



# 世界动画大师

• 廖海波 著



# 世界动画大师

● 廖海波 著

復旦大學出版社

**图书在版编目(CIP)数据**

世界动画大师/廖海波著. —上海:复旦大学出版社,2011.3

(新世纪动画专业教程)

ISBN 978-7-309-07818-3

I. 世… II. 廖… III. 动画-画家-评传-世界-高等学校-教材 IV. K815.72

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第259199号

**世界动画大师**

廖海波 著

出品人/贺圣遂 责任编辑/李 婷

复旦大学出版社有限公司出版发行

上海市国权路579号 邮编:200433

网址:fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853

外埠邮购:86-21-65109143

上海肖华印务有限公司

开本 787×1092 1/16 印张 15.5 字数 313 千

2011年3月第1版第1次印刷

印数 1—4 100


ISBN 978-7-309-07818-3/K·315

定价:35.00元

---

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。

版权所有 侵权必究

A large, faint watermark of the Fudan University seal is centered on the page. The seal is circular and contains the university's name in Chinese characters '復旦大學' and the founding year '1905'.

“博学而笃志，切问而近思。”

（《论语》）

博晓古今，可立一家之说；  
学贯中西，或成经国之才。

复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学

## 作者简介

廖海波，女，毕业于华东师范大学，文艺学博士。  
现任教于上海交通大学媒体与设计学院影视系，从事文艺理论、影视文化、影视艺术、动画艺术的教学与研究。主要作品有：著作《影视民俗学》，论文《民俗学研究视野中的影视艺术》、《童真与幻想——动画片欣赏思维解析》等。

## 内容提要

沃尔特·迪斯尼、蒂姆·波顿、宫崎骏、手冢治虫、藤子不二雄、诺曼·麦克拉伦、亚历山大·彼得洛夫、杨·斯凡克梅耶、万氏兄弟、特伟……这一个个耳熟能详的名字在世界动画史上留下了光辉而浓重的印迹。本书全面介绍了这些在探索中执著前行、创造百年辉煌的动画大师，既有对其传奇人生的精彩解读，又有对其鲜明艺术特色和个人风格的系统评述，同时在对经典动画影片的深入赏析中勾勒出动画大师们在动画创作理念、艺术表现、技术创新方面的卓越贡献。

全书内容翔实，论述充分，图文并茂，同时配有直观、形象的视频资料，以方便广大教师和读者使用。本书可作为相关院校动画专业的教学参考书，也可供动画创作人员、相关研究人员等阅读参考。

以下著作由上海交通大学  
媒体与设计学院总策划

主编 彭 玲

《动画创作与创意》  
《影视动画视听语言》  
《世界动画大师》  
《影视动画艺术鉴赏》  
《动画造型设计》  
《动画场景设计》  
《二维动画制作》

# 序

对于动画的教育和研究,我是一个外行,但作为一个动画爱好者,自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典动画片后的终生难忘,也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融,即便时至今日,虽然公务繁忙,但只要有诸如《赛车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映,我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过,一个众所周知、且令国人不能不感到苦涩的现象是,这个领域和市场多年来被海外特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了,甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利,可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。对此,如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之,似乎并不全面(文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程),也于事无补。

但不管怎样,近几年来,从中央到地方,从城市到农村,从家庭到学校,从成人到儿童,在全国范围内有一种呼声日趋强烈,有一个共识正逐渐形成,即这种局面不能再持续下去了!因为,在当今这个全球化、信息化的时代,无论从经济(文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头)、政治(文化精品构成提升国家形象的软实力),抑或文化(弘扬中华优秀传统文化)、教育(培养新一代接班人)角度看,振兴包括动画产业在内的文化产业,都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示,当前全球动画产业总值大约为2500亿美元,约合人民币2万亿元,而中国仅为人民币180亿元,不到1%;我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟(等于4300多个小时),而现有动画机构的生产能力仅为2万分钟(300多个小时),缺口达24万分钟(约4000个小时);我国动画专业队伍需求量大约为15万人,而当下不到1万人。

