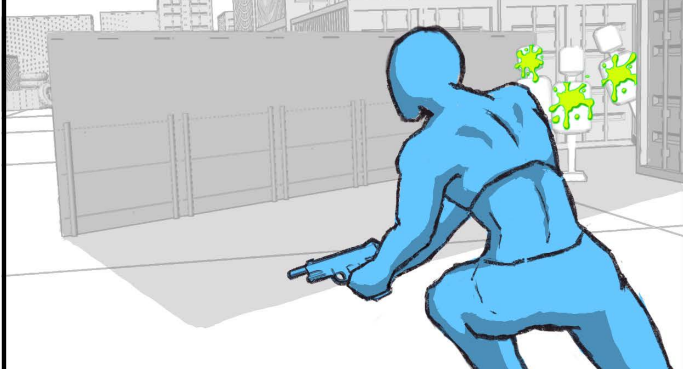
Cut	画 面	内 容	音 声	秒+k
	<p style="text-align: center;">〔ストーリーの流れ〕</p> <p>・ポイント弾を使用した射撃トレーニングの 最中からストーリーが始まります</p>			
	<p>・前半、C01～C04までは、フィールドに配置された 標的にポイント弾を当てる射撃トレーニングを 進行しています。</p> <p>・後半は、想定外の敵、[ラスボス]が現れ、 1対1のバトルになります。</p> <p>ラスボスにポイント弾を当て倒したとトレーニングが終了です。</p>			
	<p>〔設定〕</p> <p>ラスボスはアンドロイドです。Cut1の段階では止まっています。</p> <p>主人公は、単なる標的だとして認識していません</p>			



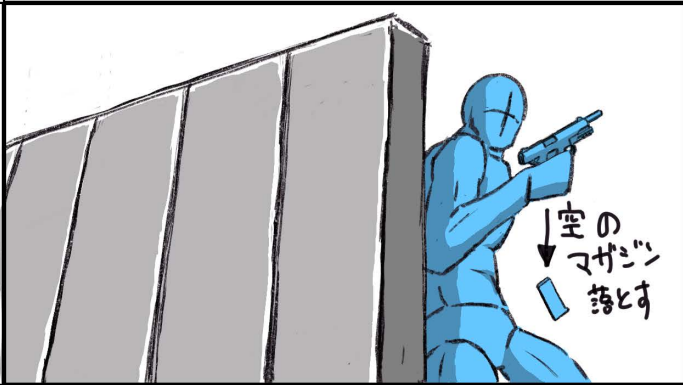
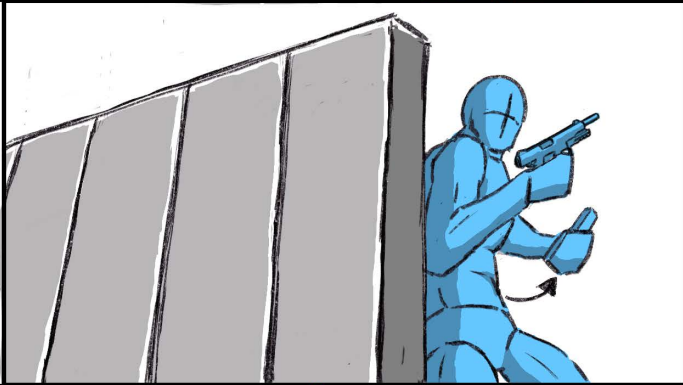

**BG配置 カット位置関係
参考図**

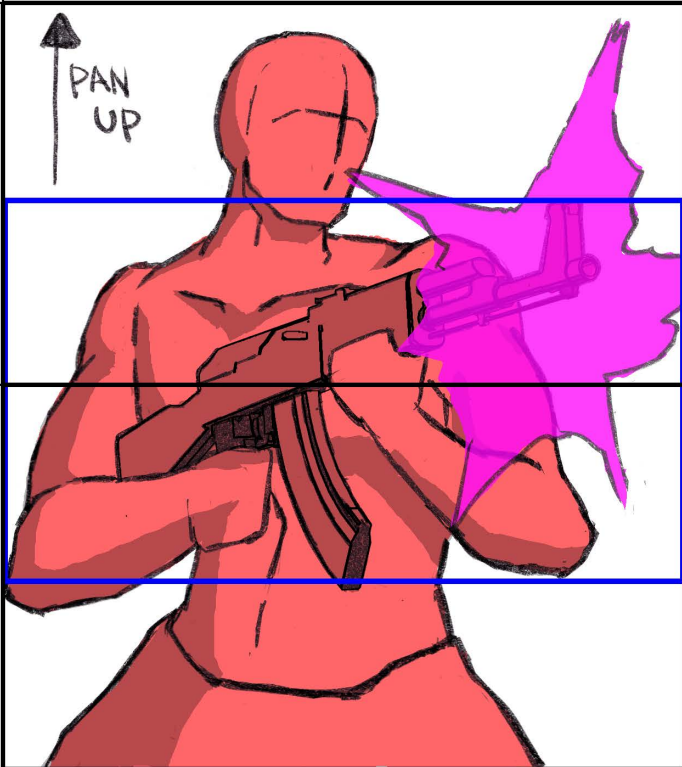
※あくまでも参考です。全く同じ様に作らないで下さい。
 コンテにBGが描かれていないカットにも背景アセットを
 配置してください。カットごとに位置をずらしても大丈夫です

