

Encyclopedia of Animation Comic and Game

# 动漫大辞典

日系动漫游戏文化权威研究

动漫大辞典编辑室 编著

## 进阶篇 1

涵盖 ACG 行业的动漫指南型百科全书!

# 动漫界深度考察 发掘幕后故事!

三十多位资深动漫人联手打造!

沈阳出版社

趣味性 & 引导性 & 权威性工具书!

日系动漫游戏文化权威研究

# 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

进阶篇1 动画卷

动漫大辞典编辑室 编著

沈阳出版社

图书在版编目 ( C I P ) 数据

动漫大辞典. 进阶篇. 1. 动画卷 / 《动漫大辞典》  
编辑室编著. -- 沈阳: 沈阳出版社, 2014.11  
ISBN 978-7-5441-6319-4

I. ①动… II. ①动… III. ①动画片—产业—研究—  
日本 IV. ①J954 ②J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 277135 号

---

出版者: 沈阳出版社

(地址: 沈阳市沈河区南翰林路 10 号 邮编: 110011)

网 址: <http://www.sycbs.com>

印刷者: 北京艺堂印刷有限公司

发 行 者: 沈阳出版社

幅面尺寸: 185mm × 260mm

印 张: 16

字 数: 438 千字

出版时间: 2015 年 5 月第 1 版

印刷时间: 2015 年 5 月第 1 次印刷

责任编辑: 杨 静 战婷婷

封面设计: 郑京伟 赵冰波

版式设计: 赵冰波

责任校对: 王喜洋

责任监印: 杨 旭

---

书 号: ISBN 978-7-5441-6319-4

定 价: 55.00 元

联系电话: 024-24112447

E-mail: sy24112447@163.com

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 请与本社联系调换。

# Encyclopedia of ACG

## 序

ACG为英文Animation(动画)、Comic(漫画)、Game(游戏)的缩写,是这三者的总称。因为动画与漫画关系相当密切,我们又往往把它们合称为“动漫”。

众所周知,ACG文化的发源地是日本。日本是世界上动画产出量最高的国家,日本动画在世界动画史上也有着举足轻重的地位。在《动漫大辞典 基础篇》中,我们为大家介绍了动画的基础知识。而在这本《进阶篇 动画卷》中,我们将以日本动画为侧重点,为各位读者详细展示充满趣味的日本动画世界。

如果说在基础篇中,我们为各位读者们绘制出了“动画世界”的地图,那么在这一卷中,我们则更为细致地给这张地图标上了注记、列出了比例尺。书中不仅详细描述了日本动画的完整制作流程,揭开了动画制作的神秘面纱,同时还精心挑选出了日本动画界最具代表性的职业动画人,从生平和个人特色两个方面进行了深度的剖析。而对于想要了解日本动画公司的读者来说,本书更是将日本知名的动画公司“一网打尽”。本书选择了数十家动画制作公司,从企业历史谈到动画特色,从往昔峥嵘谈到未来发展,全方位、多角度地展示出每一个公司风格。除此之外,最后一章中提到的人气声优和动画音乐,也是本书此次介绍的重点内容。

若是本书能够对读者们的探险有所帮助,那无疑是对我们最大的鼓励。对我们而言,这部倾注了心血的作品,想传达给读者们的,正是充满在这个“动画世界”里的“爱”和“欢乐”。感谢你读到这里。

编者

2014年9月



Illustration:白金水道水

## 进阶篇 1 动画卷

序.....	001
--------	-----

### 第一章 动画的制作

001

1.1 动画制作技术的发展.....	002
1.2 动画的制作流程.....	004
1.2.1 2D 动画制作流程.....	004
1.2.2 3D 动画制作流程.....	014