所有这些无不表明,中国要跻身于世界的文化大国、动画大国之列,既是一个光荣而艰巨的目标,也是一个庞大而系统的工程,必须集中全民的智慧,付出艰辛的努力,依靠社会各个方面的扶持和配合,包括加大投入、放宽政策、健全法制、学习先进等等,还有一个不可或



缺的关键就是：培养人才——特别是兼通艺术、技术，并富有原创性、复合型的高端人才。

正是在此背景下，上海交通大学媒体与设计学院充分发挥百年名校、工科强大、文理交融、艺术和技术结合等独特优势，从2004年起，在彭玲教授的带领下，有效整合本院影视系、传播系、设计系的力量，组建了动画教学与科研团队，以高度的社会责任感、历史使命感，适应社会和市场的需要，开设了一系列动画专业的核心课程，取得良好的教学效果。同时，完成了上海市哲学社会科学规划项目《中外动画原创性比较研究》等一系列成果，包括专著1本、期刊论文25篇、研究生和本科生论文27篇。不仅如此，通过教师带领学生“边学边干”的方式，还创作了一批出色的动画作品。在这个过程中，一批经过课堂和实践检验、受到学生肯定的教材也就逐步成形、呼之欲出了。

我欣喜地得知，在复旦大学出版社、上海交通大学出版社的共同支持下，这套共计14本、基本涵盖了动画专业核心课程的教材，即将陆续付梓。在此，谨向各位作者、编辑和发行人员，特别是彭玲教授，表示衷心的祝贺和感谢！

优质的教材是人才培养的重要一环，一旦它与优质的师资、生源形成良性互动，则整个学科建设必能跃上一个新的台阶。尽管这套教材的品质和水准，包括科学性、前沿性、实用性、可读性等，还将进一步接受广大读者的考核和评判，但“千里之行，始于足下”，只要作者团队本着虚心的态度，再接再厉，精益求精，就一定能不断走向成熟和完善。

但愿全社会都行动起来，群策群力，众志成城，关注本土动画，提升中华文化，则中国动画产业、文化产业繁花似锦的美好前景，就指日可待了！

张国良

（上海交通大学媒体与设计学院院长）

2007年8月14日

# Contents 目录

序 .....	1
绪论 .....	1

## 第一编 美国

第一章 美国动画滥觞时期的动画大师 .....	11
第一节 美国动画之父——温瑟·麦凯 .....	11
第二节 派特·苏利文、奥托·梅斯麦和菲利克斯猫 .....	15
第三节 从美国动画草创期走入黄金期的弗莱舍兄弟 .....	17
第二章 沃尔特·迪斯尼和他开创的迪斯尼王国 .....	24
第一节 沃尔特·迪斯尼的生平经历 .....	24
第二节 早期迪斯尼公司的主要作品 .....	30
第三节 早期迪斯尼公司动画的艺术成就 .....	39
第三章 美国动画黄金时代的华纳兄弟 .....	42
第一节 华纳兄弟影业公司动画事业的开创 .....	42
第二节 华纳动画的先导者休·哈曼和鲁道夫·伊辛 .....	43
第三节 特克斯·艾弗里 .....	46
第四节 弗里兹·弗里伦 .....	51
第五节 查克·琼斯 .....	53
第四章 其他动画大师 .....	57
第一节 沃尔特·迪斯尼早期重要的合作者——乌布·伊沃克斯 .....	57
第二节 威廉·汉纳与约瑟夫·巴伯拉 .....	60
第三节 蒂姆·波顿 .....	65

<b>第五章 新时期的动画公司和大师们</b> .....	72
第一节 沃尔特·迪斯尼后的迪斯尼动画 .....	72
第二节 皮克斯动画工作室 .....	80
第三节 新时期华纳的动画大师 .....	90
第四节 梦工厂与 PDI 三维动画工作室、尼克·帕克与阿德曼公司 .....	94
第五节 20 世纪福克斯和蓝天工作室 .....	101

