

纪念中国动画100周年

ANIMATION

DECEMBER
2023

GLOBAL

US\$9.90
RMB¥60

中国动画

介绍充满活力的中国动画

聚焦全球

展示来自世界各地
不同艺术家的杰出作品

数字经济核心科技系列

驱动创意产业的教育体系
和开源工具

中国的BLENDER 3D 制作

BLENDER 4.0 |
BLENDER STUDIO 中国版 |
与BLENDER 创始人
MR. TON
ROOSENDAAAL 对话



扫描二维码
阅读AWN杂志英文版



动漫世界网络中国站
[HTTPS://AWNCN.COM](https://awncn.com)



CG Global Entertainment Ltd



动画100

2023

THE 100TH ANNIVERSARY OF CHINESE ANIMATION 北京广播电视台卡酷卫视少儿融媒纪录片



北京广播电视台
BEIJING RADIO & TELEVISION STATION

ANIMATION GLOBAL

MAGAZINE

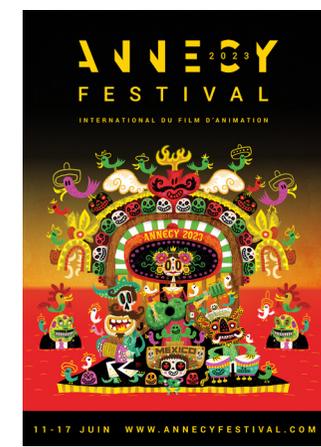
DEC. 2023 • SPECIAL

纪念中国动画 100周年



- 4 纪念中国动画100周年纪录片《动画100》即将播出
- 12 熊猫潘戈中国原创IP品牌故事

- 8 世纪浮沉中国动画电影的发展与展望
- 17 丝路视觉“文化+科技”科技驱动文化产业创新发展



- 20 2023年安纳西国际动画电影节后疫情时代的动画电影狂欢
- 22 元宇宙动画行业新契机
- 24 黄家康中国动画人的开拓之路



- 28 陨石科技小团队的大未来
- 31 广州易动文化传播有限公司一家富有创新与探索精神的动画精品公司
- 36 创意点亮未来上海幻维数码创意科技股份有限公司数字动画团队访谈录
- 41 非洲动画从健康危机走向光明未来
- 42 新科技助力印度动画产业腾飞
- 44 网络漫画韩国文化输出新方向
- 46 我的超级英雄希腊动画!
- 48 C2Monster前途无限的管理解决方案供应商

- 50 DeeDee动画工作室奋力向前, 目标可及
- 52 乐山CACA卡卡动漫王国全国首创元宇宙动漫文旅创意城
- 55 友梦影业布局未来的动画电影市场
- 58 最后的犀牛GIGGLE GARAGE向伊曼致敬
- 60 杨守能虚拟之臣



- 62 「和仔」郑健和《西游》传奇巨匠让港漫踏上国际舞台

- 66 动画电影《江豚·风时舞》讲述中国长江故事

数字经济核心科技系列

- 70 提升香港劳动力数字能力: 雇员再培训局DECT课程成功案例
- 72 培育未来社会领袖: 为数字时代提供教育改革
- 75 激发创新 精通人工智能与创意的交汇
- 82 BCON 2023 BLENDER 教育工作者的非凡里程碑
- 84 打破界限 开源启发与本地BLENDER大会的召集
- 86 全新Blender Studio: 中文版隆重出场!
- 90 培养明天的创新者 Blender 3D 教育计划
- 92 未来动画师联合起来! 国际Blender儿童动画比赛
- 96 Blender 4.0 简介 3D 动画与 VFX 的飞跃
- 98 免费UX/UI 专业设计软件—Penpot
- 100 Godot 充满潜力的游戏引擎
- 102 Krita 引领时代潮流的数字绘图工具
- 104 GIMP & Inkscape 功能强大的数码图像处理软件
- 106 全球经济新主流 数字转型
- 108 企业资源规划 在数字时代惠及企业及个人
- 110 数字经济行业新趋势 商业情报系统
- 112 与Ton Roosendaal的对话 Blender工作室和Blender 4.0 及更多的未来
- 114 专访香港立法会议员吴杰庄 数字大潮中香港的定位与优势
- 117 从基层走来, 成为青年服务领袖 香港青年服务领袖奖和 HKDAS创办人 关注青年发展, 推动数码资产投资

编者的话



撰文：梁定雄

本期 Animation Global Magazine 杂志是在COVID-19疫情结束后出版的第一期，这次疫情对全球动漫产业造成了严重影响，中国也不例外。今年，我们将庆祝和纪念中国动画诞生100周年。从上世纪20年代的CEL动画起步，到今天生机勃勃的CG动画，中国动画走过了漫长的道路。为纪念百年诞辰，北京广播电视台卡

酷卫视少儿频道制作了一部纪录片，共5集，每集35分钟，将于2023年底在中国播出。该纪录片亦将推出英文版，敬请期待。

中国原创 IP 品牌 "熊猫潘戈" 登上本刊封面。熊猫是一个具有国际吸引力的中国原创 IP。我们希望通过介绍潘戈IP家族，在国际舞台上推广中国原创IP，让更多人和企业有机会了解中国创造者的创造力。中国是我们的根基所在，我们希望为全球合作伙伴提供更多与中国公司合作制作的机会。如有兴趣了解更多信息，请联系发行人，或访问我们的网站 [HTTPS://WWW.AWNCHINA.CN](https://www.awnchina.cn)。

在我们的每一期杂志中，我们都喜欢报道来自不同国家的动画片。这一期，我们将介绍欧洲、亚洲和非洲的动画片。我们希望今后能将报道范围扩大到更多的地域和文化。

数字经济核心科技 (DIGITAL ECONOMY CORE TECHNOLOGY; 简称『DECT』) 对我们行业的推动作用也在本期杂志中有所体现。CG GLOBAL ENTERTAINMENT 及其姊妹公司 KRYSTAL INSTITUTE 和 KRYSTAL TECHNOLOGY 正在开拓用于制作和创作的开源工具的教育和应用。我们正在制定一系列教育计划，帮助培养下一代 CG 艺术家和工程师。此外，我们还在设计一项以人工智能 (AI) 为动力的企业转型计划，这对进入数字经济时代的 ACG 行业转型至关重要。我们希望读者能从这些文章中获得新思路，并将其应用到工作中。

最后但同样重要的是关于 BLENDER STUDIO 和即将发布的 BLENDER 4.0 的专题报道。自 BLENDER 2.7 发布以来，我们一直在与 BLENDER 合作，我们很高兴看到 4.0 及其他版本的发布。为了帮助教育下一代艺术家，我们与 CG 社区密切合作，成立了国际 BLENDER 教育者联盟 (IABE)，我们欢迎所有人加入我们的行列，让 BLENDER 更容易为所有人所使用。IABE 将建立一套全面的 BLENDER 课程，并设计一个资格认证框架来认证教育工作者和孩子们的成就，同时通过使用 BLENDER 的国际动画大赛来推广该项目。

人工智能将像海啸一样影响我们的行业。我们将于明年在中国举办首届国际人工智能与创意大会。我们希望通过举办这样的会议，聚集人工智能和创意艺术交叉领域的精英，帮助我们规划行业的技术和创新路径。

ANIMATION GLOBAL

MAGAZINE
DEC 2023 - SPECIAL EDITION

主编
梁定雄

责任编辑
朱嘉华

编辑
潘巧云
陈楚天
李敏行
陈家睿
伍进文
张卓谦

撰稿
梁定雄
朱嘉华
潘巧云
陈楚天
李敏行
姚琰龄
郭芳銓
颜华燕
欧阳志伟
陈天慧
吴芷菁
庞子臻
霍健东

营销推广
梁定雄
陈楚天

营销推广 (中国内地)
潘巧云
朱嘉华

美术设计
MILNE

CG GLOBAL ENTERTAINMENT LTD.
香港九龙塘达之路72号
创新中心414室
(852) 2111 1097
WWW.CGGE.MEDIA

特别鸣谢

北京广播电视台卡酷卫视少儿频道
四川弘耀文化传播有限公司
丝路视觉科技股份有限公司
FESTIVAL D'ANNECY
天津友梦影业有限公司
追光人动画设计 (北京) 有限公司
重庆隕石数码科技公司
上海幻维数码创意科技股份有限公司
广州易动文化传播有限公司
广州漫城文旅科技发展有限公司
壹本创作有限公司
环球数码创意控股有限公司
SYLLIPSIS
C2MONSTER
DEEDEE ANIMATION STUDIO
BLENDER FOUNDATION
数谱研究院有限公司
数谱科技有限公司

版权声明

CG Global Entertainment Ltd (CGGE)保留《ANIMATION Global Magazine》杂志的所有权利。未经CGGE同意，本刊任何部分不得转载。

本杂志的图片版权及商标是其各自拥有者的财产。ANIMATION Global Magazine杂志承认本杂志涉及材料的创作者和版权所有人，不会侵犯其版权。犯其版权。



ANIMATION GLOBAL



纪念中国动画100周年纪录片 《动画100》即将播出

稿源：北京广播电视台卡酷卫视少儿频道

1923年5月10日，上海卡尔登影戏院上映了一则名为《暂停》的动画广告，中国动画史从此拉开帷幕。从抗战炮火中诞生的亚洲第一部动画长片《铁扇公主》，到上海美术电影制片厂创造的《小蝌蚪找妈妈》《大闹天宫》等无数经典之作，再到2015年以9.56亿票房成为“国漫崛起”标志的《西游记之大圣归来》……动画片不仅为一代代人带来快乐与美的享受，更蕴含着一百年来的时代之变、中国之进。

2023年，为纪念中国动画诞生100周年，北京广播电视台卡酷少儿卫视特别推出系列纪录片《动画100》。纪录片由国家广电总局宣传司、中国动画学会、北京广电局指导，将于2023年年底在卡酷卫视首播，并在B站大会员专区上线，为全球动画爱好者们讲述中国动画背后的故事。

五大主题，纵览中国动画发展史

《动画100》共5集，每集35分钟，围绕中国动画发展关键节点、扛鼎人物、美学风格、中外交流、新时代中国动画五个主题展开，每集呈现3至4位动画行业相关人物的故事。

故事主角既有大众较为熟知的中国动画先驱者万氏兄弟、上海美术电影制片厂众艺术家，也有在动画界崭露头角的年轻作者、优秀动画专业学生，更首次以纪录片形式寻踪中国动画第一人杨左舜，以丰富翔实的资料带领观众溯源中国动画开端。

共襄盛举，呈现动画版“千里江山图”《动画100》历经一年半策划制作。节目组先后奔赴上海、广州、深圳、武汉、日本东京等10余个城市进行拍摄，拜访上海美术电影制片厂、央视动漫集团、追光动画、咏声动漫等知名动画制作单位，探访中国电影资





料馆、中国电影博物馆、北京电影学院、苏州美术专科学校等研究机构，采访近百位学界、业界嘉宾，力争在百年节点上，打造一部真实、温暖的中国动画史册。

与此呼应，纪录片在视觉包装上独具巧思地化用了国画《千里江山图》。百年间经典的中国动画形象在青山绿水间相聚，唤醒不同年代受众的情感共鸣。

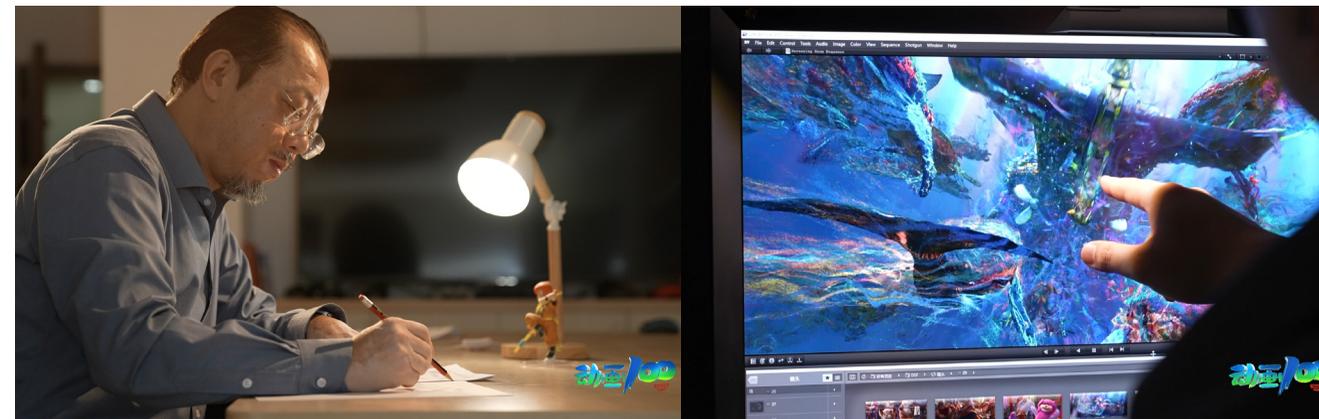
趣味环节，首创“少儿融媒纪录片”样态

动画，不仅是《动画100》的内容主体，更为纪录片创新叙事方式提供了技术手段。为打造一部使小朋友也能看懂、喜爱的纪录片，卡酷少儿卫视导演组特别搭建“动画采访间”。

纪录片中，米老鼠、孙悟空、喜羊羊、猪猪侠等经典动画形象纷纷来到现实世界中的采访间与动画制作室，

或与主创对话，或回答观众问题，作为嘉宾参与动画史的讲述，为观众带来耳目一新的视听享受。

手执生花妙笔，共绘百年画卷。《动画100》是一封献给中国动画的情书，更呈现了一代代中国动画人奋斗不止、初心不忘的精神谱系。在这部兼具历史厚度、人文情怀与视听乐趣的纪录片中，成人与儿童都能找回第一次看动画片时最纯真的感动。



