

カット	画面	内容
①		
↓		
↓	<p>二の雷光</p>	<p>太平洋上 夜明け前の薄明の空 約想的にそびえる巨大な雷雲 → 子非の象徴</p> <p>カット尻 雲中に船妻が走る</p> <p>*この雷光SEは次カットから</p> <p>PAN (T. U 100味) (6+0)</p>
②		<p>鳥の目UP (SE) (アカシヨウビン) 遠雷</p> <p>前カットの遠雷が響いてくる</p> <p>*暗い中瞳孔反射</p> <p>ゴッ ゴッ ゴッ</p>
↓		<p>目ハチ 11回</p> <p>*このカット 近(の)川のせせき SEも入る</p> <p>↓ 森の中を現れ出て</p> <p>遠雷SEゴッ ゴッ</p> <p>(3+12)</p>

陽が昇るまで画面色調はブルーに統一 (9+12) の可也等別

カット	画面	内容	容
3		<p>森の小枝にとまっているアカショウビン</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>目、反射に光る</li> </ul>	<p>SE (遠雷コホシ)</p>
↓		<p>ピョンと一瞬向きを変える</p>	
↓		<p>音に警戒し小首をかき上げる</p>	
4		<p>溷明の空 鳥の見上げ視点 (ナカリ)</p> <p>同転下.B</p>	<p>SE 大きく迫る</p> <p>(7+12)</p>

カット	画面	内容	容
<p>⑤</p> <p>↓</p>		<p>島の山腹に 初弾が着弾 前双子岩が 見える。</p>	<p>+</p>
<p>↓</p>		<p>手前の木々から 飛び立つ鳥たち</p>	<p>+</p>
<p>↓</p>		<p>手前に向って 2発目が 着弾</p>	<p>+</p>
<p>↓</p>		<p>続いで 3発目 至近距離! 双子岩ぶっ壊す</p>	<p>+</p>
<p>↓</p>		<p>爆炎 画面いっぱい おこす</p>	<p>5+0</p>

カット	画面	内容
6		<p>メリダ島7カ所。 前カト着弾から 黒煙と小さく炎が戻る。 PANUP 続々と着弾する40センチ砲弾。 ①→⑦ +</p>
		<p>砲弾は2連射イキニ ①は前カトの続き (2)(3)が1セット 手前 (4)(5) " 津く上空の雲引き (6)(7) " 上手から攻めるの 島7カ所はこの構図で (5+0)</p>
7		<p>メリダ島から東方洋上。 海上を前進しているA(ア)エス(B) のシルエット +</p>
		<p>2発砲弾。 A(ア)エス(B)のコン気味 T.BUZ 豆の3カ所にあるA(B) +</p>
		<p>画面手前には A(ア)エス(C) Fr.in (ピン甘く) マシした40センチカ AC合わせでスイト +</p>

カット	画面	内容
↓		
↓		↑ PAN UP ピン送り 巨大な頭部へ。 
↓		
⑧		
		N/AEス① 一度停止し [PAN.T.B] 1/10 40mm口径を 発砲! (砲身後退) 衝撃波発生 

4+12

+

3+12

( 8 + 0 )