## 第二编 日本

<b>第六章 日本动画之父——手冢治虫</b> .....	105
第一节 生平经历及其创作 .....	105
第二节 手冢治虫的主要动画作品 .....	108
第三节 手冢治虫的作品评价 .....	110
<b>第七章 宫崎骏</b> .....	112
第一节 生平经历 .....	112
第二节 吉卜力工作室 .....	115
第三节 宫崎骏的主要作品 .....	118
第四节 与梦飞翔的动画诗人 .....	123
<b>第八章 藤子不二雄</b> .....	131
第一节 藤本弘和安孙子素雄的生平经历 .....	131
第二节 创造梦想与奇迹的《哆啦 A 梦》 .....	132
第三节 藤子不二雄的其他作品 .....	138
<b>第九章 大友克洋</b> .....	139
第一节 大友克洋的生平经历及创作 .....	139
第二节 主要作品及风格评述 .....	140
<b>第十章 押井守</b> .....	148
第一节 押井守的生平及其创作 .....	148
第二节 主要作品 .....	151
第三节 行走在哲学与艺术边缘的思辨大师 .....	154

第十一章 今敏 .....	157
第一节 今敏的生平经历及创作 .....	157
第二节 主要作品评介及其艺术风格 .....	158

### 第三编 加拿大及欧洲国家

第十二章 加拿大 .....	167
第一节 加拿大动画教父——诺曼·麦克拉伦 .....	167
第二节 弗烈德瑞克·贝克 .....	172
第十三章 法国 .....	176
第一节 保罗·古里莫 .....	176
第二节 西维亚·乔迈 .....	179
第十四章 俄罗斯 .....	182
第一节 亚历山大·彼德洛夫 .....	183
第二节 尤里·诺尔斯金 .....	184
第十五章 捷克 .....	190
第一节 兹德内克·米莱尔和《鼯鼠的故事》 .....	190
第二节 杰利·川卡的木偶动画 .....	192
第三节 杨·斯凡克梅耶 .....	195

### 第四编 中 国

第十六章 万氏兄弟 .....	205
第一节 以万籁鸣为主的万氏兄弟的动画之路 .....	205
第二节 万氏兄弟开创了中国动画的民族风格 .....	208
第十七章 特伟 .....	212
第十八章 阿达 .....	216

第十九章 其他动画大师 .....	219
第二十章 21 世纪以后的优秀动画制作者 .....	229
第一节 王宏和《蓝猫淘气三千问》系列 .....	229
第二节 黄伟明与《喜羊羊与灰太狼》系列 .....	230
第二十一章 香港动画的优秀创作者 .....	233
第一节 王泽与老夫子系列 .....	233
第二节 麦家碧、谢立文夫妇与麦兜系列 .....	235
参考文献 .....	238

# 绪 论

---

## 一、在探索中执著前行,创造百年辉煌的动画大师

在人类早期的艺术形式中已经可以找到动画的影子,但与动画联系较为紧密的应该是漫画。除了文字,在历史的空间中,人们还喜欢用图画来叙述事件,讲故事或表达思想,漫画由此成为大众喜爱的一种艺术形式。随着电影技术的诞生,纸上静止的图画逐渐幻化成银幕上生动鲜活的形象。许多现在耳熟能详的动画大师,他们大部分都曾经是喜欢驾驭线条与色彩的漫画家,他们的作品往往也是从漫画开始的,而把畅销漫画改制成动画片,漫画家也顺理成章地成为动画制作人的例子比比皆是,诸如动画的开创者美国的温瑟·麦凯,日本的手冢治虫,以及动画大师沃尔特·迪斯尼、宫崎骏、大友克洋等都是如此。

动画的英文是“animation”,其动词形式“animate”是“赋予生命”、“使……活起来”的意思,由此可见,动画的精髓是创造生命,是赋予本无生命的静态图画以动态的生命活力。早期的动画先驱,法国的埃米尔·科尔曾经说:“做动画的人是像上帝一样在创造世界。”<sup>①</sup>一幅幅静止的图画被赋予了运动的意义,一个个形象被赋予了生命和个性,这就是动画开创的新世界。这个世界或者是接近真实的,或者是虚拟的,完全凭借人类天马行空的想象力创造出来。

