

SCM_AE_05-01

漁船と魚を大きく左右に動かす

High Seas Fishig テロップは不要



SCM_AE_05-02

漁船が魚を獲って魚がなくなる
魚が出てくる、獲るを繰り返す



SCM_AE_05-03

中東に冷凍工場が出現する

漁船は左右に動き続ける
漁船が魚を獲って魚がなくなる
魚が出てくる、獲るを繰り返す



SCM_AE_06-01

海から冷凍工場に向かってライン
が出現。魚がラインに沿って繰り返
し流れる。
漁船は左右に動き続ける



SCM_AE_06-02

魚がラインに沿って繰り返し流れ
る。漁船は左右に動き続ける。
魚が再度出現(左右に動かしながら)
漁船が獲っては魚が消えるを
繰り返す



SCM_AE_07-01-1

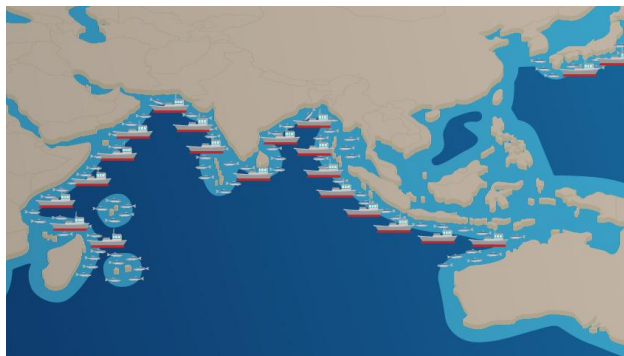
漁船と魚を大きく左右に動かす
ズームインしていく

Nearshore Fishig テロップは不要
漁船、魚を大きく目立たせたい



SCM_AE_07-01-2

ズームイン
漁船が魚を獲って魚がなくなる
魚が出てくる、獲るを繰り返す



SCM_AE_08-01

冷凍工場が出現する
ズームアウト
漁船は左右に動き続ける
漁船が魚を獲って魚がなくなる

工場が出現したことをはっきりとさせたい



SCM_AE_08-02

海から冷凍工場に向かってライン
が出現。魚がラインに沿って繰り返し
返し流れる。
漁船は左右に動き続ける

ライン、流れる魚を一番強調したい



SCM_AE_08-03

魚がラインに沿って繰り返し流れ
る。
漁船は左右に動き続ける。
魚が再度出現(左右に動かしながら)
漁船が獲っては魚が消えるを
繰り返す



SCM_AE_09-01

中東エリアを緑に光らせる
※旧動画参照

Land-Based Aquaculture テロップは不要
中東エリアを目立たせたい



SCM_AE_09-02

中東エリアに冷凍工場が出現。

工場が出現したことを強調したい



SCM_AE_09-03

養殖設備を出現させる
→次シーンの設備実写と繋げる
※旧動画参照



SCM_AE_11-01

冷凍工場が出現(4秒)

※ナレーションに合わせるため、
中東エリアの冷凍工場を強調する(4秒)



SCM_AE_11-02

アジアエリアの強調表示、矢印を
アジアエリアからを中東の工場に
向けて繰り返し送る

※ナレーションのタイミングに合わせるため
アジアエリア、矢印を強調



SCM_AE_11-03

アフリカエリアを強調
矢印をアフリカエリアからを中東の
工場に向けて繰り返し送る

※ナレーションのタイミングに合わせるため
アフリカエリア、矢印を強調



SCM_AE_11-04

ヨーロッパエリアを強調
矢印をヨーロッパエリアからを中東
の工場に向けて繰り返し送る

※ナレーションのタイミングに合わせるため
ヨーロッパエリア、矢印を強調



SCM_AE_11-05

アジア、アフリカ、ヨーロッパエリア
への矢印の送り込みを繰り返す



SCM_AE_13-01

アジア、アフリカ、ヨーロッパエリア
への矢印の送り込みを繰り返す
AE_11_05のシーンを繰り返す