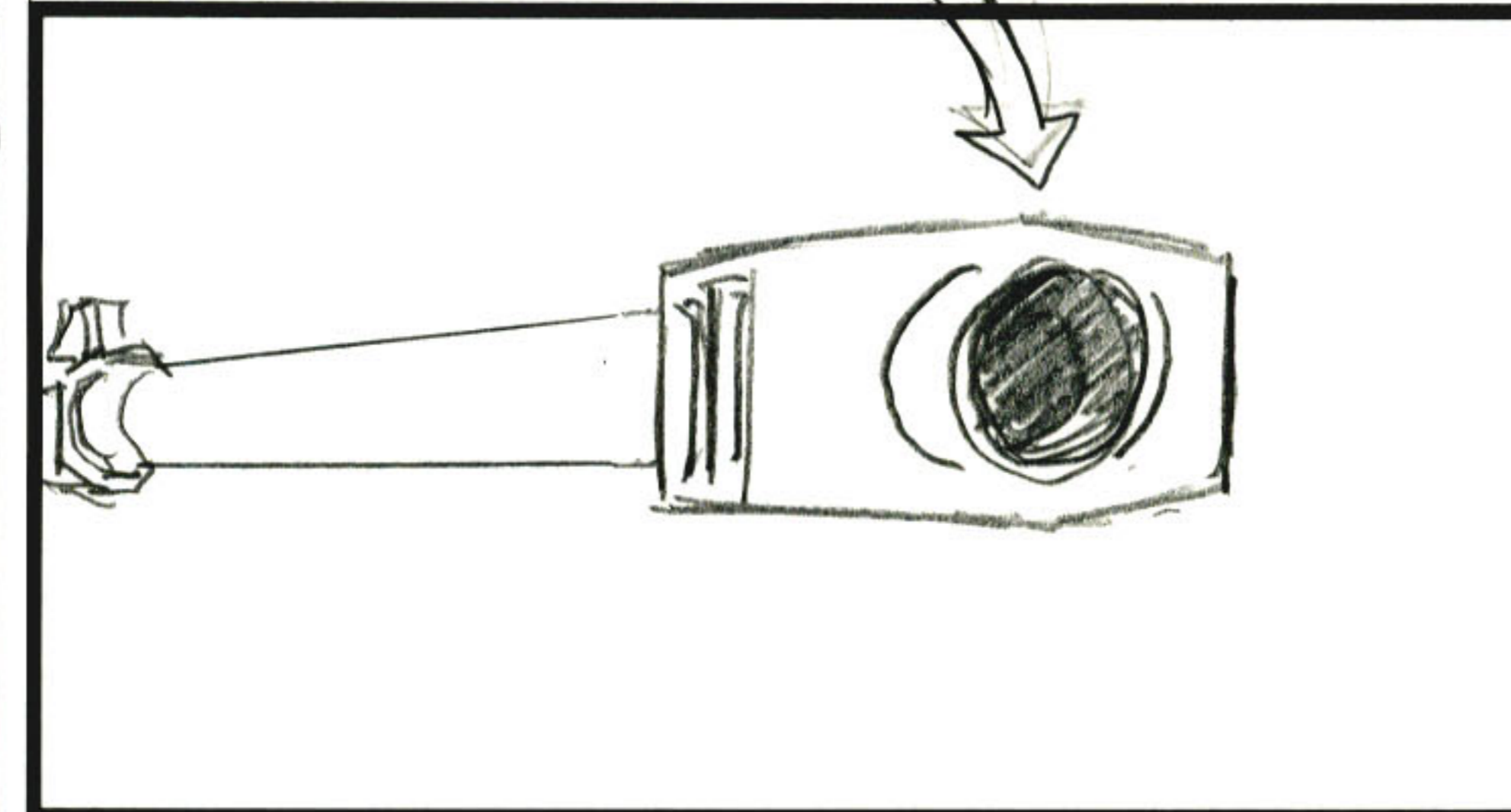