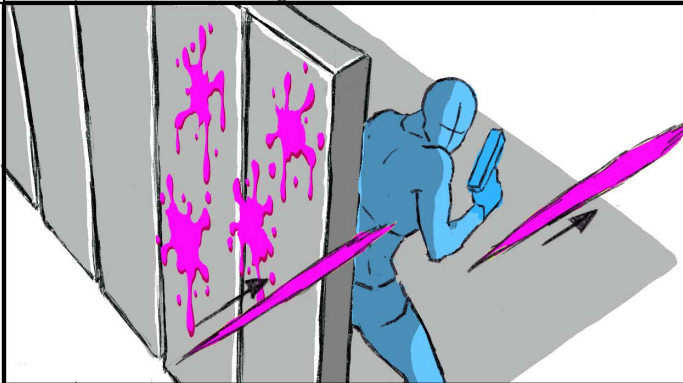


Cut	画面	内容	音声	秒+k
	<p>☆全カット共通項</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラのポーズはコンテと変えても良いです、 ・銃の構え方も自由です、 (色々種類があるので、調べてみてください、) ・カメラワーク、必要であれば、臨場感を出す為の画面ブレや、PAN、TU、TBなど適宜入れて下さい、 			
				
C02		<p>物カゲに隠れている主人公。</p> <p>手前には、すでに主人公に撃たれた標的。</p>		
		<p>すばやく物カゲから飛び出す主人公。(シモテ奥側方向へ)</p> <p>☆次のカットにアクションつなぎ。</p>		

Cut	画面	内容	音声	秒+k
CO3		<p>Fr.in ゴみからスタート カメラは主人公の背中越し 途中主人公の向く方向に 合わせてPANしながら、 3人称視点で フォローして遠いかける。</p>		
		<p>★カットプラン自由 です。 「射撃トレーニング」などのキーワードで 検索して資料を探して下さい。</p>		
		<p>標的を一つも残さずと 的確にハイット弾を 当てていく。</p>		
		<p>機敏な動きで、左右に 振り向き、射撃しながら、 奥側方向に突き進む。 (アドリブ芝居入れて下さい)</p>		
		<p>ハイット弾を撃ち尽くし、 ハンドガンが「ホールドオープン」 になった所で、 すかさず板壁の裏に 駆け寄る。</p>		

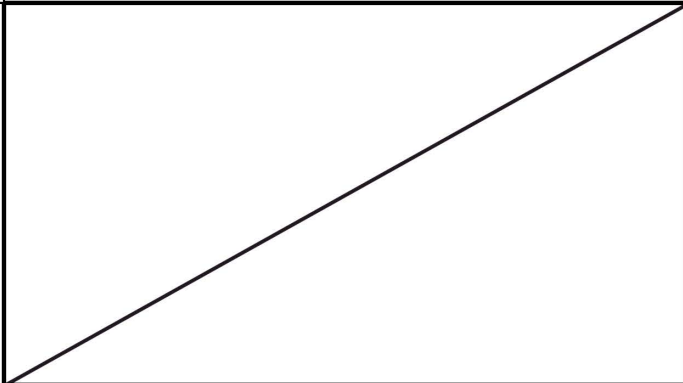
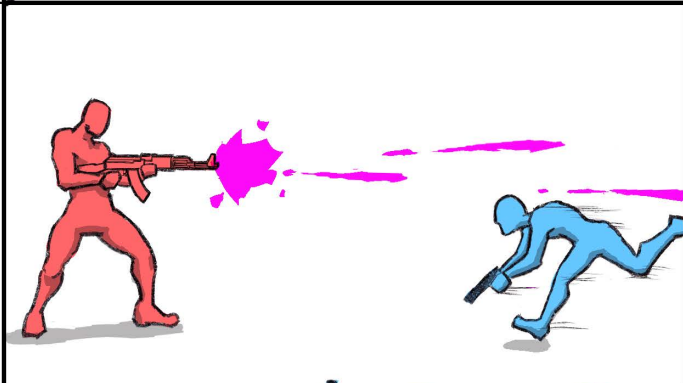