世纪浮沉 中国动画电影的发展与展望

稿源：陈家睿

世界上第一部动画电影诞生的20年后，中国动画电影开始起步。1926年，万氏兄弟制作了中国第一部动画短片《大闹画室》。1941年，受到《白雪公主》的影响，万氏兄弟制作出亚洲第一部动画长片《铁扇公主》，引起轰动。不难看出，中国动画一开始就有很高的起点。

此后的十多年间，中国动画电影稳步发展，从业者制作出以可爱动物形象讲述童话故事的《谢谢小花猫》《机智的山羊》《乌鸦为什么是黑的》等充满童趣的动画电影。1957年，上海美术电影制片厂成立，成为中国动画电影发展过程中的里程碑式事件。1964年，美影厂推出的120分钟巨制《大闹天宫》，成为中国动画的经典之作，该片的美术风格影响了几代中国动画人。

以美影厂成立为标志，中国动画电影经历了一段繁荣时期。这一时期，艺术家们充分发挥创意，制作出一系列融入中国特色、带有中国风格的动画电影。剪纸片、折纸片、水墨动画片等新的美术片类型在市场上大受欢迎。

这样的繁荣没有持续太久，受到一系列因素的影响，中国动画电影的发展停滞了几十年，直到八十年代初，行业生态才开始逐渐恢复。80年代至90年代初，中国动画电影市场被引进动画充斥，国产动画电影则鲜有佳作。这样的低迷在世纪之交的1999年被《宝莲灯》的出现打破。这是中国第

一部电脑三维特效技术绘制的动画影片。电影采用故事片的拍摄模式，在画面、造型、配乐上都体现出精心的设计。《宝莲灯》上映后取得巨大成功，票房丰收的同时，电影的插曲等衍生产品也大受欢迎，给了中国动画电影一些新希望，迎接新世纪。

进入新世纪，中国动画电影终于迎来《姜子牙》

突破。2005年，制作耗时五年，投资1.3亿元人民币，动用了300多名动画师的中国首部CG动画电影《魔比斯环》正式推出。当时的业内人士评价，《魔比斯环》的制作技术和品质都处于亚洲顶尖水平，它的出现，激励了相关从业者，继而吹响了中国动画电影突破的号角。



亚洲第一部动画长片《铁扇公主》

中国动画电影经典《大闹天宫》

此后，随着中国动漫产业的快速扩张，中国动画电影产业也显现出蓬勃发展的趋势。从低成本的《喜羊羊与灰太狼》系列到2015年石破天惊的大制作《西游记之大圣归来》，中国动画电影的进步引起了市场的热烈反响。《大鱼海棠》、《大护法》等风格化动画电影，给予观众对于中国动画电影不断进步、有能力走出自己独特的创作道路的信心。

产业现状

2019年7月26日，《哪吒之魔童降世》在中国大陆上映。凭借其对中国经典传说的创造性改编以及精美的画面，《哪吒》在市场上大获成功，一路刷新多个票房记录。直至下映，影片共收获超过50亿人民币的票房，并最终代表中国大陆参加奥斯卡最佳国际影片的评选，叫座又叫好。《哪吒》的成功，打破了大众对动画电影在市场表现上比不过真人电影的刻板印象。经此一役，人们开始认识到动画电影的巨大能量，行业内外对动画电影的关注也越来越多。

《哪吒》的一飞冲天，一定程度上折射出中国动画电影的蓬勃现状。东方财富证券数据显示，近年来，中国动画电影一直保持着高产。2015—2019年的中国动画电影的产量和上映数量始终保持在50部左右和30—40部的水平，2019年备案数量更达到144部。这些动画电影大多从古典神话故事、民间传说中取材，一定程度上唤起了观众内心的集体记忆，继而引发热烈反响。

进入2020年，受疫情影响，我国动画电影产量有所下降，但总体上良好的发展态势并没有消失。从一月推迟到十月上映的动画电影《姜子牙》，同样从神话传说取材，也同样大受市场欢迎。影片上映当日就打破了《哪吒》保持的中国内地动画电影首日票房纪录，并最终以16.03亿的票房收入成为2020年度最卖座的中国动画电影。

蓬勃的发展得益于诸多因素。一方面，政策支持使得行业人才不断涌现，数据显示，截至2016年底，中国共批准设立了20个国家动画产业基地，8个国家动画教学研究基地。依托

这些产业基地，全国共形成了六大动漫产业带，各地的动画人才得以汇集在一起，集思广益。同时，看到市场上层出不穷的优良作品，中国动画电影从业者的创作热情被不断激发。他们从市场的积极回馈中收获了信心，

《宝莲灯》



继而更努力地投身动画创作。

产业展望

虽现状蓬勃，中国动画电影产业与美日等动画强国仍存在很大差距，主要体现在制作及市场表现上。

制作方面，长篇动画电影制作周期的国际标准为五年。以皮克斯的长篇动画电影制作为例，前期剧本创作耗时两年，中期动画、场景、特效的内外制作需要三年。而由于资金相对短缺，动画人才也相对稀缺，国内长篇动画制作周期往往长过五年，成品也并非个个能如同《哪吒》般精美动人、叫好叫座。

市场方面，整个中国动漫市场距离还尚未成熟。成熟的动漫市场里，细分行业会更多，动画电影产业所占份额因此较低。东方证券资料显示，2018年动画电影票房占中国动漫产业总产值的2.4%，同年日本动画电影票房占据其动漫产业的2.0%。中国动漫产业与邻国仍存在一定差距。

2019年中国内地票房冠军，《哪吒之魔童降世》



2015年，《魔比斯环3D》上映

同时，国人对于动画的认知还存在一些刻板印象。很多观众仍然认为动画电影是小孩子看的，继而对于动画电影表现不出兴趣。这种情况下，中国动画电影的取材现状，一定程度上也成为一把双刃剑。如果一味只描绘神话故事或小动物间的故事，缺乏现实主义题材，中国动画电影的道路可能会越走越窄。

将近一个世纪以来，中国动画电影历经浮沉，不断缩小与动画电影强国的差距。东方证券预测，到2025年，中国的动画电影将占据动画电影市场总体票房的50%。不难相信，未来将会有更多像《哪吒》一样充满中国特色的动画电影出现在市场上。



持续改进及审查
Continuous Improvement and Review (CIR)

数谱教育平台
Krystal Educational Platform

学生展才计划
Student Empowerment Program

培训专业教师计划
Train-the-Trainer Program

DECT 资历架构
DECT Qualification Framework

相关资讯

办公室转型计划
Krystal OTP

培育

全球数字经济未来的领导者

Empowering future leaders of the global digital economy

熊猫潘戈

中国原创 IP 品牌故事



稿源：四川弘耀文化传播有限公司

2008年6月美国梦工厂动画电影《功夫熊猫》第一集上映，全球收获票房44.8亿人民币。每一个看过电影的中国观众内心都有一个疑问，功夫是中国的，大熊猫也是中国的，而《功夫熊猫》为何却是美国动画团队创作出来的？大熊猫是目前国际世界对中国认知度最高、最具潜力价值的独特IP，在大熊猫故乡四川成都，中国人自己的世界级熊猫IP明星“熊猫潘戈”正在冉冉升起。

“熊猫潘戈IP家族”是四川弘耀文化传播有限公司历时10年精心打造的中国原创动漫IP，弘耀文化创始人CEO吴

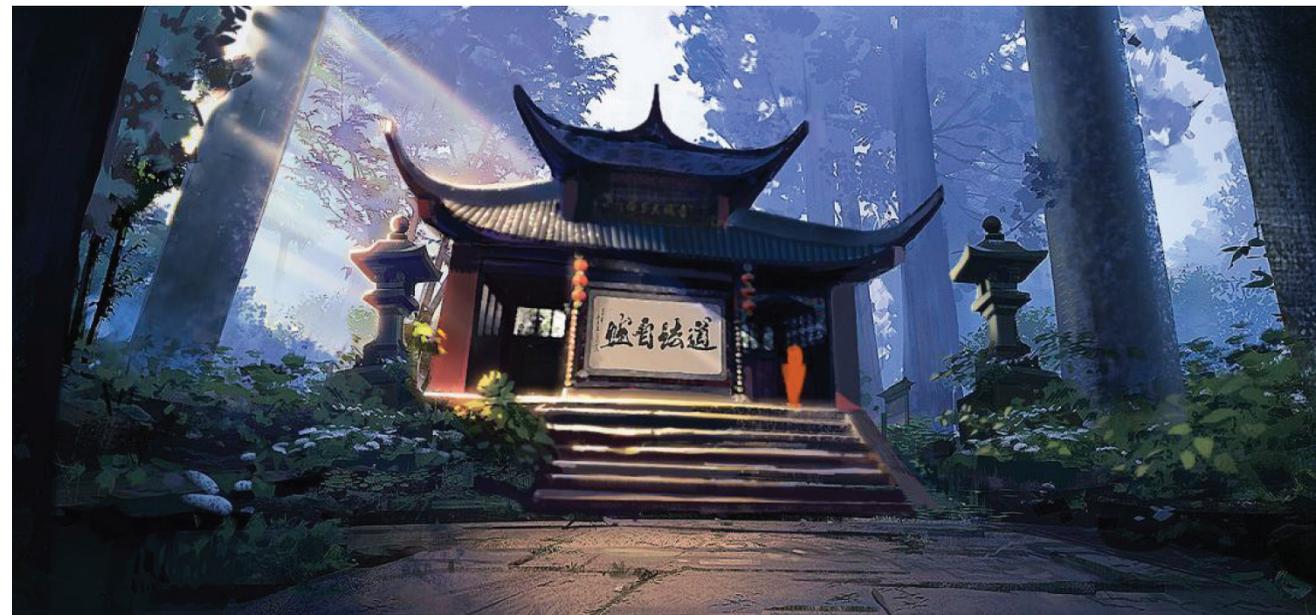
泓琏也被众多熊猫潘戈IP粉丝们戏称为“潘戈他爸”。2000年，吴泓琏作为川美动画专业首届毕业生加入了当时国内最专业的三维动画公司——深圳环球数码，成为环球数码最早的创始员工。吴泓琏在环球数码历任公司三维动画软件培训教师、模型部门主管、项目经理、艺术总监及导演，参与制作和管理作品包括：中国第一部三维动画电影《魔比斯环》、意大利动画电影《WinX》、以及《Higgly Town Heroes》、《Bubble Guppies》、《Bratz》等多部与迪士尼、尼克儿童频道等国际动画机构合作的动画剧集。在与国际一流动画机构及专家项目合作交流中，他深入学习总结了很多国际化动漫设计制作流程和管理经验，并期待有朝一日可以打造出属于

中国的原创超级IP。

2012年，吴泓琏希望将自己在环球数码多年与国际团队合作中积累的专业经验，用于开发中国自己的优质原创作品，选择了回家乡创业。经过长达一年半的国内动漫行业详细调研之后，创办了四川弘耀文化传播有限公司。2012年时中国原创动画几乎没有任何成功案例，业界流行“做OEM等死，做原创找死”的说法。在不被外界看好的情况下，吴泓琏毅然决定自筹资金，开始了原创IP品牌打造之旅。

熊猫潘戈 IP 家族

吴泓琏开始想法很简单，就是想做一部自己的原创作品，亲手打造一系列经典动漫IP形象，做一部真正可



以传世的经典动漫作品。早在四川美术学院学生时代，吴泓琏就孕育着创作一只卡通猩猩，于是“猩猩帕昆”成为吴泓琏率队设计的第一个原创卡通角色。按照国际化动画设计制作流程，“猩猩帕昆”形象先后经过几十次大改、反复多次细节调整和动作测试，最终鲜活可爱的帕昆形象受到粉丝们的喜爱。

之后，吴泓琏又为它设计了一个好搭档，极具四川特色的熊猫“潘戈”。经过一段时间市场反馈，后者慢慢成为了主角，项目名称也从“帕昆”调整为“潘戈与帕昆”，最终定名为“熊猫潘戈”。接下来吴泓琏趁热打铁，带领团队继续推出更多角色，目