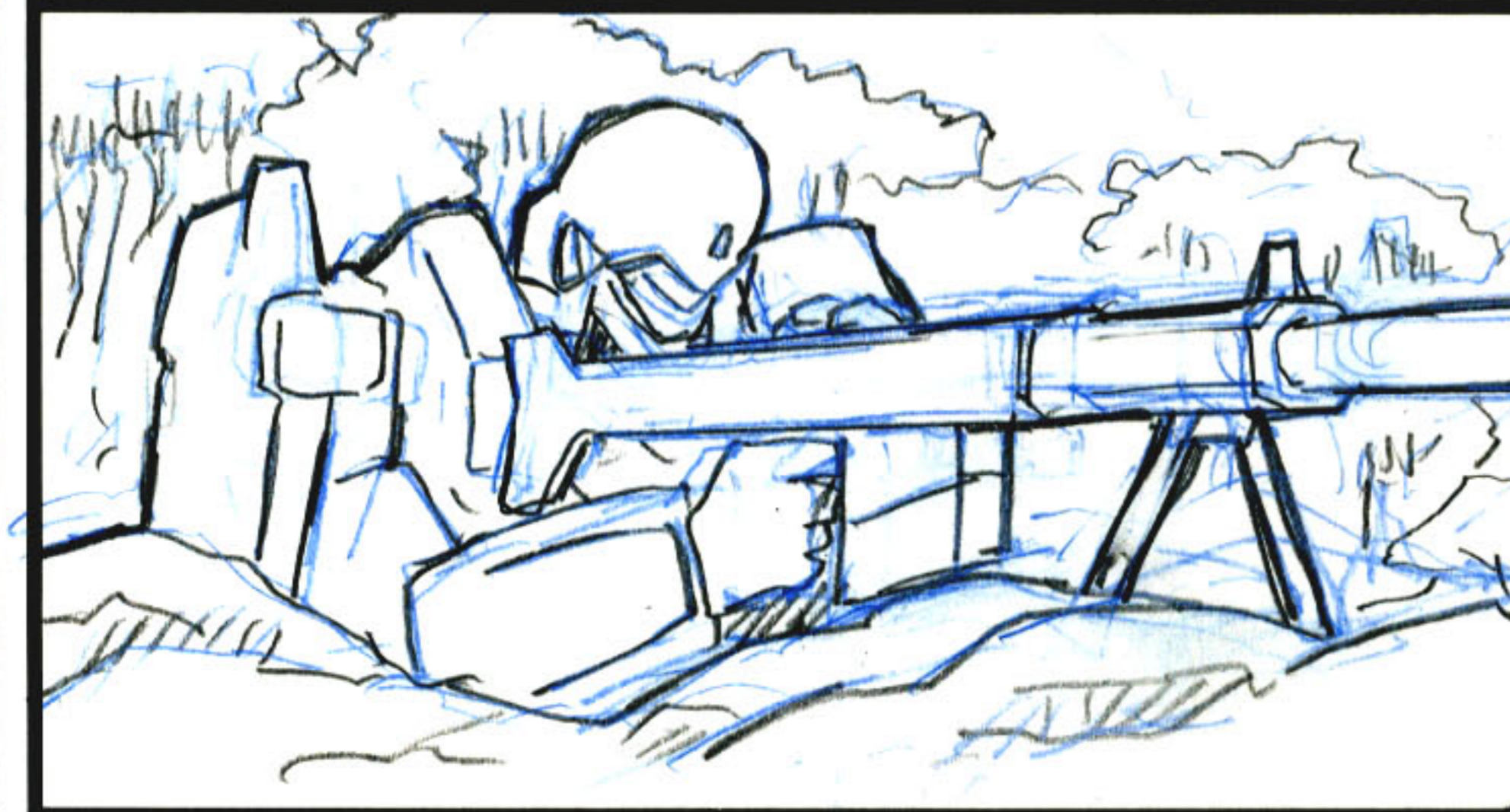
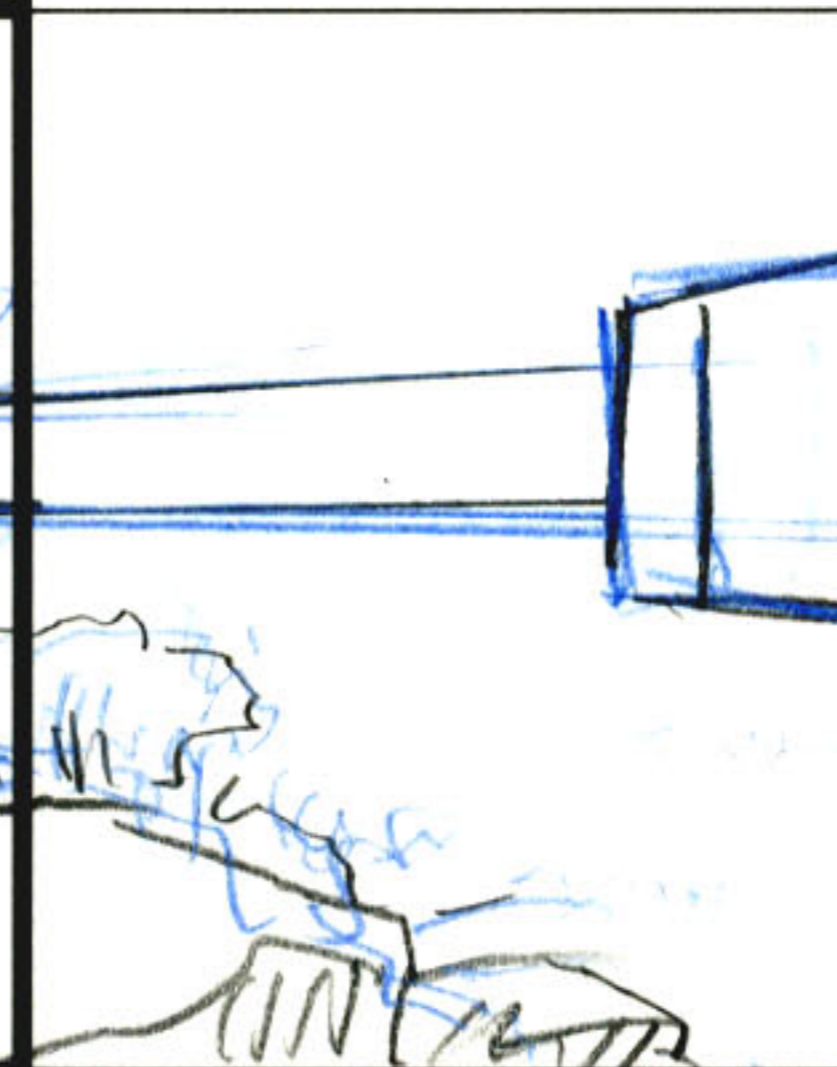