动画开创的新世界当然是艺术的,但它也是以技术的发展作为基础的,动画艺术的丰富多彩是随着技术的发展以及动画大师的不断探索与突破才发展起来的。动画的诞生伴随着电影技术的发展,19世纪末法国人雷诺发明了“光学影戏机”,它由数个转盘组合而成,外加投射光源,图片围绕在圆形鼓状物之间跑片,经过光源的投射,观众可以看到投影于布幕上的影像。爱迪生的活动影像装置,在胶片间发明了凿孔方法,解决了胶片的连续放映问题。之后,卢米埃尔兄弟的活动电影机以及透明赛璐珞片的使用使动画片得以发展,彩色胶片及录音技术的成熟加强了动画的艺术感染力。计算机图形技术的出现,更是大大提高了动画的制作效率,拓展了动画的视觉艺术效果。随着三维动画技术的日益成熟,用三维电脑软件制作的动画片,不但十分逼真而且制作也非常便捷,高新技术为动画带来了全新的视觉感受,也使动画艺术达到了新的高峰。在工业科技时代,动画的各种功能得到完善,这种独特的艺术形式也成为人类艺术世界的一朵奇葩。

纵观动画一步步的前行,一步步的发展,与世界各国动画大师们的不断探索是分不开

---

<sup>①</sup> 薛锋等编著:《动画发展史》,东南大学出版社2006年版,第1页。

的,他们执著前行的脚印为后人开辟了一片任意驰骋的天空。例如美国弗莱舍兄弟1917年发明的“转描机”大大提高了动画制作的效率。“转描机”可以把真人电影中的动作一五一十地描在赛璐珞片上或纸上,使动画制作者摆脱了逐格绘制、拍摄画稿的繁琐技术操作,把一幅幅实拍的电影画面转化成动画;动画大师沃尔特·迪斯尼最早运用了声画同步技术,赋予了动画片以动听的声音,他又在一片质疑声中和巨大压力下拍摄了第一部动画长片《白雪公主和七个小矮人》,从而使动画片结束了只是“小儿科”的历史,宣告了动画长片时代的来临;迪斯尼早期的合作伙伴乌布·伊沃克斯在动画技术领域取得了许多成就,他曾发明多层摄影技术,使动画背景更加栩栩如生,动画效果更加丰富真实。乌布还发明了一种复制图画的技术,即把画稿直接复印到胶片上,这样减少了动画片制作的很多工序,大大提高了效率。

动画的艺术表现是无止境的,许多动画大师对动画的表现形式进行了探索。以艺术品质著称的加拿大动画在动画大师诺曼·麦克拉伦的主持下,强调自由探索、大胆创作,在形式上开拓了很多新的表现方法,几乎所有的动画技法都可以在这里得到展现,沙子、积木、铁丁、废胶片等都可以作为原料出现在实验色彩浓厚的动画片中,形成了手绘动画、立体动画、针幕动画、转描动画、剪纸动画、胶片直接刻画、沙动画、玻璃油彩等多种形式;中国动画片在创作手法上,吸取了有着悠久历史的中国古典绘画、雕塑、建筑、服饰,乃至戏曲、民乐、剪纸、皮影、年画等民族民间艺术的多种表现手法,创造出水墨、剪纸、木偶等动画形式;俄罗斯动画大师亚历山大·彼德洛夫的所有动画片都是采用在玻璃板上用手指来绘制油画的方法制作完成的,几乎每一帧都可以独立成为一幅美丽的油画。彼德洛夫利用玻璃的不同层面进行制作,在一层上制作人物,在另一层上制作背景,灯光透过玻璃来拍摄重叠合成的画面,油画和玻璃所呈现出的透明和鲜亮的感觉让人叹为观止;以动画大师尼克·帕克为首的阿达姆公司在计算机三维动画大行其道的时代坚持传统黏土动画的制作,动画角色和场景都是用特制的塑胶黏土制成的,外表有些粗糙而原始,但有着怀旧的味道;以约翰·拉赛特为代表的皮克斯则开辟了动画的三维时代,三维动画用电脑制图绘制立体的、几近真实的角色骨架,之后再以颜色、光影、毛发、服饰等加以润饰,最终在一切元素天衣无缝的配合下,组合制作出呼之欲出的电脑动画形象。