前“熊猫潘戈”IP家族9个主要形象熊猫潘戈、猩猩帕昆、北极熊那熊、兔子玲玲、猫咪咪苏、猪鼻子4兄弟，都已推出2D和3D版本。正在策划中的“熊猫潘戈”院线电影将出现超过60多个有鲜明特点和性格的动物角色，堪称“中国版《疯狂动物城》”。

“熊猫潘戈”IP家族形象一经推出，就广受业界好评，被业界公认为“中国最具国际范儿动漫IP”，“设计制作品质上唯一可与功夫熊猫抗衡的中国熊猫IP”。2016年吴泓琏携“熊猫潘戈”形象参加香港授权展时，国际专家认为熊猫潘戈系列形象是迪士尼推出的新角色。2017在法国安纳西国际动画电影节，“熊猫潘戈”也成为所有

参会中国动漫IP里最瞩目的焦点；展会结束时因太受欢迎，还出现了熊猫潘戈T恤样品被盗窃事件。2018年“熊猫潘戈”IP从全国300多个IP中脱颖而出，获得“中国IP产业年会漫影游创投大赛·最具商业价值动漫形象奖”。





吴泓琨相信：“先有好的格局，再有好的布局，最终才有好的结局！”。弘耀文化公司始终坚持以优质 IP 内容为核心，不断向衍生产品、跨界授权、线下商业进行逐步拓展的商业战略。

弘耀文化企业战略

项目早期，通过熊猫潘戈IP可爱的形象与性格制作而成的表情包为弘耀文化团队累积了第一批“骨灰级粉丝”。精细的动画表演打磨、充满情感的设计、电影级的动画表演使其飞速涨粉到千万级。如今，熊猫潘戈IP系列表情包已上线微信、QQ、百度输入法、搜狗输入法、爱奇艺APP、闪萌、与你APP、Line等所有中国主流表情平台，熊猫潘戈系列表情也通过

海外Line平台在全世界230个国家和地区流传，累计下载超过2.13亿次，累计发送量超37亿次，成为全球品质最高、最受欢迎、影响力最大的中国熊猫系列表情包。

《潘戈与帕昆之美食美景》是弘耀文化创作的系列动画短片，每一集都讲述熊猫潘戈和猩猩帕昆在不同四川知名景点制作当地特色美食的故事。大熊猫、特色美食、风景名胜都是四川本土文化特色亮点，弘耀文化希望以动画独到的表现形式，在带给观众欢乐的同时，展现四川当地特色美食、知名景点和风土人情；向全世界传播四川本土文化；打造四川文化新名片，助力天府文化走向国际世界。其中《潘戈与帕

昆之三大炮》讲述了熊猫潘戈和猩猩帕昆在成都最知名景点之一“宽窄巷子”制作成都名小吃“三大炮”的故事。短片荣获2020年四川成都天府创意设计大赛数字创意设计类·专业组·金熊猫金奖、2020年先锋潮创赛尊熊大奖、2021年首届“成渝杯”数字艺术作品大赛·影视动画类·一等奖、2022年大熊猫数字艺术创意设计大赛·数字类·一等奖等多项比赛最高奖项。

美食美景系列新一集短片《潘戈与帕昆之火锅变脸》正在创作中，故事发生在与宽窄巷子齐名的成都市内景点“锦里”，剧中潘戈将表演川剧经典“变脸吐火”，并为观众展现帕昆品尝四川麻辣火锅的有趣情节。



弘耀文化策划创作了另一系列动画短片《潘戈与帕昆之日常》，通过展现猩猩帕昆和熊猫潘戈两位主角的性格冲突及中西方文化背景差异，讲述日常生活中有趣故事。

在先后推出了系列表情包、手机主题、漫画插画、绘本、短视频、动画系列短片等多款创意内容后，作为动漫内容重头戏的“熊猫潘戈”第一部院线大电影也正在酝酿筹备中。电影故事将涉及人与自然和谐相处。历经了第四纪冰川期严酷环境的大熊猫，正是遵循了敬畏自然、适应环境的不二法则，才得到了大自然庇护，这同时也是中华民族古老深刻的生存哲学和人生理念。

随着 IP 形象逐渐丰盈，各类创意内容不断呈现，粉丝持续增多，为熊猫潘戈 IP 产业布局之路打下了坚实基础。目前弘耀文化已推出儿童家具、3C 产品、文具等周边产品，并与国内、国际知名品牌和企业达成跨界合作，授权品类超过 33 类，合作方超过 85 家。授权合作包括中央电视台央视网熊猫频道、非遗博览园 CIMC 国际吉祥物大会、华侨城·锦绣安仁花卉公园、电影《攀登者》联名海报、日企伊藤洋华堂、百度、搜狗、新希望乳业、贵州百年黔庄酒业、Wacom 中国等。目前弘耀文化正在落地与卡塔尔熊猫馆展开合作，熊猫潘戈 IP 也已经与知名酒厂联合开发年轻市场群体产品。

熊猫 IP 主题商业综合体

2022 年弘耀文化正在成都积极推动落地熊猫潘戈 IP 主题乐园、熊猫潘戈动漫文创产业园、教育基地，打造集主题乐园、产业园区、教育研学基地、动

漫展博中心、主题商业街区、主题酒店与民宿于一体的动漫熊猫 IP 主题商业综合体。主题园区将引入并打通动漫企业上下游产业集群、承办行业会务、各类动漫活动，以及组建校地合作，切实推动成都本土动漫产业经济快速发展，促进成都文化行业和旅游行业融合发展。

除了传统动漫 IP 产业链布局，弘耀文化也在积极筹备落地熊猫潘戈元宇宙相关业务，预计 2023 年与观众见面。

经过弘耀文化全体团队的 10 年不懈努力，熊猫潘戈 IP 已积累了大量粉丝，具备广泛社会知名度，并初步打通从原创内容到跨界授权、衍生产品、主题乐园等线下商业场景的生态闭环。“熊猫潘戈”已成为“熊猫之都”成都城市的最佳 IP 代言者，也正逐步成长为中国最知名的“国民 IP”。



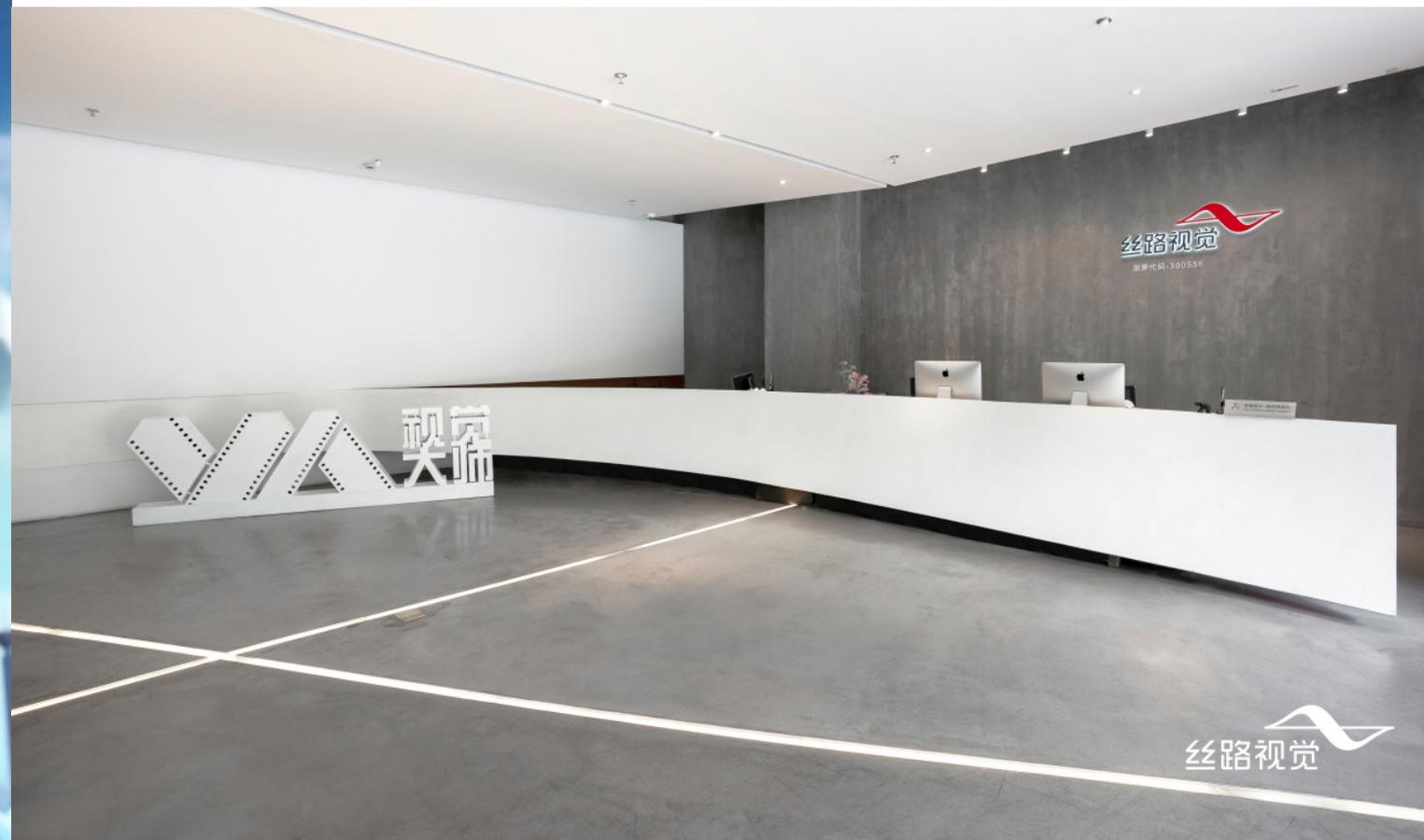
未来动画师联合起来!

国际 blender 儿童动画比赛



<https://cgge.media>

丝路视觉“文化+科技” 科技驱动文化产业创新发展



撰文：潘巧云

丝路视觉科技股份有限公司成立于2002年，于2016年11月4日登陆深圳证券交易所创业板，成为CG数字创意领域首家上市公司（股票代码：300556）。基于CG(Computer Graphics)、VR(Virtual Reality)、AR(Augmented Reality)等数字视觉科技应用，丝路视觉提供以创意为核心，以市场需求为导向的数字创意服务，提供设计概念、营销推广，到最

终整体呈现的全流程服务，完成产品与服务的闭环。

作为视觉科技与应用领域的先行者与推动者，丝路视觉将文化与科技深度融合，专注于围绕数字创意和文化展开技术应用和市场推广，先后为国家重大庆典活动——中华人民共和国建立70周年庆祝活动与中国共产党100周年大会提供专业数字创意服务；为弘扬中国传统文化，丝路视觉联合国家博物馆利用数字复原技术打造“国家永久典藏一级展品”——《乾隆南巡

图第十二卷 回銮紫禁城》，以文化“赋活”解锁传统文化IP的多重价值，提供了展现传统文化魅力的无限可能。

自成立以来，丝路视觉深耕展览展示数字化领域，持续输出数以累计的数字化展览展示优秀项目，不断激活升级城市公共空间体验场景。近年来融合数字科技与文化建设，创作了“深圳市城市规划展”及“上海城市规划展示馆”等重大项目，打造了解人文历史、地方特色、城市化进程和未来建设发展情况的重要渠道。其中，“

深圳市城市规划展”项目荣膺9项国际行业大奖，成功将中国城市规划成果带向世界。

丝路视觉致力用科技打通虚拟与现实的域界，把握数字经济新机遇，拓展元宇宙概念高质量发展新空间。伴随资本助力，丝路视觉以计算机图形图像处理技术为基础，三维技术为核心，锚定文化+科技发展方略进一步布局视觉前沿科技应用研发，覆盖数字孪生应用Digital Twin Technology（提亚数科）、视觉云计算Visual Cloud Computing（瑞云科技）、VR/AR/MR（丝路视创）等新型数字化基础建设的数字视觉技术应用研究，将文化创意转化为数字视觉产品和服务，以技术创新、科技推动为主导，促进文化创意产业融合，带来内容模式创新。

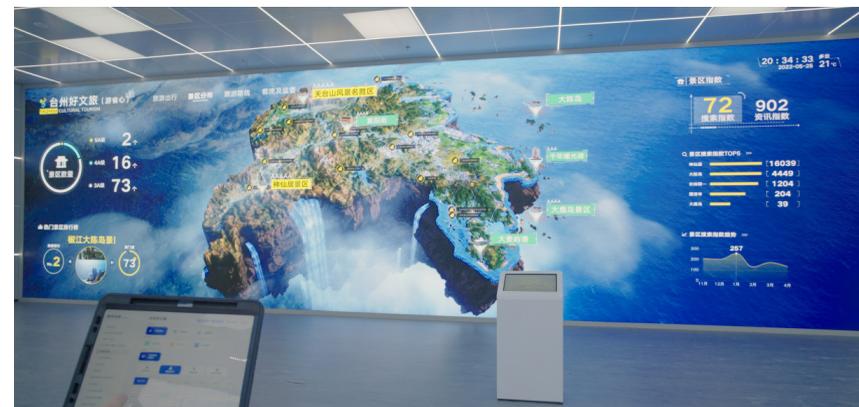
丝路视觉以“文化+科技”为发展方略，整合文化与科技领域的优势资源，不断为中国文化的数字化发展、