### 第二章 日本著名职业动画人

017

2.1 监督.....	018
2.1.1 宫崎骏 (みやざき はやお).....	018
2.1.2 富野由悠季 (とみの よしゆき).....	020
2.1.3 今石洋之 (いまいし ひろゆき).....	022
2.1.4 新房昭之 (しんぼう あきゆき).....	024
2.1.5 押井守 (おしい まもる).....	026
2.1.6 庵野秀明 (あんの ひであき).....	028
2.1.7 五十岚卓哉 (いがらし たくや).....	030
2.1.8 细田守 (ほそだ まもる).....	031
2.1.9 长井龙雪 (ながい たつゆき).....	032
2.1.10 大森贵弘 (おおもり たかひろ).....	033
2.2 剧本和系列构成.....	034
2.2.1 虚渊玄 (うるぶち げん).....	034
2.2.2 冈田麿里 (おかだ まり).....	040
2.2.3 黑田洋介 (くろだ ようすけ).....	044
2.2.4 大河内一楼 (おおこうち いちろう).....	046

<b>2.3人物设定</b> .....	048
2.3.1 美树本晴彦（みきも とはるひこ） .....	048
2.3.2 贞本义行（さだもと よしゆき） .....	050
2.3.3 村田莲尔（むらた れんげ） .....	052
<b>2.4机械设定</b> .....	054
2.4.1 大河原邦男（おおかわら くにお） .....	054
2.4.2 河森正治（かわもり しょうじ） .....	055
2.4.3 宫武一贵（みやたけ かづたか） .....	057
2.4.4 海老川兼武（えびかわ かねたけ） .....	058
2.4.5 角木肇（カトキハジメ） .....	059
<b>2.5美术监督</b> .....	060
2.5.1 小林七郎（こばやし しちろう） .....	060
2.5.2 新海诚（まこと しんかい） .....	061
2.5.3 山本二三（やまもと にぞう） .....	063
2.5.4 男鹿和雄（おが かずお） .....	064
2.5.5 中村光毅（なかむら みつき） .....	065
<b>2.6音乐人</b> .....	066
2.6.1 川井宪次（かわい けんじ） .....	066
2.6.2 菅野洋子（かんの ようこ） .....	068
2.6.3 梶浦由纪（かじうら ゆき） .....	070
2.6.4 大岛满（おおしま ミチル） .....	072
2.6.5 泽野弘之（さわの ひろゆき） .....	074
<b>2.7制作人</b> .....	076
2.7.1 铃木敏夫（すずき としお） .....	076
2.7.2 石川光久（いしかわ みつひさ） .....	078

## 第三章 日本动画公司

081

<b>3.1日本动画公司的发展</b> .....	082
3.1.1 日本动画公司简述.....	082
3.1.2 日本动画公司现状.....	086

<b>3.2日本动画公司介绍</b> .....	<b>092</b>
3.2.1 Production I.G.....	092
3.2.2 J.C.STAFF.....	096
3.2.3 Aniplex.....	100
3.2.4 京都动画.....	104
3.2.5 BONES.....	108
3.2.6 SUNRISE.....	112
3.2.7 GAINAX.....	116
3.2.8 A-1 Pictures.....	120
3.2.9 SHAFT.....	124
3.2.10 MADHOUSE.....	128
3.2.11 GONZO.....	132
3.2.12 Ufotable.....	136
3.2.13 东映动画.....	140
3.2.14 WHITE FOX.....	144
3.2.15 XEBEC.....	148
3.2.16 AIC.....	152
3.2.17 Brain's Base.....	156
3.2.18 8BIT.....	160
3.2.19 吉卜力.....	164
3.2.20 Studio DEEN.....	166
3.2.21 TMS.....	168
3.2.22 ZEXCS.....	170
3.2.23 龙之子.....	172
3.2.24 童梦.....	174
3.2.25 Studio4°C.....	176
3.2.26 Studio Pierrot.....	178
3.2.27 ARTLAND.....	180
3.2.28 Manglobe.....	182
3.2.29 HAL FILM MAKER.....	184
3.2.30 虫 Production.....	186
3.2.31 Diomedéa.....	188
3.2.32 Go Hands.....	190
3.2.33 日本动画公司.....	190
3.2.34 David production.....	191
3.2.35 Yumeta Company.....	191
3.2.36 Feel.....	192