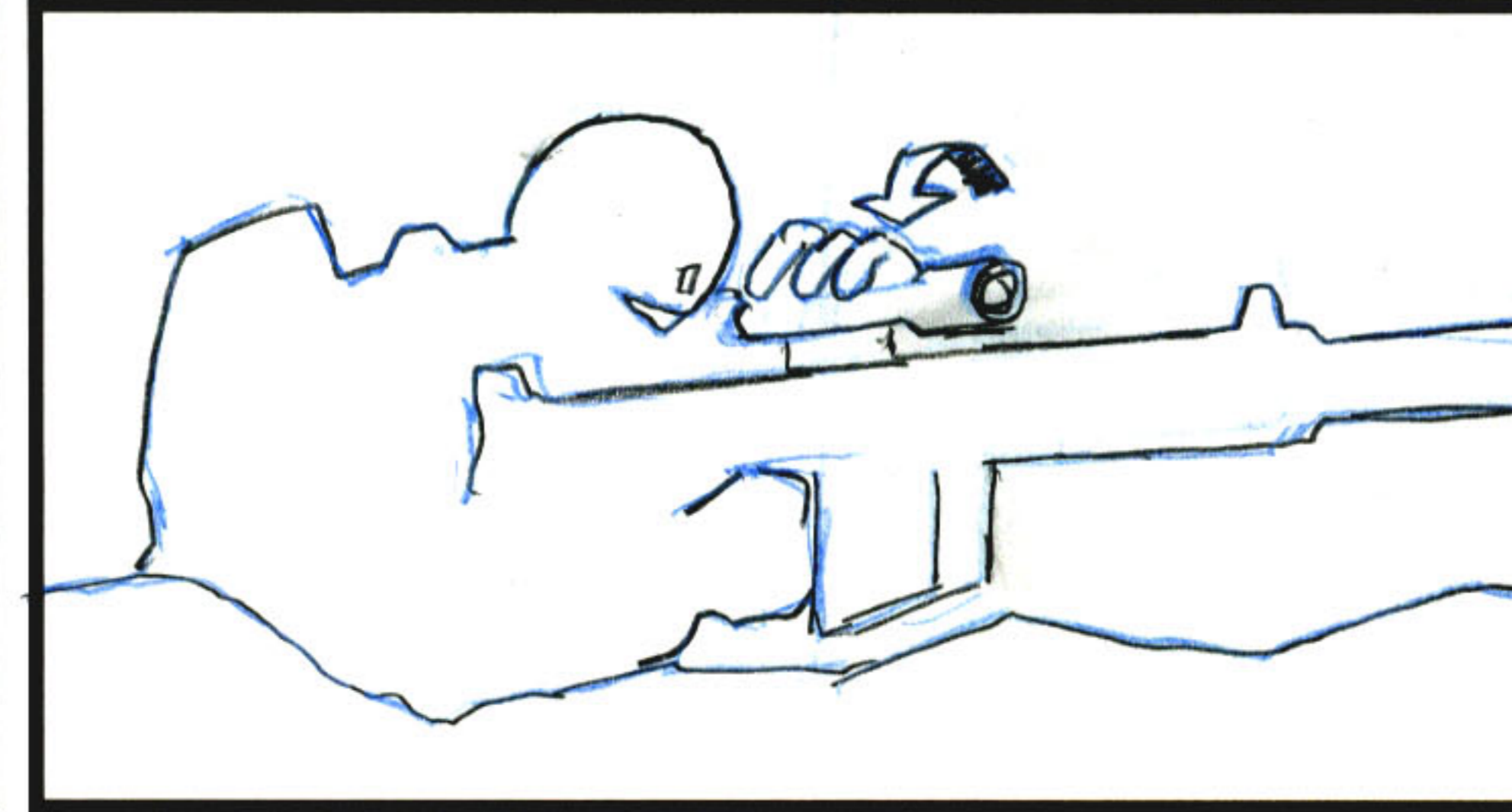