研究、展示发掘新的可能性。在国家建设浪潮的背景下，丝路视觉凭借前瞻性的数字创意与坚实的技术积累，通过持续的技术革新与领域拓展，将努力迈向成为数字创意领域中影响世界文化的中国力量。

规划创新，设计先行

当城市建设正以一种崭新的多元化形式呈现在人们眼前，展陈内容的创新展示方式便成为了升华城市建设内容并打造出数字化展厅的点睛之笔。丝路视觉以数字科技的力量与城市规划内容融合，打造上海城市规划展示馆新一轮展陈。展馆充分运用新理念、新技术、新手段全面解读了上海发展新阶段，全面呈现了上海的城市理念：更有温度和更具文化的人文之城、更具活力和更加繁荣的创新之城、更具韧性和更可持续的生态之城。

上海城市规划展示馆新一轮展陈着眼全球趋势、落实国家战略、立足上海



实际，丝路视觉以多种展示形式穿插打造，以百余条多媒体影片、500多张图像、90000余文字为展馆描型上色，震撼呈现出一份极具探索价值、有文化厚重感的城市名片。

城市大脑

随着智慧基建时代的到来，智慧化成果和大数据信息的利用被当做是推动城市治理的一大基于，“城市大脑”应运而生。台州“城市大脑”运营中心（数字馆），作为展示台州数字化

改革成果的标志性窗口，集“城市大脑”运营指挥和数字化展示体验于一体。丝路视觉助力台州构建多场景、沉浸式数字孪生台州，打造支撑未来城市可持续发展的全新基础设施，为市民提供一个触摸数字台州脉搏的高科技平台。

为集中展示近年来台州推进数字化改革的最新成果，提亚数科结合台州实际业务需求，基于数字孪生技术，高效汇聚台州城市全域运行数据，接

入“防汛防台与船港通”“台州好文旅”“电子票据与健康台州”“市场监管与环境保护”“教育直通车与亲农在线”“工业互联网”“数字经济”等数字孪生场景，以数据驱动实现全面感知城市生命体征，构建一个万物感知、万物互联及万物智能的台州城市大脑IOC，为台州城市的可持续发展奠定基础。

企业全称： 丝路视觉科技股份有限公司

总部详细地址：中国广东省深圳市
福田保税区市花路
43号花样年福年广
场B4栋108

联系电话：055-88322056（前台）
客服电话：400-068-9066
官方网站：www.silkroadcg.com

2023年安纳西国际动画电影节 后疫情时代的动画电影狂欢

稿源：法国昂西国际动画节

2023年的安纳西国际动画电影节，墨西哥将成为嘉宾国。墨西哥和其外交部将为安纳西带来各个领域的动画艺术家，以促进新一代艺术家的发展，并将墨西哥作为国际投资和人才中心，吸引来自世界各地的作品。这些作品都希望与墨西哥艺术家的参与，并在墨西哥舒适且无限的动画创意空间制作。

墨西哥动画成为了焦点，电影节的官方海报也由艾美奖和安妮奖得主，墨西哥动画师导演豪尔赫·R·古铁雷斯设计。他同时也是一名画家、配音演员和编剧。古铁雷斯先生是墨西哥文化和民间传说的爱好者，他创造了一个真正的欢乐和温暖人心的烟火海报，色彩斑斓，充满了民族特色！

“这张海报的灵感来自我们心爱的节日中所有壮观的夜间派对。一艘墨西哥的‘索奇米尔科’船抵达安纳西湖，船上载着许多快乐而兴奋的墨西哥人准备参加派对。”他解释说：“这座城市本身就在发光，就像一个温暖的魔幻之地。”

“古铁雷斯的作品深深植根于墨西哥的流行文化和民间传说，它也充满了热情的节日气氛。他展示了一种慷慨的、巴洛克式的、丰富多彩的艺术风格，充满了惊喜，这体现了电影节的精神。这张海报邀请你来和我们一起聚会！”

马塞尔·让，安纳西艺术节的艺术总监如是道。

除了墨西哥动画，名为“动画，荣誉和多样性”的主题将成为焦点，来自全球的33部作品参加了甄选，其中有三部作品获奖这三部作品是法国Caroline Cherrier导演的《Le Dernier des

cailloux》，新西兰Areito Echevarria and Raqi Syed执导的《Shadow Work》以及巴西/法国导演Wesley Rodrigues的《The Bird Kingdom (O Reino dos Pássaros)》。这些电影制作人也将获发荣誉水晶。



电影节艺术总监马塞尔·让解释说：““动画，荣誉和多样性”这个主题已经成为一个热门话题，尤其是对年轻电影人来说，他们中的许多人每年都要处理与性别和多样性有关的问题。”

这是主题是由Benoit Berthe Siward (The Animation Showcase的创始人和LGBTQ+ in Animation的联合创始人)提出的新活动，旨在为一系列新的作品提供不同视角的新的观点和看法。

2020年6月，CITIA启动了“动画电影的原画开发”艺术驻留项目以支持艺术创作。安纳西节驻留项目为每一个入选项目提供量身定制的服务，通过在充满激励和刺激的生态系统中，与动画领域受人尊敬的导师建立联系。今年，是这个活动举办的第三年，2023年的获奖者刚刚参加了这届活动，度过了紧张、刺激和富有成效的三个月。恭喜这些艺术家们！

在2023年，Mifa将创建Le Campus，这是一个专门为参加整个影节活动的学

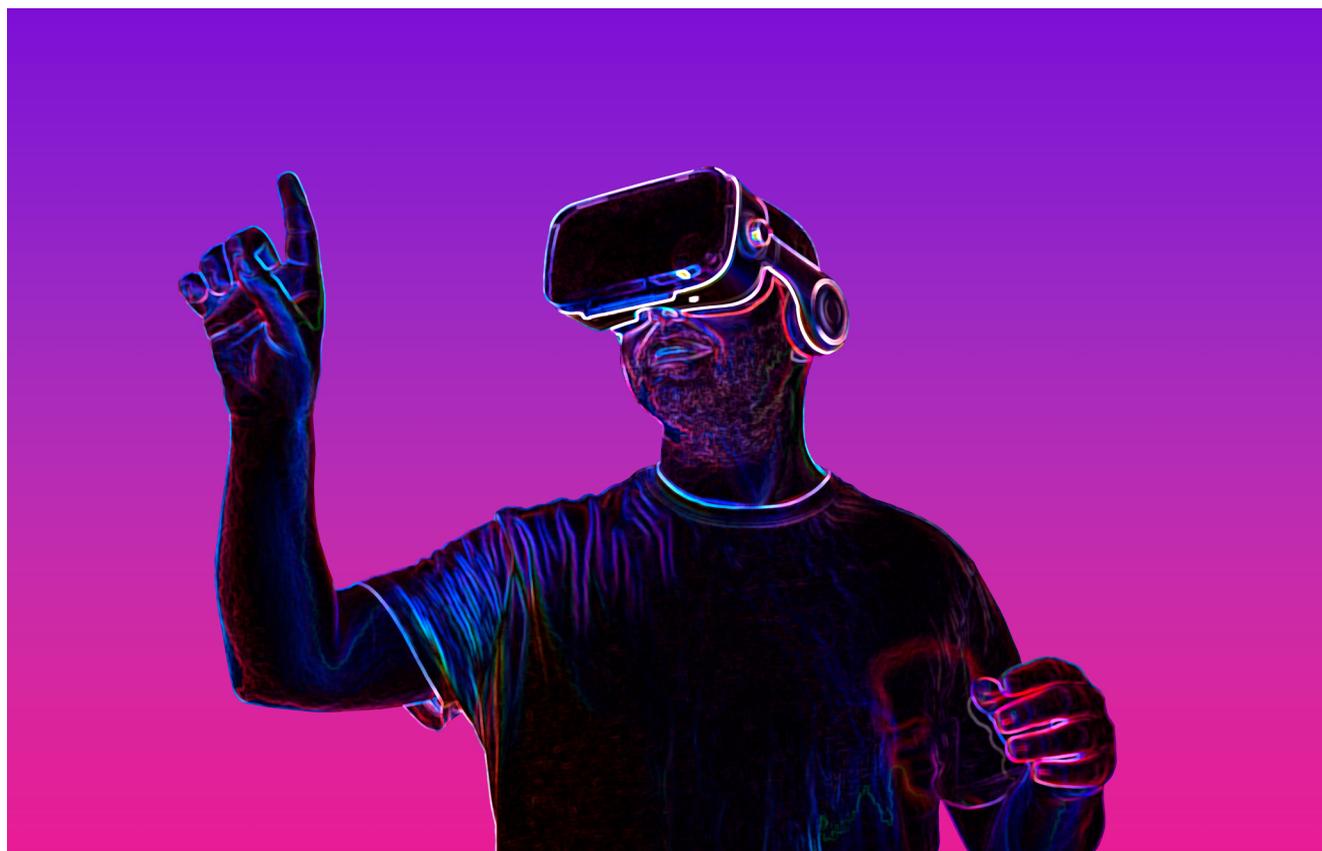


生和人才提供的新场所：培训和招聘将成为中心！学校、机构、当地中心将利用私有化的特殊区域来组织人才和工作室之间的会议。

Mifa校区将从6月13日星期二到6月16日星期五提供为期4天的内容！



元宇宙 动画行业新契机



撰文：郭芳铨

关于「元宇宙 (Metaverse)」的定义，其实并没有一个统一的说法。广义来说，元宇宙是一个聚焦于社交联结的3D虚拟世界网络，同时也是去中心化的经济系统。在这个系统中，用户的化身 (Avatar) 和其他数码资产的位置并非固定，而是被分散储存。由此，内容创作者与用户联结在一起，而不再需要诸如社交媒体扮演的中介人，这便将用户数据从社交媒体的控制中解放出来。

诸如 Meta、Roblox、微

软、Valve、Animoca Brands等公司都正在投资关于元宇宙的技术研究，更试图将例如区块链 (Blockchain)、人工智能 (Artificial Intelligence)、扩增实境 (Augmented Reality)、虚拟实境 (Virtual Reality) 等尖端技术在元宇宙中结合，旨在让拓展元宇宙的应用领域、扩大其商业效益。

元宇宙的应用

在元宇宙内，用户被容许进行任何活动，故而元宇宙存在无限可能性。

商业方面，元宇宙技术可以用于制作虚拟的办公室，用户可以在虚拟平台上进行互动和协作，完成会议和其他

工作上的沟通。此外，企业也可以透过元宇宙技术进行营销，发布消息，引导客户使用产品以及直接进行销售，将整个销售流程一体化，令用户更方便。

教育方面，元宇宙技术可被用于考察、体验各种历史事件和生活环境。这种体验式的学习可以提高学生的学习兴趣、让他们更快地掌握知识。娱乐方面，用户可以通过元宇宙技术体验虚拟演唱会、远程参观著名的美术馆、博物馆。

元宇宙与动画

元宇宙具有巨大的潜力，因为它可以



提供无限多种的交互和沉浸方式，这可能是动画产业未来将如何变化的信号。借助元宇宙技术，观众或许可以不仅仅坐在屏幕前观看动画，而是成为故事的一部分，参与故事、决定故事的走向。

对于动画创作者来说，去中心化的元宇宙意味着讲述自己的小故事将成为主流。在元宇宙中，来自世界各地的不同的声音将自由地互相连接和分享。耗资巨大的大片将不再是动画产业的中心，取而代之的是全球动画人才提供的无限新奇创意。

元宇宙与动画的紧密结合实现目前尚存在技术障碍，但随着人们现实身份与虚拟生活的联系越发紧密，也必定会有更多新技术涌现，最终引导人们生活方式发生改变，而这种改变也必定会延续到动画产业。这一次，变化会更加切身和奇妙。

元宇宙的概念可塑性非常之高，亦充满着无限可能。当下，多种媒体、虚拟平台不断兴起、各种资讯科技的技术瓶颈不断突破，可以预见的是，在

不久的将来，我们的生活将发生天翻地覆的变化。



黄家康 中国动画人的开拓之路

撰文：朱嘉华

黄家康，一位从香港起步、在内地获得成功的动画导演。在其二十余年动画行业从业过程中，他经历了香港动画行业的快速发展和内地动画行业的再次崛起。

作为中国新动画电影的参与者，黄家康执导的《白蛇：缘起》和《白蛇2：青蛇劫起》票房均突破亿元人民币，同时收获一众好评，商业与口碑双丰

收。CGGE有机会采访到黄家康，和他聊聊动画从业故事，以及一个动画人的热爱与坚持。

CGGE:能先简单介绍一下你的个人经历么，你是怎么走上动画制作之路的？

黄家康:这个故事有点长。我在大学的时候学的是软件，当时也没有动画专业，对动画也不了解。

软件做久了，感觉有点闷，总是打代码，感觉也挺无趣的。刚好当时有一

家叫意马动画的香港公司在招聘动画学徒，也不知道为什么，我就特别想去了解一下，然后就报了名。经过七天的培训，他们从三百人里挑选录用了十来个人，我也在其中。可以说也挺不容易的。