3.2.37 SATELIGHT. ....	192
3.2.38 ARMS .....	193
3.2.39 Bee Train .....	193
3.2.40 Anipicture.....	194
3.2.41 旭 Production.....	194
3.2.42 TNK .....	195
3.2.43 NAZ .....	195
3.2.44 云雀工作室.....	196
3.2.45 Asread .....	196
3.2.46 Studio Comet.....	197
3.2.47 Studio NUE .....	197
3.2.48 Studio Fantasia .....	198
3.2.49 Seven Arcs.....	198
3.2.50 SILVER LINK .....	199
3.2.51 NOMAD .....	199

## 第四章 日本动画的声音构成

201

<b>4.1日本声优及声优公司</b> .....	<b>202</b>
4.1.1 声优的诞生与日本声优产业的发展.....	202
4.1.2 日本著名声优及其代表作 .....	206
<b>4.2日本动画音乐产业</b> .....	<b>230</b>
4.2.1 风靡全球的日本动画音乐 .....	230
4.2.2 日本动画音乐的营销.....	234
4.2.3 日本经典动画歌曲赏析.....	236

# Encyclopedia of ACG

## 第一章 动画的制作

### 动画制作全过程 详解

动画制作主要分为前期企划制作、作画、美术背景、摄影、编辑、音响等几大方面。本章针对动画的制作流程，从2D动画和3D动画两种动画表现形式入手，详细介绍了动画制作的各个步骤。

2D 动画 / 3D 动画

CG

CG是 Computer Graphics 的英文缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为 CG。

## 1.1 动画制作技术的发展

动画制作技术的发展经历了从传统逐帧制作到计算机二维动画，再到三维动画的漫长发展过程。可以说，每次进步都是由科技发展推动的。



## ★ 动画制作的发展历史

世界上第一个动画影像是一位名叫 Pieter Van Musschenbro 的荷兰人于 1736 年绘制的风车幻灯片。19 世纪中叶，欧洲地区也出现了活动图像回转器，这种回转器类似于中国的走马灯，被称为幻透镜。制作者在有固定轴的圆柱体直筒内部镶上一条画有一组图画的纸带，在圆筒上对准每一幅图画的位置挖一狭长形的小孔，用手迅速转动圆筒让画面一幅一幅滚动变换。利用人的视觉残留这一特性，让这些不停变换的画面在观看者眼里看起来像是动态的一样。1834 年，英国人威廉·乔治发明了西洋镜，它也是利用光学设置来制作动画的机器。但是与幻透镜不同的是，它的图画并非画在转盘上，而是画在机器的筒壁上，使得观看的效果更好。

不论是幻透镜还是西洋镜，这两种动画制作形式都采取了手绘的方式。动画制作也并非团队作业，其制作规模非常小，所做出的动画也比较简陋。

在经历了一段漫长的摸索之后，1892 年，约瑟夫·普拉多制作出一个完整的动画放映装置。1906 年，美国漫画家詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿制作了历史上的第一部动画片《滑稽脸上的幽默相》。布莱克顿把 3000 张图画逐一拍摄到连续的胶片中，制成电影并公开发行。这些图画，都是使用粉笔在黑板上绘制出来的。1907 年，运用“逐格拍摄法”的动画开始蓬勃发展。

此时的动画都是逐帧拍摄的。制作人员将电影胶片上的一格格静止但逐渐变化着的图像

以每秒 24 格的速度放映，产生活动的感觉。一般来说，动画都是需要逐格拍摄的。排好一幅画面拍摄一个画格，然后关闭摄像机，换好另一张图片之后再开启摄像机，拍摄下一个画格。这样，将拍摄好的每一个画格连续播放时，人物和场景都会动起来，动画也就此成型。