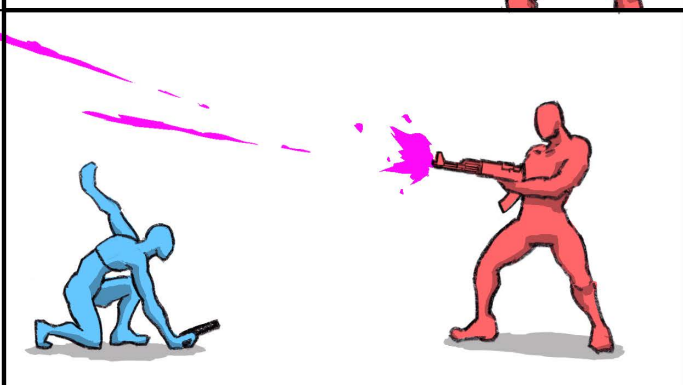
TOTAL(+)

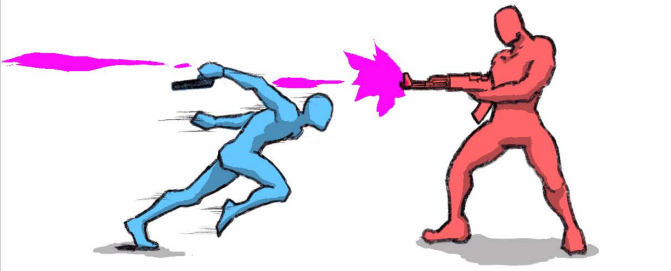
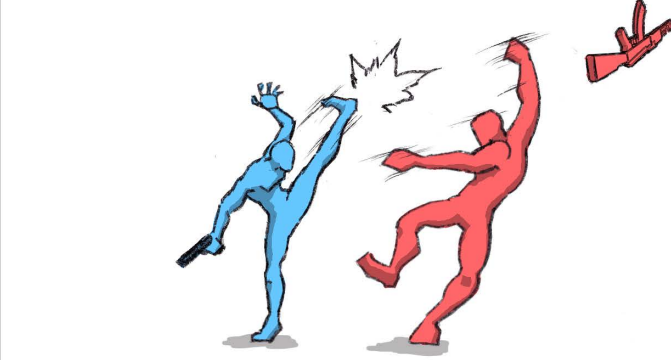
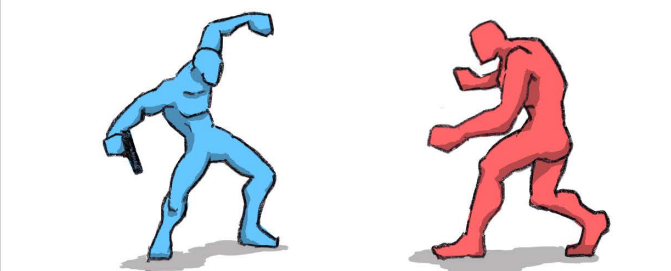

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C04	 <p>↓空のマガジン 落とす</p>	<p>カメラ.アオリ。 サッと板壁の裏に隠れて 手慣れた手つきで マガジンチェンジする。 ※予備のマガジンは月腰の後ろ から取り出す。</p>		
		<p>リロードの動作の流れ。 ↓ •空のマガジンを落とす。 •予備のマガジンを装填する。 •スライドを戻す。 •リロード完了。</p>		
		<p>リロードが終わった間に バババババッと。 壁にハイト弾が着弾! 撃ってくる敵がいるとは思って いなかったもので、 一瞬ビクッとなる主人公。</p>		
	<p>② ④ ① ③ ハイト弾の 着弾順番。</p>			