就这样我进入了意马，并被分到了动画组。虽然当时工资很低，仅够维持基本的生活，而且工作强度也不低，很辛苦，但我觉得做动画挺好玩的，就坚持了下来。

我最早参与的项目是3D CG动画电视

连续剧《时空冒险记》(Zentrix)，这是一部全球发行的动画连续剧，获得过多个奖项。后来参与的是为梦工场制作的，首部在美国黄金时段播放的CG动画电视连续剧《狮王的荣耀》(Father of the Pride)，故事讲述的是一只白狮子莱瑞与两个魔术师共同生活的故事。之后又参与了动画电影《小飞侠阿童木》(Astro Boy)的制作，但是因为电影的票房失利，公司严重亏损，进而清盘。我当时有点迷茫，我已经在行业快10年了，今后的路在哪里，是转行还是坚持？做动画电影太难了，工资也不高，是我趁着年轻多赚点钱，还是在这个行业坚持下去呢？我很喜欢动画，虽然艰苦，但是我很享受电影出来那一刻的感觉，所以我决定还是继续在动画行业发展。

那时候，很多同事去了新加坡、日本、美国和加拿大，我也可以选择去台湾或者日本，反正都要离开香港。最后，我决定去内地发展。

当时内地的动画行业主要是代加工和

外包，原创的机会很少。很多人都不看好内地的原创，但我我觉得可能是一个机会，所以决定选一条大家都不愿意走的路。

我在内地工作的第一个城市是厦门，一待就是3年，主要参与了一些海外电视剧的制作，比如华纳兄弟的《绿灯侠》，还有一部关于维京人的动画片。我在那里向海外导演学习了很多工作经验，也熟悉了内地同行的工作方式，包括管理方式。慢慢地，我也从一名艺术工作者过渡到管理者的角色。不过我当时还是抱着梦想，就是做动画电影。无论从品质上，还是观众视觉上，动画电影都是和电视动画片不同的。这时刚好听朋友说，一个新公司在北京成立，要做原创动画电影，我当时就过去面试了。

这家公司就是追光动画，老板王微和我聊了很久。当时愿意做原创动画电影的老板不多，我们想法很契合，所以我就加入了追光的团队。

总的来说，我能坚持到现在，都是因为喜欢，是因为自己的兴趣。

CGGE:作为一名“北漂”香港导演，你经历了中国动画电影的重新崛起，甚至是参与其中，扮演了很重要的角色，能分享一下你的感悟吗？

黄家康:这个行业里，我从动画师做起，从一点都不了解动画，到熟练地制作动画，并最终变成一名动画总监，学会管理团队，以及与导演沟通，然后再自己去创作，变成项目负责人与导演。这样一步步走下来，虽然路很长，走了很久，但我清楚地了解每个岗位的需求与大家的想法。这对于管理者而言很重要。一部电影的完成，通常需要300~400人的参与，每个人的参与深度都不同，要学会协同。这是一门既关系到艺术，又关系到人的工作，我们需要知道怎么同心协力去完成这个艰难的工作。



作为导演，我不可能面面俱到，那么我就要信任我的团队，去鼓励他们为项目做出最大的努力，去不断打磨作品、不留遗憾地去呈现故事。每一个岗位的工作都不同，要给予同事最大的信任，相信他们是最好的。只有这样，大家才可以制作出一部没有那么多遗憾的电影。

这个行业发展至今，国产原创动画电影其实还是很少的，还是以外包为主，但这几年慢慢发展起来了……从业十多年，这个行业怎么走，还没有人清楚地告诉我们。我们是学美国好莱坞么？国外的方法就一定好么？还是用我们自己的方法？这一步步都是前辈们不断前行、踩坑、填坑尝试出来的。中国动画电影太难了，还是一个不停地摸索，不断前行的过程。

动画电影和真人电影真的不同，它依靠技术、艺术和人的管理。技术呢，它需要用到电脑软件，在这过程中要展现艺术性，最后就是管理各种人才。一般的动画电影的投入是非常高的，时间不多，预算也不多，经常还不可控。所以要出一部好的作品，这个三个方面都是非常重要的。





CGGE:在你的个人作品里，哪些是你比较满意的？你是如何通过动画这种形式，去表达自己内心的东西的？

黄家康:我参与的作品还有很多不足与遗憾的……坦白说，我们一定会觉得和顶级的动画电影相比是有距离的，我觉得现在的电影得到了观众的认可，是观众对我们的包容和支持。我们要进步的空间还很大。

如果一定要举个例子，那就是《白蛇》吧。这部电影获得了观众的认可，充分说明中国传统文化是一个很好的方向，观众对这种题材是感兴趣的。这对我们创作者而言，是一个很好的鼓励。

过去我们的原创作品，都是一些家庭故事，和观众的关联不太紧密，但是《白蛇》面世以后，我们似乎打开了一扇大门，有一条路可以将故事和观众连接起来。同时传统神话故事很适合用动画去表达，因为动画可以充分

发挥想象力，创作奇幻的内容，这相较于真人电影是一个优势。

再有，传统故事的内核就是中国文化的核心，我们不用刻意表达就能让观众明白，这也是有别于国外的动画片的。国外拿我们中国的文化做题材，技术的确比我们好，但是对于内核的理解，还是我们中国的公司更有优势。这条路有很大的发展空间。

CGGE:你在香港、北京、上海，等等地方工作过，能分享一下在各地工作的不同感受吗？你觉得这些地方在行业发展上是否各有特色？

黄家康:我在内地不少城市工作过，每个城市给我的感觉都不太一样。

厦门是我喜欢的城市，一个很单纯和淳朴的南方城市，有很多来自不同地方的年轻人汇聚在那里。厦门很适合成为行业的起步城市，那里有很多很好的公司，开发很多不同的项目，也

有很多有经验的人才，可以带领刚入行的新人去参与不同规模的项目。厦门的生活压力不大，可以让创作者心无杂念地沉浸到项目中。

北京是我们公认的影视人才最集中的城市，汇聚了很多高端人才。北京也非常方便，文化底蕴深厚，有很好的文化创作环境。北京还有很多搞艺术的高端人才交流机会以及项目机会。

上海和杭州主要偏重于游戏的发展。如果北京代表了稳重，那上海和杭州就是快。节奏快，变化快。北京是一种打磨，上海杭州就是灵活多变，也更有活力，而且在市场反应上也更积极更敏感一点。特别是上海，对外文化接受很快。有很多中外糅杂的东西，不是很单纯的中国传统文化。上海有最新鲜、最当下的文化内容，你在上海能看到国外最流行的东西……如果要寻找中国文化根，还是北京更胜一筹，但是上海受海外文化的启发会更多一点。

CGGE:能谈谈你对中国动画未来发展的看法和愿景吗？对于未来想要进入这个行业的年轻后辈，你有什么想告诉他们的吗？

黄家康:我觉得过去的5年到10年，中国国产动画处在一个快速发展的阶段，不管是人才还是原创内容方面。市场对于本地题材的需求非常大，这一点是远超前海外动画的。我觉得我们迎来了一个好时机。我相信，本地的内容需求就能养活我们艺术家。香港市场实在太小了，国内现在的相关产业成倍增长，规模非常庞大。我在行业20年了，最近这10年是最好的。

同样也有挑战。观众的胃口越来越刁钻，对作品有了越来越高的要求。但是观众对于我们的包容性还是很大的，给了我们不断成长的空间。我们要去挖掘更多的内容，提高技术能力与打磨艺术效果，满足观众的需求。

但是这个行业的基础还不太稳定。且看日本和美国，他们对于人才的培养非常有系统的，全方位的培养，而我们的从业人员，大部分是“为爱发电”，纯粹的为了兴趣坚持下去。也没有方法论或者师傅给新入行的人打开一条康庄大道，就是埋头硬闯。但是光靠喜欢还有硬闯是不可持续的，还是要考虑怎么系统地去培养人才，以让行业健康发展。也不要希望一步登天，毕竟我们的行业起步比国外晚多了，还是要一步一个脚印，踏踏实实地走好每一步。

希望观众也给行业一些耐心，让我们慢慢去积累。这个行业，技术、艺术和人都是不可或缺的。不是靠砸钱就能马上提升的，我们也要通过作品来不断进步，我们需要一个健康的发展机制。

人生，找到一个自己喜欢的工作并坚

持下去，本身就是一件有意义的事。不单单是动画行业，其他行业也一样。我在行业20多年了，别人看上去很苦，可我觉得最幸福的地方就是工作虽然苦，但是是我喜欢的。也有人会说，找一个工作（赚钱），即使不是特别喜欢，等有心有时间再做动画吧。我的看法是，人生本来就很短，能够在工作中找到自己的爱好并不断追求进步，是非常非常难得的。另外，现在大家的生活水平都很好了，以前我们工作的时候，经济压力都很大，因为物质生活没法坚持。但是现在大家生活水平提高了，整个行业也没有以前那么艰难了，希望年轻的爱好者可以加入我们这条路，能坚持下来、走得远一点，让自己的作品呈现在大屏幕上得到观众的认可，在人生中获得一点成就感。

我会和行业里的前辈一起帮助想要加入的年轻人。



陨石科技 小团队的大未来



撰文：朱嘉华

陨石科技（全名：重庆陨石数码科技公司）是一家独立游戏研发公司，成立于中国西南部最大的工商业城市重庆。重庆历史悠久，重庆人坚韧顽强、开放包容，这些特征深深地刻在了陨石科技的企业形象中。从成立之初开始，陨石科技就不断探索、创新，在技术上精益求精，在艺术上追求独特。我们采访了陨石科技的创始人李鹏坤先生，听他讲讲陨石科技这间公司背后的故事。

CGGE:能和大家讲讲，陨石科技是怎么起家的吗？

李鹏坤:这要从当初的环球数码创意

科技有限公司说起。那个时候我对动画比较感兴趣，加入了环球数码，参与了当时中国第一部全CG动画片的制作与开发。三年后，因为发现对游戏更感兴趣，我就进入了游戏行业，并且参与了很多大型的3D网络游戏的开发。这样说来，其实我在游戏行业也差不多有10多年的时间了。2015年左右，我又参与了VR开发。当时VR行业还处于一个非常早期的阶段，但人们普遍对它的前景非常看好，觉得可能是未来的一个趋势。我们利用VR技术尝试制作了一些探险类的大型网络游戏以及其他品类的游戏，并且在Steam上销售。

单从内容开发来看，陨石科技已经走得比较快了，但我们的硬件开发还处在一个非常初级的阶段，我们也尝试

了一些VR外设和辅助设备，但是都不尽人意。经验告诉我们，VR行业想成熟，取决于硬件的发展。

2014年，Facebook收购了Oculus，并推出元宇宙概念，为未来社交时代做准备。我们认为，元宇宙还是一个很远的概念，现阶段互联网还是更需要一些更实际的应用。意识到这点，我们就着手考虑转型做手游开发。大概2018年，我们正式进入手游开发领域。

我们制作了几款休闲游戏还有沙盒类的生存游戏，其中一款叫《冰原守卫者》，它在海外和国内测试时都很吸量，还让陨石拿到了国内的IGG投资。《冰原守卫者》2021年10月份在国内上线，目前海外尚未上线，它在国内收获的反馈和市场数据还是挺不错的。



CGGE:是什么让陨石科技的工作如此特别？

李鹏坤:就个人而言，我比较喜欢尝试新的技术；就团队而言，我们也是在技术上喜欢走在前端的公司。我们是国内最早一批接触大型3D引擎的，比如虚幻引擎，Unity等，也是最早做VR的。我们希望不断尝试用新技术开发项目，但是主要还是集中在3D领域。我们希望用技术去辅助作品，个性化地呈现它，但也不是完全摒弃商业化操作。我们的作品可能更偏小众一点，更注重独立性与游戏性，而不是偏重产品的商业化气质。我们更喜欢开发有趣的的游戏，让玩家体会到玩游戏的乐趣。

CGGE:你会怎么总结陨石科技的个性和公司文化？

李鹏坤:我们公司的特点就是开发针对全球用户的有趣的游戏，这也是我们的目标。在细分领域，我们更关注在垂直赛道里去增强自己的竞争力，团队内部则是扁平化管理方式。我们就