电影技术的不断发展也促进了动画的创作和发展。1922 年 E·B·克拉夫特创作了一部有声动画《三极管》。1931 年特德·埃斯鲍创作了第一部有声彩色动画《戈夫山羊》。1937 年，享有盛誉的迪士尼动画推出了它的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。现代动画在此时已经颇具雏形，电影院的出现使得动画的商业价值也逐渐显现出来。这个由穷小子华特·迪士尼于 20 世纪 20 年代创建的迪士尼动画公司，无疑是当时商业化最成功的典范。电视技术的发展对于动画技术的发展也是一个极大的促进，电视动画的出现让动画制作有了更多的革新和突破。



↑ 迪士尼于 1937 年推出的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。

赛璐珞动画是动画史上传统动画的代表。1915年伊尔赫德发现了赛璐珞片可以用来取代原来一直使用动画纸。使用赛璐珞的话，动画师们就不需要在每一张动画纸上都枯燥而费时重复画背景，而只需要将活动的人物形象和物体与不动的背景分层描绘，将活动形象单独描画在赛璐珞片上，就可以节省大量的时间和精力，这也是24格动画的传统做法。根据剧本中的人物和活动场景，先用铅笔把它们画在动画纸上，然后再用钢笔把线条描在赛璐珞上，接下来用毛笔在化学板的反面涂上各种颜色。最后把已经绘制好的背景和人物合在一起，再放在摄影台上一帧一帧拍出来。



↑图为传统的赛璐珞动画。它的背景与人物是分层的，活动的人物绘制在赛璐珞上。

虽然赛璐珞动画比起之前的动画形式节约了许多人工，但是作为传统动画，制作形式还是偏向于手绘，工作量还是非常大的，每部动画需要投入的制作资金也非常大。

随着计算机技术的发展，计算机技术越来越多地应用于动画制作，可以显示、处理图形，并且能够使用各种丰富的专业软件来对动画进行编辑制作，这些软件为二维动画的制作和发展带来了巨大的动力，用计算机来制作动画成为了主流，动画的高速大量生产也因此成为了可能。

到了21世纪，计算机成为了动画制作领域的绝对主宰，哪怕是像迪士尼这样坚持传统动画制作多年的大型制作公司，也引入了计算机动画制作的技术，开始通过计算机来制作动画，《狮子王》就是用计算机技术制作的。



↑风靡全球的动画巨制《狮子王》，是迪士尼向计算机动画制作迈出的重要一步。

近年来，动画制作技术的发展也一直没有停下来。媒体技术数字化使得三维动画、FLASH动画等各种动画形式出现在观众眼前，给动画制作技术注入了新的活力。

越来越商业化的运营使得动画制作有了更多的资金支持和技术支持，也让动画产业成为了朝阳产业，迅速地发展起来。在不断地尝试之中，制作者们逐渐研究出一些对绘制形象很有帮助的工具和方法，动画制作越来越精致，制作方法也越来越便捷。



↑图为纪念《哆啦A梦》四十周年而推出的3D剧场版动画《哆啦A梦伴我同行》。

# 1.2 动画的制作流程

一部动画从企划到成型，中间要经过无数道复杂而精细的步骤。只有参与动画制作的成员们各司其职、共同努力，才能做出优秀的动画。



## 1.2.1 2D 动画制作流程

### 动画企划

一部动画在开始制作前，首先要进行相关的企划。企划大致分为四种类型：

#### 1. 动画制作公司主导型

动画制作公司提出相应的企划后，再将这个企划推销给相应的发行商。在相关方面受理了该企划之后，就要针对作品进行讨论分析，决定是否开始制作。这种类型的优点在于作品内容非常明确，制作公司操作起来也更加方便。