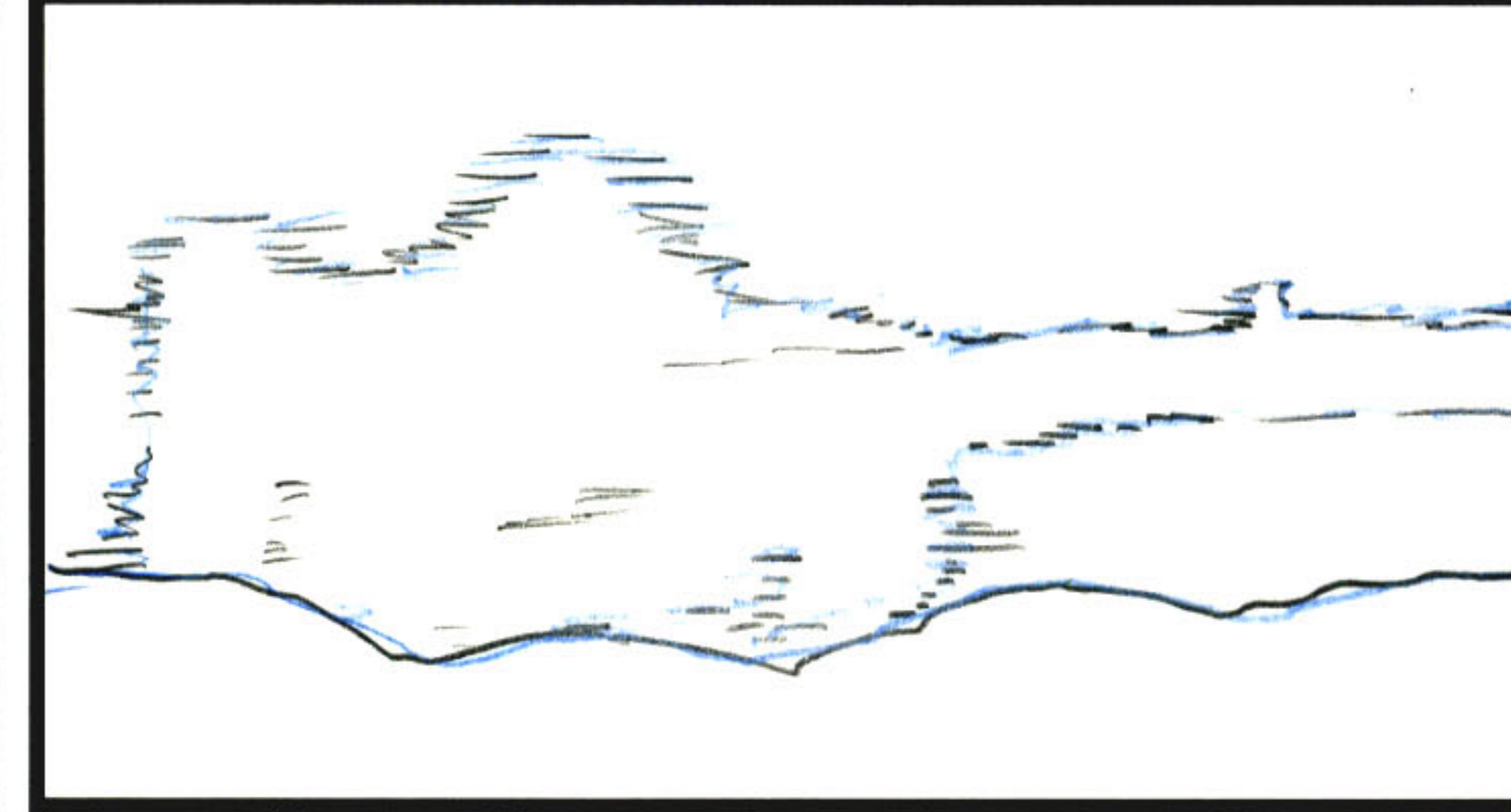