是为了做更好的产品而努力，让玩家
可以尽兴。

CGGE:过去几年陨石科技的发展有什么亮点吗？

李鹏坤:首先，从美术角度来说，我们的产品很有特色，能吸引到不同的玩家，和市场上大量风格雷同的游戏相比很特别。这种独特性能让我们吸引到更多玩家与发行商。其次，在产品开发上，我们尽量在产品的创意和玩

法中注入陨石的特色，尽量让它们有
别于其他游戏。

我记得在公司开发VR产品时期，我们的作品就获得了微软全国大赛的前十名。在游戏开发时期，我们的产品获得了苹果App Store的首页推荐和游戏板块的推荐。正是因为这些游戏的创新和独特性，才得到了这些推荐，这给我们团队非常大的鼓励。

CGGE:疫情还在持续，你觉得陨石

科技未来面临的挑战还会有哪些？

李鹏坤:的确，疫情不仅仅对制作公司，对所有公司的冲击都很大，全球经济，特别是互联网经济出现了衰退的迹象。不少互联网公司都在裁员，而游戏发行商在产品宣发和代理上的规模都在缩减，游戏的收入也开始降低。

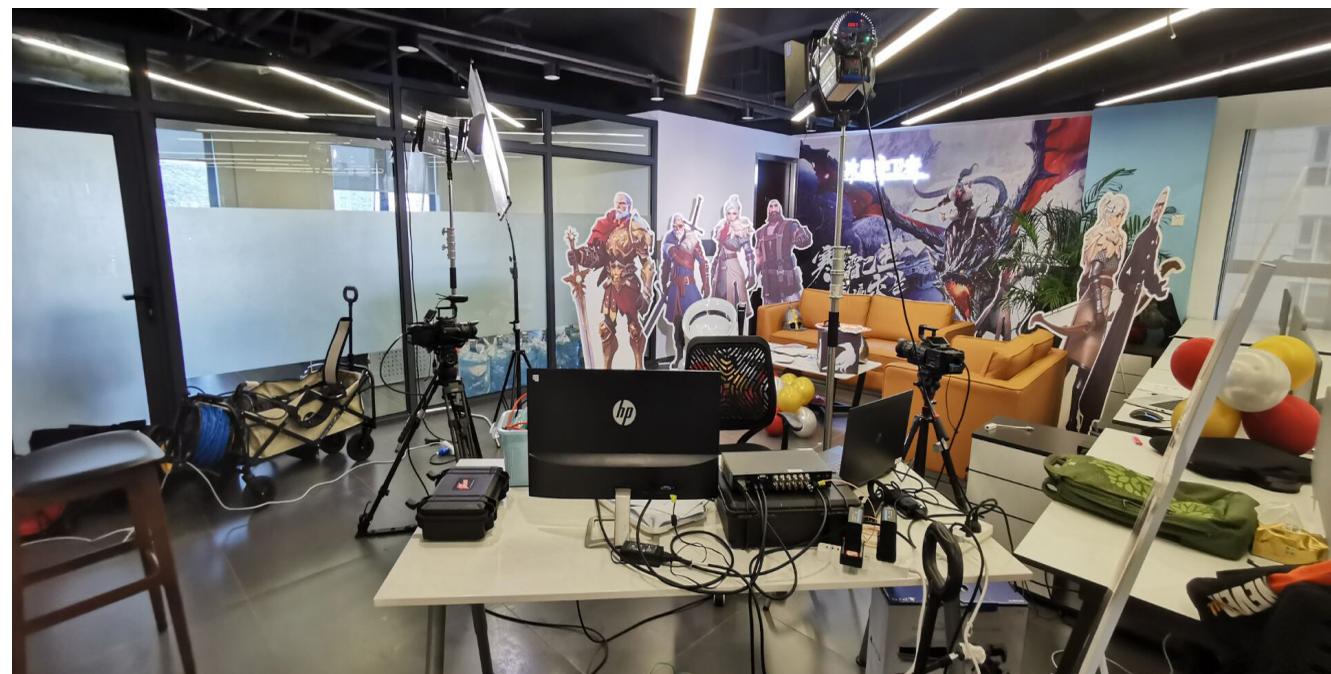
我们的制作团队近期又开始了居家办公，游戏开发依然在继续，能否能在未来一到两年内存活下来，是最大的关键。这种情况下，还要不断制作有特色的产品。这些就是目前我们面临的挑战。

CGGE:未来，你们还会为玩家提供哪些高科技的娱乐产品呢？

李鹏坤:我们希望在现有产品基础上，开发更加自由的沙盒开放世界的游戏，并不断去完善产品的玩法。开放世界沙盒游戏是最近几年的新趋势，目前大家都在这个领域探索。很多大型公司也都在布局这类游戏。相比于我们，他们的开发人员能力更强、资金也更雄厚，但并不是说，小公司就没机会了。



现实是，无论大型公司还是小公司，大家都在同一个起跑线上，未来格局如何，还是取决于各公司和团队在产品的研发和创新上的看法。所以我觉得，我们还是有机会的，我们也会继续在这个赛道上努力，不断在沙盒游戏中试验不同的玩法和内容。同时，我们也要和玩家和社区保持频繁的沟通与互动，从用户中搜集意见，以此不断调整产品方向。小团队的优势就是更灵活、节奏更快、更容易调整，我们会继续发挥这个优势。



广州易动文化传播有限公司 一家富有创新与探索精神的动画精品公司



撰文：朱嘉华

《雄狮少年》

《雄狮少年》(2021)是孙海鹏执导的一部基于真实事件改编的喜剧动画电影，由张森监制，并与北京精彩时间文化传媒有限公司、广州易动文化传播有限公司、墨客行影业和北京华录百纳影视股份有限公司联合出品。该电影于2021年12月17日在全国上映。在首映放映中，该片获得了一致高度的影评评价，并在豆瓣网站上获得了8.3的高分，并在中国票房获得2.49亿人民币的惊人成绩。

电影讲述了一名留守青少年小娟的故事。在有一天偶然遇到一位同名女孩的鼓励下，他决心打破现实的枷锁与友阿猫、阿狗组成雄狮小队。这三个

角色相互支持，在成长的道路上跌跌撞撞，最终实现了他们的梦想，讲述了一个充满激情和幽默的成长故事。

今天，距离首映一年后，CGGE邀请了广州易动文化的程海明先生分享该电影的幕后视角。

CGGE:易动文化作为一家专业的动画公司，这么多年来一直深耕于中国的动画行业。能否给我们讲讲公司的历史么？

程海明:公司成立于2013年，到现在也有8年的时间。在2013~2015年期间，我们主要制作了两部少儿类电视动画《美食大冒险》(2014-)和《小熊尼奥》(2016-2017)。从2014年开始和好莱坞二十世纪福克斯和索尼哥伦比亚两家公司签署了合作备忘录，为这两大电

影公司开发电影作品。从公司成立第三年开始转向电影制作。但是第一部作品还不是特别成熟，因为和好莱坞合作，我们在面对国内还是国际市场产生了犹豫，在定位上都想兼顾。

电影《美食大冒险》在豆瓣和猫眼上都获得了8分以上的高分，但由于迪士尼收购福克斯的影响，它在海外的发行并不顺利。两年后，也就是2018年，该电影首次上映，但结果并不理想。虽然它在2019年国庆期间再次安排上映，但由于这是第二轮上映，排片率并不如预期理想。

2019年，我们与北京精彩时间文化传媒有限公司合作，策划了动画电影《雄狮少年》，并用两年的时间完成制作。目前，该电影已经经历了多轮上映，并获得了良好的口碑。影片在豆

瓣上获得了8.3分的评分，在猫眼上获得了9.5分；在微博大V的推荐率达到95%；在微博的年度国产电影推荐榜上排名第二，在全球电影类别中排名第六。《雄狮少年》得到了影评人和电影观众的认可。我们觉得观众对于国产动画的包容性很强。

CGGE:如果要总结公司的制作个性和文化，您会选择什么？

程海明:「新国潮」！我们都知道那句传统谚语：「食在广州，顺德美食甲天下」，所以启发了《美食大冒险》的制作；《雄狮少年》则描述了佛山文化。我们的公司位于广州，我们希望制作与当年轻一代共鸣，从年轻人的语言描述传统经典文化的电影。在与监制聊选题时，我们谈到了文化，并选择了「新国潮」作为关键词。这是我们以往开发所有作品里面都会强调的。无论时美食还是醒狮，它们都是中国文化中尤其经典的「国潮」。通过新技术、新思想以及贴近当下年轻人的语境对传统经典文化进行全新诠释和演绎。

此外，还有「少年气」，和「新国潮」一样，都是我们开发作品的宗旨，是作品的核心表达。

CGGE:《雄狮少年》非常有广东地区的文化特色。电影的创意和您的个人经历有关么？故事的灵感来自哪里？

程海明:我和孙海鹏导演都是新广州人，在广州生活了十多年，我们觉得创作要感动观众，获得观众认可，首先还是要贴近自己的生活。孙导带领创作团队开发了很多选题，都是来源于自己身边的经历。就像广东醒狮，在广东地区所有的节庆、公司开门、新店开业的庆典，舞狮是每天都随处可见的活动。

CGGE:您和您的团队在制作过程中有没有什么需要克服的特殊挑战？或者有什么特别的亮点吗？



程海明:来自观众最多的反馈是，这部动画更像一部真人实拍电影。场景、环境、狮子毛发、舞狮服的流苏等都是非常贴近写实的风格。具有生物特征的模拟一直是动画制作的难点。如何能达到活灵活现和欺骗观众的眼睛是非常具有挑战性的。我们在这部电影中取得了突破，包括令人信服的光影效果、自然植被、植物特别是岭南独有的木棉花，还有血红的夕阳，透明的蓝天白云等自然风光，非常细腻美丽。这些都来自对生活细致的观察与扎实的采风工作。

广州本地观众看了以后，觉得荔湾湖公园、筷子路、水产大厦等标志性建筑，包括2005年建设中的珠江新城，

以及环市路、芳村大道、海珠公证处、嘉禾望岗地铁站，这些环境都像是广州的街景实拍复原。我们通过数字的资产做了几乎1:1还原工作。还有从佛山村落拍摄的乡村场景。墙上的海报和涂鸦，都非常有细节。所有这些使观众相信所讲述的故事就发生在我们周围……很多观众看电影后，都忘记了这是一部动画作品。我们首次使用技术打破了动画电影和真人电影之间的界限。

其实要实现这样的效果，动画数据的资产量非常庞大。我们后期数据处理的高峰阶段，用到了4000台52核云计算渲染农场，相当于有每秒同时有20万个CPU内核在运算。核心数据库的

资产容量有140T。正常情况下，动画电影的平均资产量约为30-40TB，因此我们的电影相当于3-4部动画电影的资产量。数据容量和镜头复杂度是前所未有的。我们在远程传输数据给瑞云和腾讯云的渲染农场时，动用了3根光纤专线，用了5天5夜的时间才完成数据同步。数据量如此巨大，以致于渲染农场的核心设备曾一度超负荷运转。这在电影行业的云计算过程中是罕见的事件。

最复杂的场景之一是男主角在屋顶上独自练习舞狮，面对着正在建设中的珠江新城。初升的朝阳透过高楼林立的建设缝隙，打在银幕上，勾勒出男主角瘦弱而坚强的身影。这个大全景一镜到底的长镜头总共200帧组成，但每一帧的计算都需要10个小时。对于不到10秒的场景，几乎需要一周的时间才能完成这么多的计算。

另一个耗时的场景涉及大量的计算，展示了舞狮的毛发。在这个场景中，有100头狮子在决赛中共同表演。场上还有一千多名观众。每头狮子的头部由几百万条毛组成，还需要计算毛皮和头尾之间的碰撞物理效应。这个场景中的所有运算都打破了CG动画行业的记录。

CGGE:你希望观众从《雄狮少年》里能获得些什么吗？

程海明:观众通过影评和我们反馈对多的，就是在看到这部电影不到一半的时候，他们已经完全沉浸在电影中。故事过半以后很多人就开始默默流泪，大家观影过程中获得了广泛的共情。每个人似乎都忘记了这只是一部动画电影。

他们被带入了电影的世界，因为逼真的环境，他们全心全意地相信这就是广州，这就是佛山，并对主人公所经历的一切感同身受。

在观影过程中大家似乎回到了自己的青春时光，那就是2005年，电影中的故事发生的时候。回望自己18岁的青春，回忆已经遗忘的梦想、青少年的烦恼和成长的艰辛。在成长的过程中，每个普通人都必须面对挑战，面对逆境，学会摆脱他人的偏见。

我们电影讲述普通人的故事。男主角、女主角和他们的朋友，甚至他们的名字，都非常接地气。每个角色的形象都让人联想到每个人记忆中都会碰到的一个胖子，一个瘦子。而我们影片的主角少年阿娟，出场时长得就像女孩子一样瘦弱，会被人误解，被人欺负。这些来自于普通生活中的记忆，映射的其实就是我们平时生活里的芸芸众生。