#### 2. 原作者主导型

由漫画、小说、游戏的原作者或是发行该作品的公司来主导。这样的话，在商业化方面的优势就相当明显。不仅版权问题好解决，作品还可以在多媒体平台上发行，与各公司探讨作品内容也更加容易。在小说或漫画完结之前就开始做动画相关企划这种情况，在日本已经是屡见不鲜。

#### 3. 电视台 / 发行商主导

电视台或是发行商为了充实自己的作品，也会主动进行相关动画的企划。在广告代理店、动画制作公司以及发行商的共同协作下，动画制作的准备工作就能稳步进行了。在这种形式下，不必为企划作品的播出 / 贩售形式苦恼。同时，因为在动画制作之前就已经有了一定的需求量，所以制作过程会更加明确而顺畅。

#### 4. 广告代理店主导

广告代理店在获得了其他媒体平台上作品的动画化权之后，就会寻找电视台、发行商、

动画制作公司以及其他投资方一起，对作品进行企划。广告代理店通常和各种各样的电视节目组、发行商有着业务往来，关系也比较密切。只要原作本身拥有一定的质量，制作预算一般都会比较充裕。而且，由广告代理商主导的话，动画的宣传推广工作也会更容易进行。

实际上，随着动画产业的发展，企划的形式也不拘泥于这四种。一社主导的模式如今已经比较少见；由几方共同成立制作委员会来进行的制作模式，既可以减小风险，又可以集各方之长，因此也越来越受欢迎。

一个企划开始，首先就是立案。不论是漫画、小说还是游戏，在拿到一部新作品的时候，最重要的是要找到它所蕴含的成功要素和获利点，因此，找准动画定位是非常关键的一步。企划书的内容往往包括作品的内容、人物、目标观众等，提交了制作书之后会有专人对此进行评估，包括与原作者的交流以及市场调查等一系列工作。如果评估的结果比较好，制作委员会就开始筹备接下来的事宜。

然后要做的，就是取得原作的动画化权。如果已经全部规划好，很快就要投入制作的话，就可以把版权费以及动画的具体规划都写进合约里。如果准备还不是很充分的话，一般会签“某年某月某日至某年某月某日期间，动画化权归于该公司。在此期间没有制作动画则视为自动放弃该权利。”这样的合约。

得到了动画化权之后，接下来的一步就是寻找制作公司。如果制作委员会的成员里有制

作公司的话，制作公司会自己去挑选监督、系列构成、人设等相关工作人员。如果制作委员会里没有动画制作公司，这件事则交由制作人去执行。制作委员会中负责实务的人被称为“动画制作人”，负责规划制作进度表、寻找制作公司、争取投资者等全局统筹的工作，与广告代理店、电视台等相关合作事宜也需要开始规划，这也是企划工作中极为重要的一步。需要投入的资金、动画的长度、周边的企划、宣传的方式和力度、播出的时间、收益的分成等等都是在这个时期决定下来的。

在作品企划公司提出书面报告、并与出资企业签订相关合约后，负责动画制作的公司就开始进入正式的动画制作中。

## 脚本

脚本即是动画的故事大纲，不仅要还原原作的剧情，更要在原作故事的基础上标明故事发生的时间、地点、情景，登场人物的动作、表情、情绪变化等。一般来说，会请原作者继续参与脚本的改编创作。但是动画的话数比较多，一个人很难胜任整部动画的脚本创作，因此，动画脚本通常是由多人合作完成的。而整合多人脚本的人就是动画的系列构成，他的工作就是整理、统合、修改由不同的人创作的分集脚本，处理好集与集之间的过渡衔接。这个工作非常重要，关系到整部作品的质量，对原作有着深刻了解的人才能够胜任该职位。

确定了人员之后就会召开脚本会议。制作人、制作进行、系列构成以及脚本家都会列席会议。在全员，尤其是监督的想法都传达给脚本家之后，脚本的创作就可以开始了。脚本完成后，系列构成和监督要负责审核，过关之后就可以印成台本投入使用。