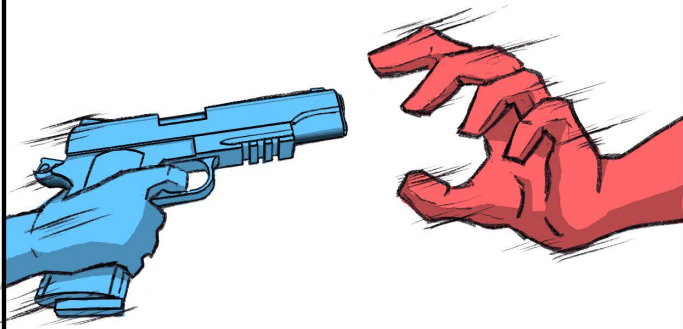
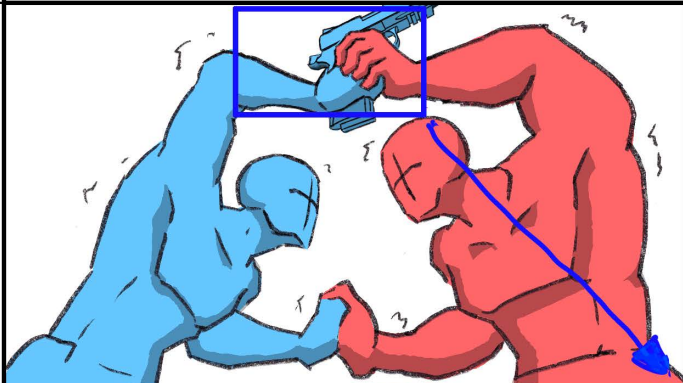
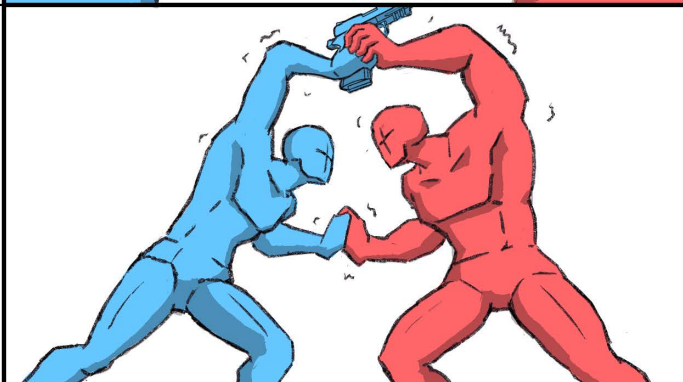
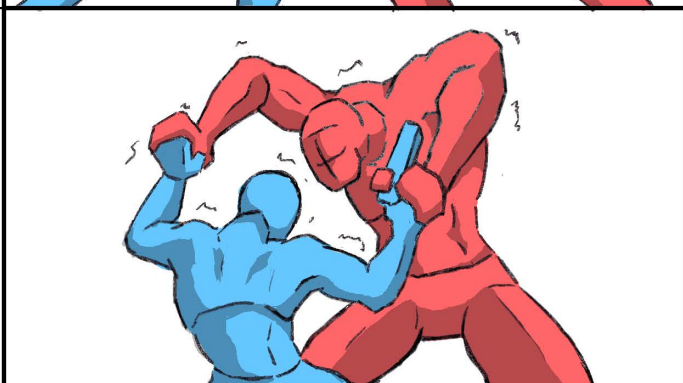
Cut	画 面	内 容	音 声	秒+k
C05		<p>アサルトライフルを (ハイト弾 使用) 腰だめ撃ちで乱射しては ラスボス。</p> <p>カメラ 広角 アオリ</p> <p>☆ このカットで"ラスボス が単なる標的ではない 事が分かります。</p>		

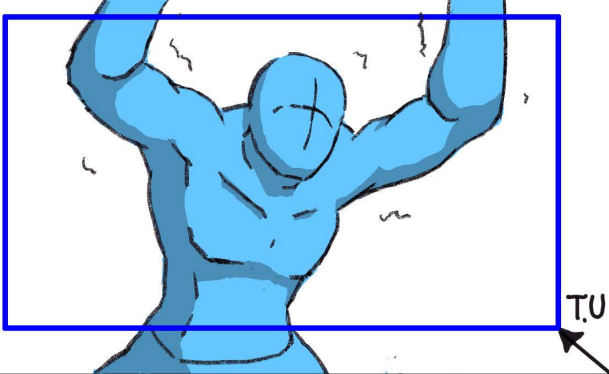
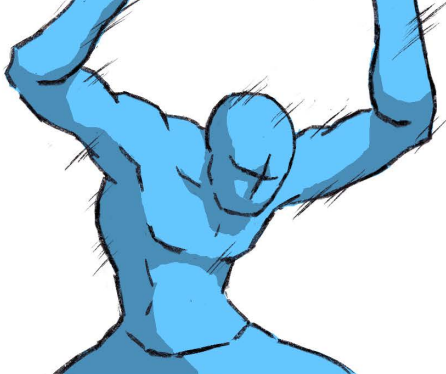
Cut	画面	内容	音声	秒+k
C06		<p>ラスボスの射撃のタイミングを見計って、板壁の裏から飛び出す!!</p>		
		<p>☆ 飛び出す芝居。アドリブで変えても可。</p>		
		<p>そのまゝ一気にタリッシュフレームアウト</p>		