尤其是电影结尾由毛不易演唱的主题

曲《无名的人》更是让观众在经历一场跌宕起伏的热血青春之后，重新抚慰一下挂在脸庞的泪痕，让观众深深体会到我们这部电影，就是送给在座每一位努力生活的普通人。

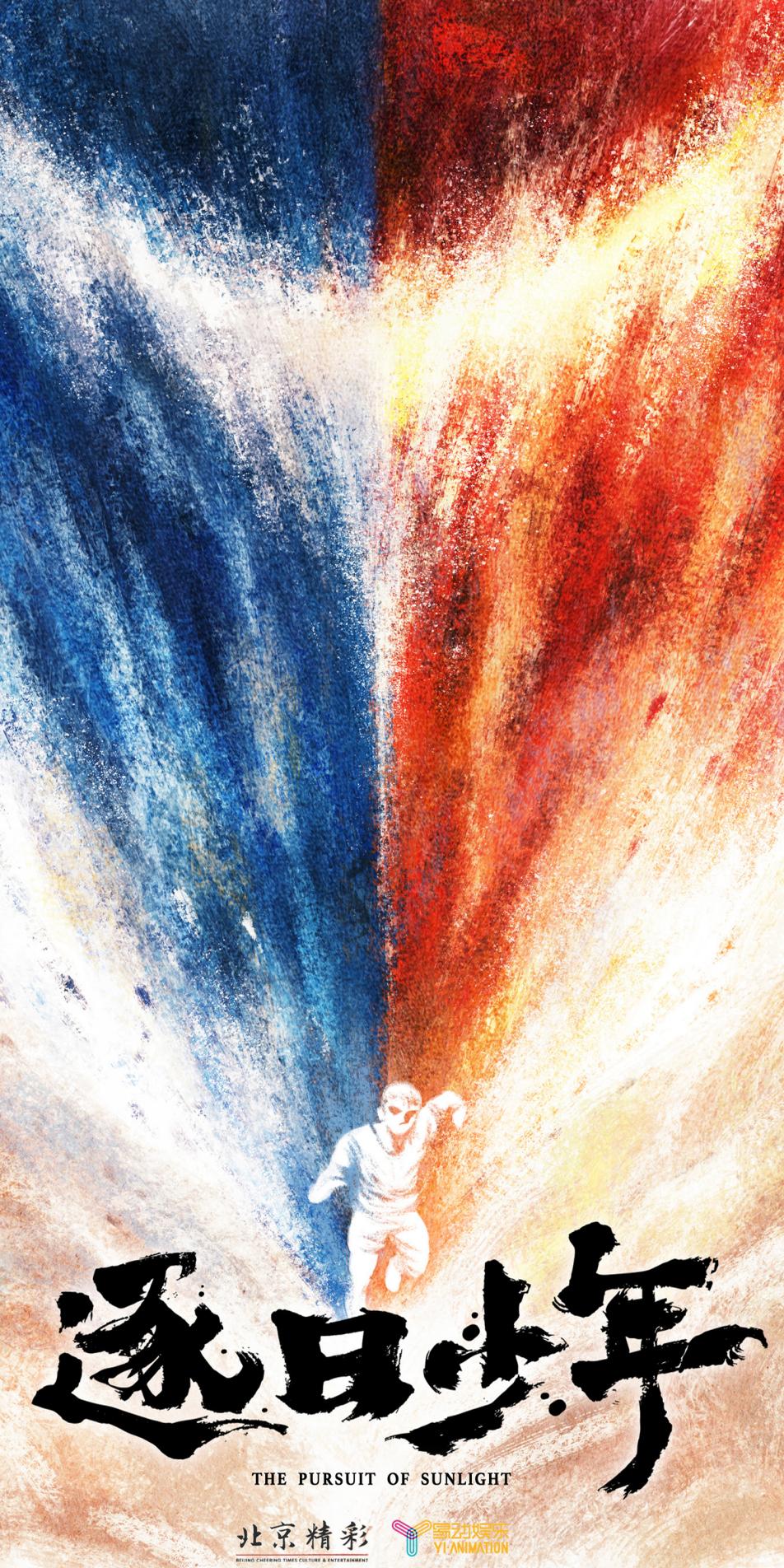
生活并不容易，总有顺境和逆境。我们的电影希望唤起普通人对生活的热爱，有梦想，有友情，学会勇敢面对生活的困难，就像主人公一样。

我们花了很多笔墨在人物情感的表达上，就像影片中的师傅咸鱼强，也是为承担家庭的重担而暂时放弃了自己热爱的舞狮梦想，但面对主人公阿娟他们小伙伴们拜师求助的时候，又重新燃起了自己年轻时对舞狮梦想的追求。这些都是真实反映了当下很多中年人和青年人正在经历的生活。

我们很高兴观众能够与我们电影中主角们产生共鸣。我们希望观众在离开影院时，可以拭去眼泪，鼓足勇气面对生活的不公，学会微笑面对困难。这是我们作为电影制片人特别高兴的事情。

CGGE:过去一段时间，我们大家都经历了一场特殊的日子。在这段日子里，您是否觉得国内产业格局发生了变化？您对目前国内的动画电影市场持什么观点？





逐日少年

THE PURSUIT OF SUNLIGHT



程海明:希望大家都能看到积极的一面。目前中国市场上,不管是动画还是实拍影片,已经有了很好的观影基础。只要创作者的诚意和故事能让观众看到,观众就能极大程度得包容作品。

对于创作者来说,这是一件非常幸运的事情。在新冠疫情下,2020年的票房仍然超过了204亿人民币。我认为,随着疫情逐渐减退,到明年我们将逐步回到2019年近700亿人民币的高峰。

尽管经济面临许多挑战,但观众一直在寻找好的电影来帮助他们度过生活中的困境。因此,整体国内电影市场仍在持续增长。电影观众对电影的需求仍然非常强烈,观众的鉴赏能力也变得更加成熟。能接受并欣赏不同类型和题材的电影,无论是商业类型片,科幻片,动画片,都还有着极高的观影热情。

国内动画电影市场正处于创意蓬勃发展的阶段。无论是《大圣归来》(2015)、《大鱼海棠》(2016)、《哪吒》(2019)、《白蛇:缘起》,还是《雄狮少年》;无论是历史剧、幻想、传统IP制作还是现实题材的电影,观众都能发掘它的亮点。

我们的电影并非IP改编,也没有着名明星加持。我们只是想尝试制作一部关注我们周围的人、普通人、基层工人,如何面对生活困境,不断拼搏的普通人的电影,看看这样的电影是否能感动人。

从目前口碑来说,这个尝试与挑战是成功的。但坦率地说,我们确实选择了一条困难的道路。从商业角度看,这是一个非常冒险的项目。

要获得良好的市场回报,最佳途径当然是改编和翻拍老IP,如四大名著和《山海经》等古典神话故事。然而,我们的孙导带领的主创团队决定大胆尝试和创新类型。

到目前为止,这一挑战已经证明是值得的。从影评家到专业观众,每个人都在积极鼓励我们进一步拓展动画的可能性。在回应观众的评论时,导演孙表示,他希望将动画电影的「动画」标签去掉,因为动画作为一种媒介可以用来探索许多不同的类型。中国有着庞大的观众基础,所以我们有能力尝试不同类型的创新。

CGGE:能告诉我们关于公司未来有什么明确的目标或发展计划吗?

程海明:我们与出品方北京精彩及百纳千成已有规划。百纳千成2021年期末的年报中,发布了《中国少年》宇宙的公告。从2021年到2025年,未来5年,计划会发布超过5部的少年系列电影,后续还有《铸剑少年》、《逐日少年》等。

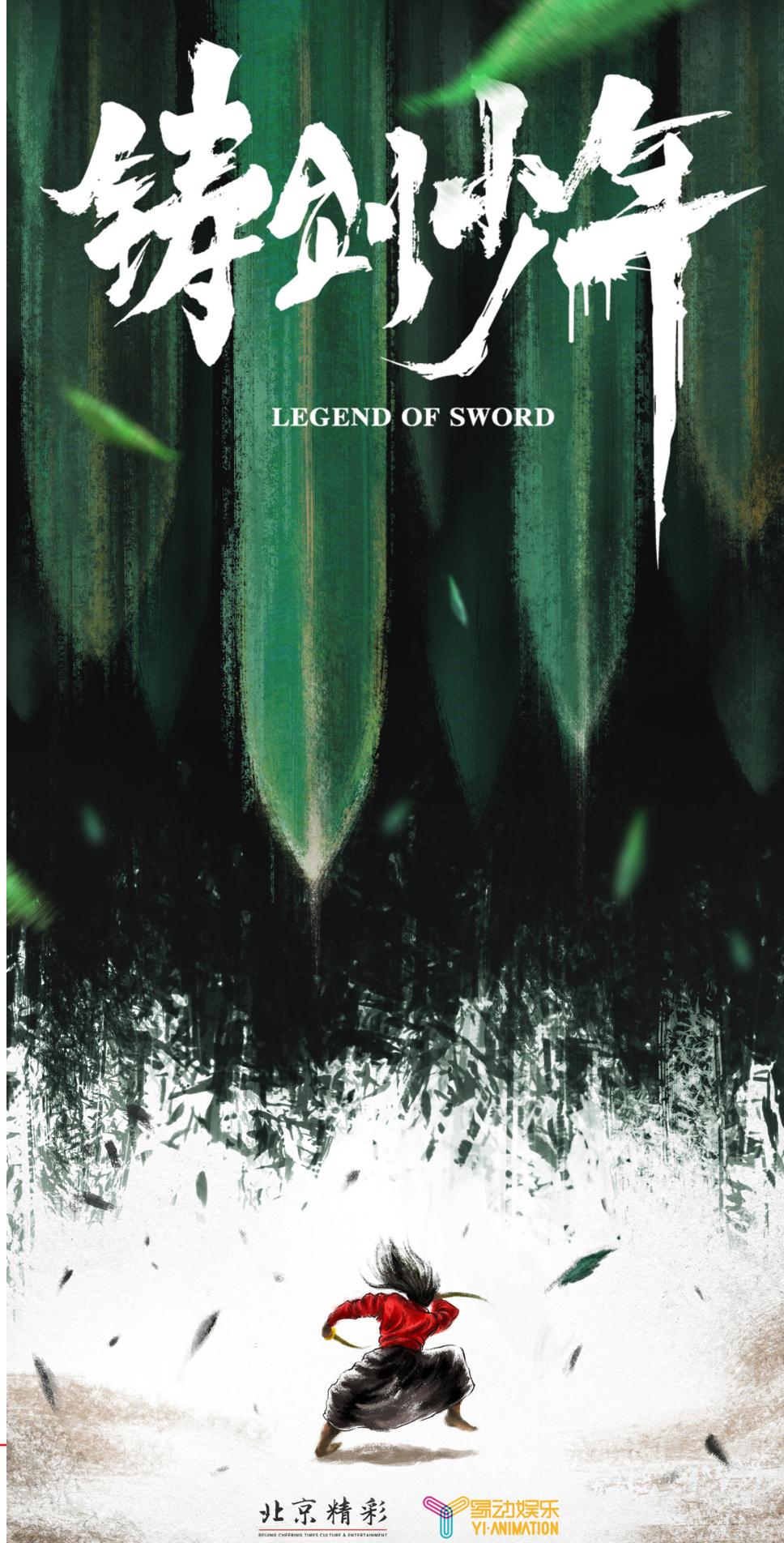
我们团队一直在坚持不断地做动画电影的类型创新。《雄狮少年》是现实主义作品;《铸剑少年》是古装武侠片;而《逐日少年》是科幻电影。我们希望通过少年宇宙系列作品,去挑战更多的动画电影的类型创新。这些在过去动画电影历史上都是非常稀缺的类型,这也展现了我们主创团队的勇于为观众呈现更多丰富多彩的作品信心。

我们要给中国的电影观众,展现中国少年的今天(《雄狮》,过去《铸剑》,和未来《逐日》)的样子。这是我们未来5年的目标,希望大家能够看到我们的决心和信心。

这个系列作品将始终围绕中国每一个拥有少年梦的普通人,与每一位普通观众形成情感共鸣。正如北京精彩时间文化传媒有限公司制片人和首席执行官张苗先生所说:为少年鼓掌,为普通人加冕,歌颂身边每一个普通人,关照他们的梦想、友情和平凡生活。



www.awnchina.cn



LEGEND OF SWORD



ANIMATION Global Magazine

创意点亮未来

上海幻维数码创意科技股份有限公司

数字动画团队访谈录



撰文：朱嘉华

上海幻维数码创意科技股份有限公司，成立于2000年，是上海文化广播影视集团有限公司（SMG）旗下的控股公司，也是中国领先的数字内容服务提供商。在过去的20年发展史中，幻维数码长期秉持工匠精神，以科技赋能创意为理念，业务覆盖数字动画，数字影视，数字文旅及展示多个内容领域；尤其是数字动画方面，更是在这几年国漫兴起的大潮中引起行业的巨大关注，无论是被誉为国漫巅峰的《斗破苍穹》系列动画，还是《武动乾坤》《山河剑心》等头