## 人物设定

人设主要负责设计动画中的人物造型，包括角色的身材、容貌、发型以及表情。人设需要为每一个角色绘制全身正面、侧面、背面，人物头



↑图为动画《新世纪福音战士》中二号机驾驶员明日香的人设图。



↑图为《心理测量者》中第一女主角常守朱的人设图。该作的人设是《家庭教师 Reborn》的作者天野明。



↑图为《心理测量者》中槇岛圣护的人设图。人设不仅描绘了人物形象，也为角色设计了服装。



↑图为《心理测量者》中藤秀星的人设图。人设同样也为人物设计了衣服。



↑ 图为《心理测量者》第一男主角狡啮慎也的人设图。图中既有服装设计，也有表情设计。



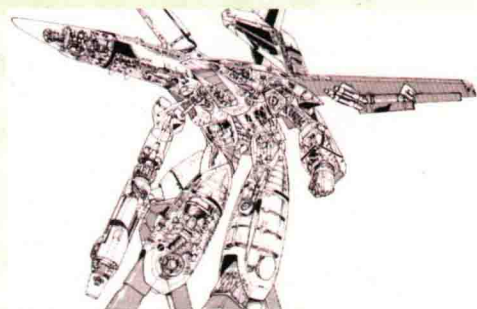
↑ 常守朱的表情详细设定图，方便动画作画人在制作中进行参考。

部正面、侧面和侧斜面以及角色的喜怒哀乐等不同表情。除此之外，人设还需要绘制一张主要登场人物的身材比较表，方便制作组对比和查看。同时，人设也会负责为人物设计相应服装和饰品。如果是由漫画或游戏改编的话，人设的工作就会轻松一些。如果是原创动画，就需要先召开人设会议，制作委员会各方代表、制作公司代表以及监督向人设提出要求，有了初步的构思后再由人设进行设计。人物的好坏往往会影响到一部动画的人气，因此不论是改编动画还是原创动画，人设都肩负重任。在人设完成之后，整部动画才能开始制作，因此人设的工作绝对不能拖延，工作时间其实是比较紧张的。

## 机械·小道具设定

机械道具设定师主要负责设计动画里出现的机器人、战斗机、武器、车辆等。不仅要绘制出机械的外形，更要详细地绘制出机械的内

部结构、机关设计、运动形态。而一些小道具，例如文具、袋子、手提箱等，也需要绘制出开合、平皱等各种形态的草稿图。



↑ 《超时空要塞》的机械设定图。机械设定要求设计者对于细节描绘得非常精细。



1) The whole leg section deploys toward the nose of the plane.  
2) Joints on the plane's nose and the leg joints come together.  
3) After the hips' (nose of the plane) and legs' coupling, connection servos return to sides of the trunk.

↑ 机械设定不仅要画出机械的形状，更要详细地绘制出机械的构造和运动模式。

## 美术设定

美术设定指的是，动画作品中作为舞台的地域、风景、建筑物、内部装饰等相关设计的设定，它决定了一部动画的整体风格、色调和



↑ 动画中的风景设定是由美术设定来负责，充满美感的设计能够给动画加分不少。

气氛。在绘制过程中，不仅要注意美感，更重要的是与作品世界观的契合度。在线稿完成之后，还将继续由美术监督及动画主美决定场景的色调，在每一话具有代表性的场景上上色，之后再交给相关的美术工作人员继续制作。

在科幻或者机器人系的作品中，有很多场景是飞船或者驾驶舱内部的特写。这些没有背景仅有机械的场景并非美术设定工作人员而是由机械设定师来绘制的。这种设定画则被称为“机械美术设定”。