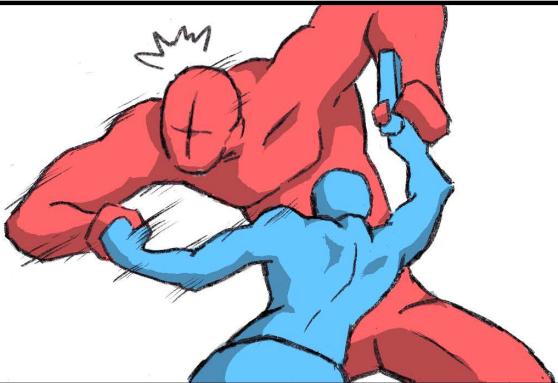
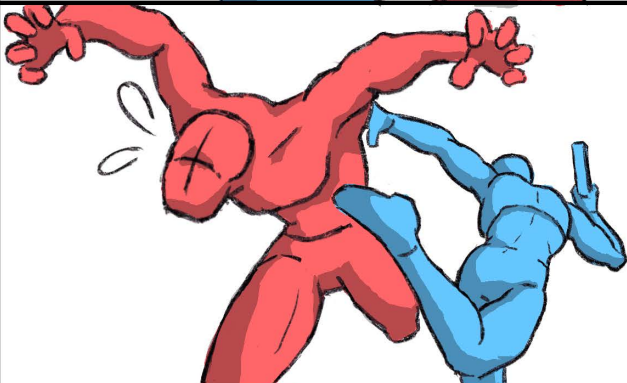
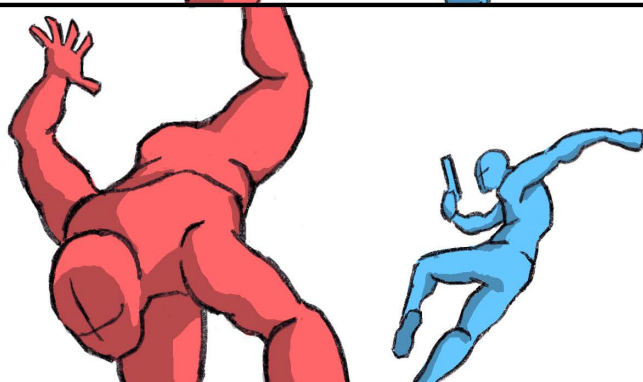
Cut	画 面	内 容	音 声	秒+k
C07		<p>全力タッシュで" ラスボスに近付く。</p> <p>手前と奥にラスボスが" 撃ってくるハイパー弾が" 高速で"通り抜ける。</p>		
	<p>← カメラ.フォロー</p>			

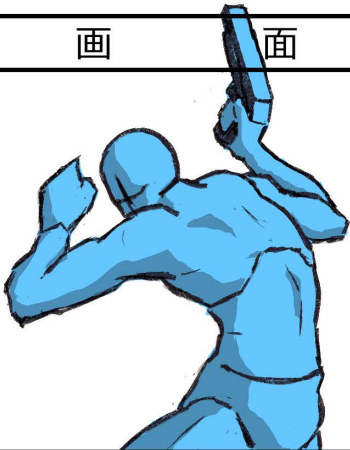
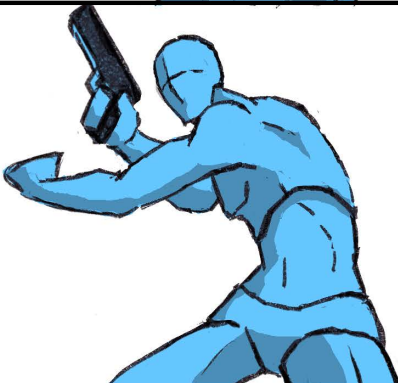
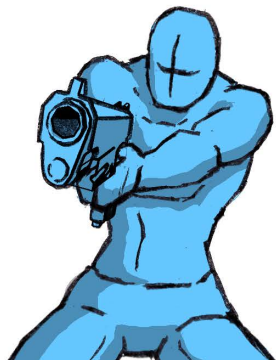