经过动画大师们在艺术与技术上的一步步探索,才有了今天这个异彩纷呈的动画世界。

早期动画片的表现内容以幼稚、简单、滑稽为主,把儿童作为主要受众群,随着时代的发展,动画片逐渐开始承载更为深刻的内涵。美国动画更多的是大众化、娱乐性的商业片,适合大规模工业模式的生产,而经受过战争痛苦和原子弹爆炸的日本,则开始全面反思自动化机械、机器人、现代化武器等高科技的产物对人类未来社会发展的种种负面影响。相比较美国商业动画简单明了、善恶分明、老少咸宜的主题,日本动画在商业化的同时则更注重对动画艺术内涵的挖掘,在宫崎骏、大友克洋、押井守等动画大师的作品中,往往负载了更为沉重和更富有哲理性的主题。

动画综合地体现了不同历史阶段社会、经济、文化和科学技术的特征,纵观动画在世界各个国家和地区发展的历史,由于其各自文化背景、民族风情、经济形态之间的差异,动画的

兴衰和艺术特色也各不相同。

世界动画发展一般呈现两大倾向,一类是宣扬“观众就是上帝”的商业动画,注重娱乐,以票房和市场效益为价值标准,追求雅俗共赏,老少皆宜,吸引更多的观众,美国迪斯尼动画最具代表性,它推动了动画技术的发展和大规模制作模式的形成。但以迪斯尼动画为代表的商业动画为了保障票房和市场份额,形成了模式化、类型化的影片结构、叙事风格和制作手段,谨守和因循以往的成功经验,难以创新和突破。动画片的主创人员也往往隐没在迪斯尼的光环背后,难以有个人突出的艺术特色,他们更强调团体的协作和程序化的运作。但无论如何,这些动画大师身上体现着美国商业动画的辉煌成就。另一类是艺术类动画。用动画的形式来阐述作者独特的、极富个性化的见解,或对动画的表现形式、工艺手法进行探索和实验,这类动画大师强调艺术的独特性和创造性,有着强烈的个人风格和独立精神,如法国、加拿大的动画大师。也有的动画大师把这两方面结合得很完美,不仅在商业上取得成功,在艺术上也得到一致赞誉,如日本动画大师手冢治虫、宫崎骏等。本书对以上这两类艺术家都有涉及,并侧重介绍对世界动画发展作出突出贡献的动画大师。

## 二、童真与幻想——动画大师创作的基本艺术精神

动画已走过百年的历史,但它并不是一个垂暮的老人,反而充满生机和活力,因为它是一个充满童心和幻想力的神奇世界。作为动画前世的走马灯、皮影戏、木偶剧等民间艺术,曾经记录了那个久远时代人类的稚趣与幻梦,在斗转星移、光影交错中,20世纪初动画艺术的出现,又一次以超凡脱俗的想象力和天马行空的表现力在大众的审美空间中,张扬了人类的本性——童真与幻想。

从对动画片百余年发展历程研究中不难看出,无论是神话传说,还是在人类文明发展史中不息不懈、辗转流传的童话故事、民间故事等,都是动画大师取之不尽的源泉。这些资源是在人类童年时期原始思维的基础上,经过几千年的历程流传下来的,童真与幻想是沉淀其中的最基本的艺术精神。童真代表着“孩子气”、“游戏”、“稚趣”、“快乐”、“单纯”、“真挚”、“简单”,幻想则代表着超现实的想象力。

美国动画帝国迪斯尼的缔造者沃尔特·迪斯尼曾经说过:“我不是主要为孩子们制作电影,而是为了我们所有人中的童真(不管他是6岁还是60岁)制作电影,这就叫童真。最糟糕的不是我们没有天真,而是它们可能被深深地掩埋了。在我的工作中,我努力去实现和表现这种真,让它显示出生活的趣味和欢乐,显示笑声的健康,显示人性尽管有时很荒谬可笑,但仍要竭力追求。”<sup>①</sup>同时,在动画艺术领域中,任何梦想和奇迹都能实现,动画往往可以不受题材、时空和其他各类因素的限制,让动画大师们展开想象的翅膀在瑰丽梦幻的艺术空间任意翱翔。日本动画大师宫崎骏也说:“动画是一个如此纯粹、素朴、又可以让我们贯穿想象