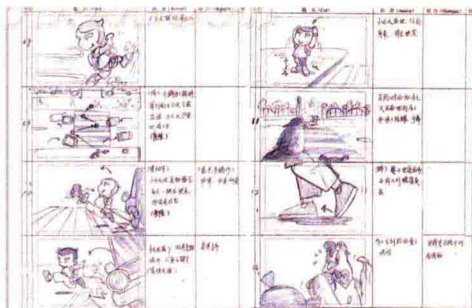
## 分镜头脚本

分镜头脚本是在动画开始拍摄之前准备好的设置工作台本，也是动画制作的重中之重。虽说故事的内容是由脚本家所写的脚本决定的，但真正体现一个监督风格和功力的，是分镜头脚本。与纯文字的脚本不同，它以故事图格的形式来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为单位作分解。这就给予了监督非常大的发挥空间，哪怕是同样的场景和台词，由不同的监督来做也会做出完全不一样的感觉。它既是前期拍摄的脚本，又是后期制作时的依据，同时更是长度和经费预算的参考。

分镜头脚本主要包括：镜号、场景、景别、特技、镜头内容、音乐、音响，这些内容一般分为五列。第一列是镜头数，指示这一幕要占掉几个镜头。第二列是图像，包括这个镜头里的人物、背景等内容。图像不要求画得精细好看，最重要是让看的人能够一眼就明白画面的内容，这样拍摄才能更快地进行。第三列是动作，标明这个镜头需要怎么拍。比如从上到下，还是从左向右，还是跟随拍摄，等等。第四列是台词、描述。台词指的就是人物的台词，而描述指的是音效、特效、插曲之类的东西。第五列是这个镜头持续时间，写法是秒数+格数。但是分镜头脚本里的秒数和我们通常用的秒数不太一样。和常见的1秒=100毫秒不同，分镜头脚本的一秒分为24份，为此动画监督村田和也还发明了专业的分镜专用“1/24秒表”。

分镜头脚本会因制作者不同而展现出多种风格。变化少的场景一般用一格画格说明，而有大幅变化的场景则会跨好几格来进行解说。由于动画中需要插播广告，所以一般会将脚本分为前后两段。

但是，分镜头脚本也不是全由监督完成的。因为动画话数较多，工作量太大，一般情况下监督会制作第一话的分镜作为参考，之后的分镜则交由演出或专门的分镜人员来画。



↑图为分镜头脚本。可以看出其分为五列，详细地安排了每个镜头的内容。



↑图为动画大师宫崎骏的动画电影《起风了》中的分镜头脚本。



## 分镜头脚本术语

FIX	固定镜头固定画面摄影
PAN	固定镜头、画面左右或上下移动摄影。上方向移动称之为 P.U、下方向移动称之为 P.D
FOLLOW PAN	跟随动态物体拍摄的 PAN
FOLLOW	跟随动态物体的，摄像机也随之移动
IN	画面切入的效果
OUT	画面切出的效果
F.I	单色画面（黑白居多）渐渐淡入的效果
F.O	原本清晰的画面，渐渐变为单色画面（黑白色居多）淡出的效果
T.U	镜头向被拍摄物体等速推进的拍摄
T.B	镜头向被拍摄物体等速拉远的拍摄
O.L	前层景，前一个镜头与后一个镜头重合并拼接的效果
DUBLE ACTION	同样的动作从不同的角度重复拍摄
I&P	描线和着色
IRIS OUT	画面旋逝
DUBLE EXPOSURE	双重曝光
MULTI RUNS	多重曝光
DRAWING DISC	动画圆盘
E. C. U	大特写
CUT	镜头结束
SC(sence)	场景
BG	背景
U.L	中间层的景
HOOK UP	连景
S/A	兼用
OUT/O.S	出画
INI.I.S	入画
BLUR	模糊
POS	位置、定点
CYCLE	反复动作
TR	同描
BLK	眨眼
ZOOM LENS	变焦镜头
S.S	画面震动
C.W/C.C.W	顺时针旋转 / 逆时针旋转
LIFT	倾斜角度
WIPE	划镜
SE	音效
V.O	画外音
EFT	特效