砲煙 Fr. out

カット	面	内容
<p>9</p> <p>リタ島に着弾</p>		<p>ハリス(C)後身 遠くにリタ島シルエット ハ(B)の着弾光が見える SE(着弾音) 次弾着弾</p> <p>カエ/自</p>
<p>↓</p>		<p>リタ島の落ちこ ハ(C)の砲弾(着弾) カット尻、 オ2弾を発射! 排気口後に木柱が立つ</p> <p>カエ/自</p> <p>9+18</p>
<p>10</p>		
<p>↓</p>		<p>リタ島のあちこちに 着弾してハリスの砲弾 着弾をさうように [PAN] 既に火災が発生している 箇所も見られる</p> <p>2+12</p>
<p>11</p>		<p>火災が発生している リタ島の森</p> <p>+</p> <p>( 7 + 06 )</p>

カット	画面	内容
↓		<p>前カットの炎 映像処理 (島内監視モニター映像) T.B → T.Bすると</p> <p>①(A) 「島内各所で火災発生」 ②(B) 「防音システム スタンバイ」 ③(C) 「3箇所からの砲撃 位置特定、+</p>
↓		<p>④(D)「方位00 距離00」 「エリプ00 応答はせん」 「カーニ」(OFF) 3+12 「バネスが3機」 CONS 上陸も時間の 問題です+</p>
12		<p>「テッサ」(指) 「AS干しの状況 は？」 UWPAN 4+06</p>
13		<p>命令を下して 「テッサ」 ↑ PAN UP 「カーニ弱体化」 「カーニ」 「すでに待期中です」 「テッサ」(on ~ 通信) 「は、こう。 ウルズ」の判断に +</p>
↓		<p>状況の厳しさを 認識している 「カーニ」 「険しい表情」 ◎「カーニ」に 送り 攻撃開始。 4+12 (12+06)</p>