<sup>①</sup> 十一郎编写:《世界动漫艺术圣殿》,北京希望电子出版社2002年版,第325页。



力来表现的艺术……它的力量不会输给诗、小说或戏剧等其他艺术形式。”<sup>①</sup>可见，童真和幻想是动画艺术的精髓。

从思维的形式来说，儿童的心理结构起源于人类童年时期的原始本性，是一种以主观自我的感觉为中心来观照万物，以超现实的想象为表现特征的情感活动。例如幼童有许多看似“幼稚”的思维和行动，在他们眼里，天地万物都是和自己一样，有生命、有感情、有语言、有思想、有感觉的，所以在童话的世界里，凶残的大灰狼总是欺负弱小的小白兔，老虎大王能统帅百兽，熊妈妈也会搂着熊宝宝讲故事，仙女拿着点石成金的魔杖，女巫可以骑着扫帚飞行，太阳娃娃是蓝天妈妈的孩子，叶子掉了树会伤心，风儿会跳舞，白云能流泪……，就连家中的桌子、椅子、床等都是有生命的。在很多家庭中都会出现这样一个颇有趣味的情节：小孩跌跌撞撞地被桌子磕了头，他会哭着向妈妈告状，只有妈妈教训了桌子，用手拍打桌子几下，警告它下回不要欺负宝宝了，小孩才会停止哭泣。

其实，追根溯源，这种幼童般的思维方式在原始时期是普遍存在的，它是非逻辑、非理性的原始思维，也即神话思维或野性思维。原始人通过类比的思维方式，将人类自身具有的知觉、意志、感情等特性加之于一切自然物之上，并在这种原始认识的基础上，把自然万物人格化，创造出具有超凡想象力空间的神话故事，这个空间是人、鬼、神并存的世界。神话思维就来源于这些离奇而荒诞的神话传说，它是以“万物有灵”的原始观念为核心，以具有远古神秘气息的原始信仰和意识为阐发对象的一种艺术创作思维模式，在这种思维模式的观照下，有生命的和无生命的，外物和自我，客观存在和想象幻觉完全混淆不分，成为一种以超现实的幻想和隐晦象征方式为主要特征的艺术创作手法。

在历史中辗转流传的童话、民间故事也延续了这种原始思维。孙悟空再神通广大，有七十二种变化，一个跟头十万八千里，也仍逃不出如来佛的手掌心，猪八戒是天蓬元帅下凡，哪吒是莲藕的精气所化，白蛇是千年修炼的蛇妖，狐狸精能幻化成美女；在茂密的大森林里生活着顶天立地的巨人，也有活泼可爱的矮人，动物能互相交谈，植物也有如人一样的感情……相信每个人童年时期依偎在妈妈怀里都听过类似的故事。

无论是取材民间的原型故事，还是原创的作品，它们都生动地传递了这种童真与幻想的思维方式。沃尔特·迪斯尼说过：“每个孩子都与生俱来地被赐予生动的想象。但是就像肌肉长久不用会变得松弛那样，孩子聪明的想象力如果不经常锻炼，就会随着岁月的流淌变得黯然失色。”<sup>②</sup>所以，迪斯尼出品的动画片都以丰富的想象力、独特的幽默和趣味性唤起了每个观众的童心，这也是迪斯尼以至美国动画历经七十多年长盛不衰的原因所在。无论是米老鼠的稚趣可爱，唐老鸭的坏脾气，猫和老鼠无休止的追逐、打斗和彼此作弄，还是小狮子辛巴在成长过程中的冒险，五彩斑斓的海底世界中小丑鱼马林和尼莫的父子情深，抑或是《小鸡快跑》中向往自由的乡下妞——一只戴着绿色绒线帽的鸡姑娘，《虫虫特工队》中的个性小

① 云峰编著：《与梦飞翔宫崎骏——动漫、梦想还有往日的纯真》，文化艺术出版社2002年版，第1页。

② 十一郎编写：《世界动漫艺术圣殿》，北京希望电子出版社2002年版，第324页。