

## これ一冊でわかる! 描ける! 演出×絵コンテ 実践ガイド



## これ一冊でわかる! 描ける! 演出×絵コンテ実践ガイド

ゲーム『鉄拳8』、アニメ『テスラノート』  
『宇崎ちゃんは遊びたい!ω』などを担当 → 著 おおぐろてん

「絵コンテって、どう描くの?」「演出って何?」

映像制作の設計図ともいえる絵コンテ。しかし、その描き方について詳しく記した本は、**今までありません**でした。本書では、演出とは何なのかという具体例から、シナリオから字コンテへの起こし方、そこからさらに絵コンテへの起こし方を解説。さらに、どのように画面の指定をするかなど、112の用語を具体例で解説。映像制作を行いたい人、絵コンテを読みたい人に必携の1冊です。

### 用語と概要

### 指定の具体例

### 実例を挙げて 演出を解説

#### FOLLOW PAN (フォローパン)

BGを引く際に、目盛りや速度に抑縮がある「背景自体も動く付けPAN」を行う指定です

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOG	SEC
		街中を屋根伝いに飛び回る遊戯を <b>FOLLOW PAN</b>		

#### TU (トラックアップ / ティュー)

カメラが前に移動しながら被写体を撮影します

CUT	PICTURE	ACT
		主人公の TU あなたの 速度感

#### TB (トラックバック / ティービー)

カメラが後ろへ移動しながら被写体を撮影します

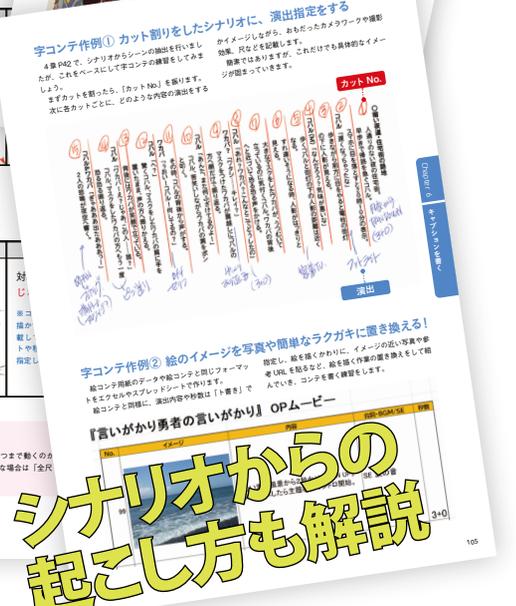
CUT	PICTURE	ACT

具体的な描き方例

#### ワンポイント解説

背景自体も動く付けPANというイメージです。3Dのカメラワークで運動感を表現する際にも使われることがあります。あえて動かさず背景はFollowとの違いはBGを引く時はBGが動かないことです。

### 付随するポイント解説



ケーススタディ  
6本収録

シナリオからの  
起こし方も解説

地区	書店コード
書店印	

新刊

書名	注文数
これ一冊でわかる! 描ける! 演出×絵コンテ実践ガイド おおぐろてん 著 ISBN978-4-7661-4012-5 C2070 定価: 本体2,500円(税別)	冊