カット	画面	内容	容
<p>14</p> <p>↓</p>		<p>クルツ機の 狙撃ライフル</p>	<p>いいですね、</p> <p>+</p>
<p>↓</p>		<p>銃身が セットされる</p>	<p>+</p> <p>1 + 06</p>
<p>15</p> <p>↓</p>		<p>ライフルに カートリッジを 装着する</p>	<p>スリーブの中ですか？」</p> <p>+</p>
<p>↓</p>			<p>+</p> <p>1 + 06</p>
			<p>+</p> <p>( 2 + 12 )</p>



カット	画 面	内 容	容
16		<p>狙撃ライフル 銃身 [FL. IN] ← [PANI] 狙撃ライフルを 構えているクルツ機</p>	<p>(スロー) (通信) 「肯定できる」</p> <p style="text-align: right;">+</p>
↓			<p style="text-align: right;">+</p>
↓		<p>左アームで 照準スコープを 立ち上げ</p>	<p style="text-align: right;">+</p>
↓		<p>ECSを立ち上げ 不可視化して クルツ機.</p>	<p>&lt;SE&gt; 何 オオオ</p> <p style="text-align: right;">+</p>
↓		<p>完全に 不可視化する</p>	<p style="text-align: right;">5+0 ( 5+0 )</p>

カット	画面	内容	容
17		コクピット内のクイツ モニター-照り返し	クイツ (通信) 「ウルズ1より +
↓		通信に反応 ちよい顔上げ	各機。 直ぐの通りだ。  (3+12)
18		クイツ機モニター 接近する3機の ハハエスを表示 している 各ウルズ位置 フリートラップ も表示される	まず ウルズ <sup>31-747</sup> 3,5,8 2  (3+06)
19		ホッカリ ハハエスBの マーカー UP	<ハハエスB> を叩く。 クイツ (off) +
			「残りの二機 は？」  (3+12) (10+06)

カット	画面	内容
20		<p>クルーゾー (通信)</p> <p>「予定通り 俺とウルズ2 のみで対処 する。」</p> <p style="text-align: right;">+</p>
↓	<p>Book   引き</p>	<p>俺が「バネラ」 を」</p> <p>島内のどこか (森中) 偽装中のクルーゾー機 (ファル)</p> <p>T.U.しはなし</p> <p style="text-align: right;">(6+0)</p>
21		<p>ゴレピット内の クルーゾー</p> <p>じわT.U</p> <p>クルーゾー  </p> <p>「ウルズ2は 「バネラ」を</p> <p style="text-align: right;">(2+18)</p>
22		<p>クルーゾー 横顔UP</p> <p>「ウタ、マオ」</p> <p style="text-align: right;">(2+06)</p>
		<p style="text-align: right;">+</p> <p style="text-align: right;">(11+0)</p>

カット	画面	内容
23		
	<p>島内某所(森の) 偽装に待期している マオ機(ウルズ2) ← PAN</p>	<p>マオ(通信) 「ウルズ2」了解。 せいせいかわいからて やるわ」 +</p>
24		<p>コクピット内 のマオ</p> <p>クルーゾー(通信) 「時間を 稼げ。その間に クルイツとかが 〈N/AEスB〉を しとめる」 +</p>
↓		<p>フッ...と苦笑</p> <p>マオ 「た...と...い...ん...は...け...と... ...」 +</p>
↓		<p>警告音に 「!」となる</p> <p>SE 〈警告音〉ピピッ</p> <p>マオ 「!!」</p>

(4+12)

(7+0)

(11+06)