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C08		<p>☆カメラワークはアレンジOk. 3Dカメラワークなどを用いて カッコいいアクションカットを 提案してください。</p> <p>キャラモーションのみ作りたい方は コンテの様に横位置フォロー のままで構いません。</p>		
		<p>主人公.姿勢を低く しながらダッシュで ラスボスからの銃撃を かわくぐり。</p>		
		<p>超人的な跳躍力で ジャンプ!!</p>		
		<p>撃ち合いになるが ポイント弾は。 お互いにヒットせず。</p>		
		<p>主人公.着地</p>		

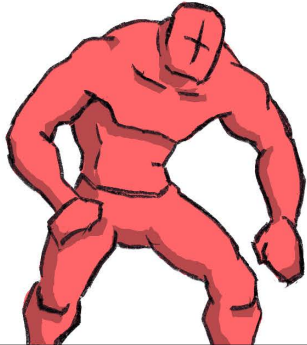

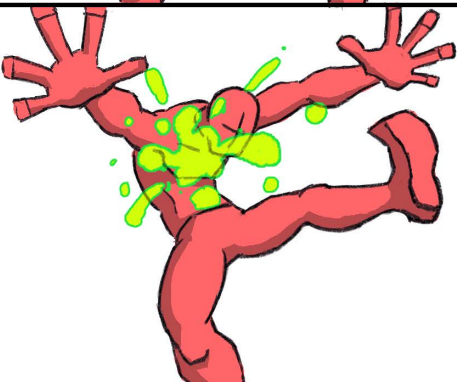
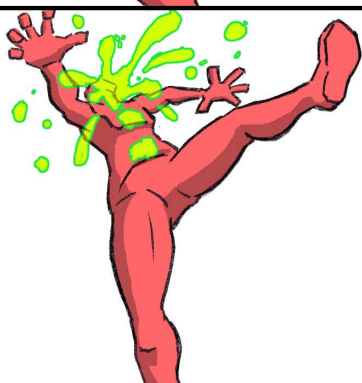

Cut	画面	内容	音声	秒+k
		<p>一気にラスボスとの間を詰めて、</p>		
		<p>アサルトライフルを蹴り上げる!!</p>		
		<p>一寸、両者とも体勢を立て直し。</p>		
		<p>飛びかかる瞬間でカット終了。 ★次のカットにアクションつなぎ</p>		

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C09		<p>ガッ!!と ハンドガンをつかまれて。</p>		
		<p>カメラ Q.TB お互いに手を組み合わせて、 カクサベ状態に突入!! Q.TB</p>		
		<p>途中までは、互角だったが、</p>		
		<p>徐々に押し込まれていく 主人公。 カメラ回り込んでいく。</p>		

Cut	画 面	内 容	音 声	秒+k
C10		<p>グッググッと 押し込まれて。 劣勢の主人公。</p> <p>カメラじわT.U</p>		
1		<p>グッ!!と勢いよく 押し込まれるタイミング に合わせて。</p> <p>☆ 次のカットに アクションつき</p>		

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C11		<p>★ 前カットの続き 多少、強引にラスボスの 体勢をくずし、</p>		
		<p>ラスボスの背中側に サッと回り込む主人公。</p>		
		<p>カット尻、ややスローに ☆ 次のカットに アクションつなぎ</p>		

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C12		<p>サッと 振り向きざまに ハンドガンを構えて。</p>		
				
		<p>狙いを定めて 射撃!!</p> <p>(計4発撃つ。 このカットでは 2発くさしてカットを切る)</p>		
				

Cut	画面	内容	音声	秒+k
C13				
		<p>起き上がり途中で、 ハイソ弾が着弾！！</p> <p>腹に2発。</p>	<p>バン！！</p>	
		<p>ラスボス、 オーバーアクション な芝居。</p>	<p>バン！！</p>	
		<p>頭に2発。</p> <p>少しタメて...</p>	<p>バンバン！！</p>	
		<p>バタン！！と倒れる。</p>		

END

TOTAL(+)