部作品，还是享誉全球的《最终幻想王者之剑》，背后都有他们的身影，因此今天我们来到幻维，邀请到了数字动画部门的负责人郭翔一起来聊聊这些优秀作品背后的幻维动画团队。

CGGE:郭总，幻维数码作为一家专业的动画公司，伴随着中国动画行业发展20年，能否给我们讲讲公司的历史么？

郭翔:幻维数码的动画团队成立于2003年，以低幼原创内容开始进入动画领域，作品包括《醉花缘》、《色拉英语》和《小鬼别动队》等项目，虽然当时团队通过这些作品在业内获得了

显著声望，但是由于原创市场的不成熟导致当时的变现渠道匮乏，因此仅仅通过电视频道播出换来的收视率和观众口碑难以保障团队的长期发展，因此幻维数码从2005年起就开始把视角转向了动画中后期制作加工市场。并借助SMG的媒介背景以及上海人才的聚集优势，先后参与制作了《恰恰小火车》、《姆姆宝宝》、《雨果带我看看世界》等多个国际合作项目。通过这些项目，团队的规模也从十几人发展到百人规模，制作流水线也愈加专业化和国际化。到了2009年幻维更是把这些经验复制到了更为高端的游戏视频领域，并先后成功制作了Edios Studio的《凯恩·林其》和《迷你忍

者》等项目，可以说是开创了国内高端CG视频制作的先河，这些高品质项目的经验和商务关系也让团队在2016年有机会参与到国际顶尖IP《最终幻想》的电影制作中，这也是团队开创至今品级最高，最国际化的项目。

随后的几年由于国内各项成本的提升，海外业务有了显著的缩减，但同时国漫的崛起也让团队迎来了新的发展机遇和转型，但我们不能再仅仅局限于中后期制作，而是要把“制作”升级为“创作”，因此我们要组建自己的前期团队，从编剧、导演、分镜到美术的一应俱全，让我们逐步形成了对IP全案生产的能力，而随着国漫的市场不断扩大，我们也在不断外扩自己的生产线和供应体系，除上海以外，我们已经先后在长沙，大连，洛阳等地建立制作基地，并且围绕自研的流程管控平台，我们正在逐步打造自己的制作体系，这些工作的成功开展也为市场带来了《斗破苍穹》，《武动乾坤》等在内的高流量作品；

CGGE:如果你要总结幻维数码工作的个性和公司文化，你会选择什么？

郭翔:“用创意点亮未来”，“用科技赋能创作”一直以来都是幻维数码的愿景和口号，而愿景之下确是团队对作品不断进取的精神和务实严谨的工作作风，因此我认为“进取”和“实干”是我心目中最能代表幻维文化的两个关键词，这样的文化也脱胎于上海文广集团（SMG），甚至可以追溯到曾经传统电视业务时期，既要不讲空话看清自己，又要锐意进取不断超越，也是因为长期秉持着这样的企业精神，也让幻维长期能在风云变幻的市场中占有一席之地；

CGGE:作为一家以质量和创意著称的老牌动画公司，这在你们的商业模式中是如何体现的？

郭翔:虽然我们是一家老牌动画制作公



司，但是要立足于瞬息万变的内容市场，所依靠的还是质量和创意。

以下三个代表项目就是我们追求卓越的最好例证；

- 1.《恰恰小火车》可以视为国内最成功和最长寿的海外低幼加工项目，从2006年合作至2020年期间，完成了近3000多分钟的内容，并在全世界播出，这种长期的与海外合作，得益于幻维对于每一季品质的保障；
- 2.《最终幻想15-王者之剑》电影和幻维结缘，源于2010年起幻维成功参与Edois游戏工作室的多个游戏CG项目。SquareEnix收购Edois后，幻维

顺理成章地也获得了中国地区《最终幻想》电影最大的合作订单；

- 3.《斗破苍穹》动画番剧，幻维虽然是从第二季开始接手，但是还是为该项目连续打造了多个季番和特别番，将《斗破苍穹》系列动画打造成了名副其实的国内顶流IP；

CGGE:公司成立至今，已经制作多个国际合作项目和国内精品动画项目，员工是如何围绕多项目组织开展工作的？

郭翔:数字动画是一个看上去简单，其实非常复杂的业务，他不但继承了



从前期中到后期的大量生产工序，同时由于所面对的用户喜好千差万别，制作资源又高度密集，因此又加剧了生产创作的复杂性和不确定性；

而在面对如今逐年递增的订单量挑战时，除了不断拓展产能版图，幻维动画团队更是重点利用一套高度集成和标准化定制的流水线来实现多项目的集中开展，这样的流程经验大多来自于幻维合作过的大量海外一线制作团队，因此无论是自研工具的集成，还是日常大数据的同步备份和交换，甚至实时的异地质量审核和预算进度监管，我们都能够通过一套完善的机制去实现，大量的自研产品也让团队成为国内相关领域中拥有最多著作权和专利开发的团队之一，这样的流水线不但极大的保障了生产的稳定性和效率，也提升了团队挑战多项目并发时的应对能力；



CGGE:如何提升团队的多样性和包容性？

郭翔:如前面所说，团队一直追求进取，更追求内容的多样性与独特性。尤其在项目同质化和内卷愈发严重的现如今来说，独特和多样的作品是市

场高度稀缺的，也是需要投入大量精力去打磨的；

因此在《斗破苍穹》系列动画中，我们就借鉴了海外内容的制作发行经验，独创性的把这个头部IP打造成了常规番和特别番两类产品，前者剧情更

好的还原原著，以稳定的更新量吸引原著用户，后者类似剧场版，用高品质精品剧的方式去探索更多番外内容或名场面剧情，成为更好的IP变现作品，因此在过去的四年中我们既完成了上千分钟的常规剧集，先后发布的三部特别番更是成为《斗破苍穹》核心粉丝和区别于其他市场IP的关键作品，甚至这种形式的成功也推动了越来越多的大IP推出特别番内容，快餐剧和精品剧的结合也让国漫整体的内容品质不断提高，使市场兴兴向荣；

CGGE:现在中国国漫崛起，幻维数码在其中也承担了很重要的角色。你们承担制作的《斗破苍穹》已经算是国漫顶流了。特别是最近《斗破苍穹：三年之约》才上线几天，播放量已突破十亿。这太振奋人心了。那爆款作品的背后有什么故事可以和我们分享吗？

郭翔:可以说《斗破苍穹三年之约》是团队在近几年当中用心最多的一部作品，这不光是因为剧情集合了诸多高燃名场面，更是因为整个团队将他视为从2016年开始参与《斗破苍穹》项目至今的一次集中性的成果展示和汇报，我们希望通过这个作品来回馈广大粉丝对作品和幻维的认可和喜爱；

回顾过往，在2016年最早和阅文聊起斗破时，我们还是主要面向海外市场的一个中后期制作加工团队，那个时候面对网文我们就像是一个懵懂无知的小学生，可随着项目的引入和开展，团队既开拓了前期能力，也将过往十几年积累的制作能力高度集成，逐步形成了国内领先的创作团队，而随着每一季斗破剧集的创作和播出，我们也逐步意识到了C端市场的庞大，感受到了海量粉丝之下大IP一呼百应的恐怖能量，也正是这种敬畏市场，敬畏作品的精神一直保护着我们做出了

这一部部好的作品，因此在幻维接过《斗破苍穹》的第五年，我们将《三年之约》献给粉丝和每一个为此努力付出的幻维人，感恩大家的每一份执着，也感恩每一份热爱；

CGGE:在过去几年里，还有什么你最喜欢的项目或里程碑么？

郭翔:过去的几年中，动画团队聚焦动画番剧为主的长视频，他们覆盖了各种领域和题材，在每一种类型之上都是我们对内容市场的探索，所以无论是《最终幻想》，还是《斗破苍穹》，《山河剑心》《恰恰特快车》等等，我们都是抱着把每一个项目做成该类型行业里程碑作品的心态去打造的，我也为幻维能够为市场打造了这些与众不同的作品而感到骄傲。

CGGE:疫情期间，对公司有什么影响？

亚伦·保尔
《极品飞车》

琳娜·海蒂
《圣杯神器：骸骨之城》

肖恩·宾
《火星救援》

3月10日 **御剑出击**

一切为了未来的王

最终幻想 15

王者之剑

制片人: 田畑端 导演: 野末武志 编剧: 长谷川隆



郭翔:作为在中国市场经营多年的老牌内容公司,幻维品牌除了是品质保证以外,也包括了执行稳定和安全的保障,因此在对应疫情上我们也做足了工作,尽可能把影响降到了最低,据我们的不完全统计,我们应该是国内为数不多的实现准点开工的制作公司,也是最早实现全员到岗复工的团队,这么大规模的团队,在全球面临疫情的巨大困境之下,这样的复工效率即便放眼世界也难能可贵,这样的资源整合调度能力也帮助我们准时完成了多个海外的大项目,获得了客户的极大赞赏;

CGGE:你觉得疫情对动画行业的格局是否也产生了影响?

郭翔:疫情给动画行业带来的影响是全方位的;

1.动画电影大幅减少,网络动画和线上内容越来越多,同时随着观众对于内容需求的不断发展和递进,制作执行要求也愈发内卷;

2.居家办公频次变高,推进企业对于远程协作和异地办公的需求不断提升,对于各种基于云的技术服务更是提出了更多的定制需求;

3.团队的构成和人才的分布模式在发生转变,全流程大体量的团队在减少,中小型团队在变多,也更灵活,团队间的合作也是愈发多元与灵活,公司之间的合作边界在不断变小,不断融合;

CGGE:能否分享一下关于幻维未来明确的目标或发展计划么?

郭翔:目前幻维的业务主要集中于数字动画,数字文旅及展示,数字影视这三大内容,在公司发展至今的20年间,幻维积累了服务各行各业,各个品类内容端的行业经验和人才储备。同时通过近几年的改革也使在传统电视时代成长的幻维数码团队,成功实现了多内容领域的转型,而且无论哪方面业务,都需要大量具备创新和创造能力的科技与文化融合领域的介入;

幻维也正在谋求IPO,希望通过IPO使公司得到更大、更迅速的成长,一方面我们将着力增强自研内容的发展,主动拥抱圈层文化和Z世代人群,通过IP在原创动画、破圈综艺、国创国潮、线下体验等多个方面实现进一步的发展,将线上内容业务与线下的文旅和体验业务结合起来,创造出更有趣、也更大的闭环;另一方面在这个不断发展演变的市场中,我们也要加强和各个平台的紧密合作,平台的战略和政策变化都会对我们整个文娱行业产生巨大的影响,我们相信未来只有能够创造出有生命力的鲜活内容的团队,才会获得更大的扩张空间,才会让更多人看到幻维,在未来内容市场大展拳脚。

最后,预祝幻维数码IPO上市顺利,并朝着既定的目标不断发展,持续壮大!



非洲动画 从健康危机走向光明未来

撰文:朱嘉华

Afrika Toon由Abel Kouamé (Kan Souffle)和一群对动画充满热情的朋友于2005年创立,已经是非洲最具影响力的工作室之一,擅长制作2D和3D内容。它的定位是蓬勃发展的非洲市场,目前正在受到全球行业巨头的关注。根据研究公司imarc的一份报告,在2022年至2027年期间,非洲动画产业预计将产生8.2%的平均年增长率。

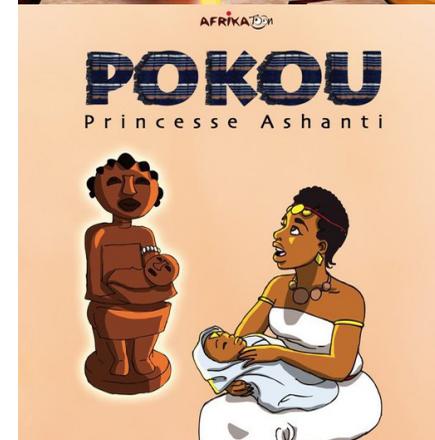
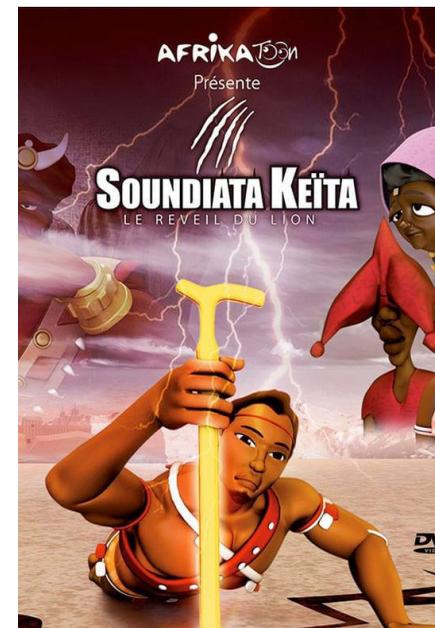
像全球电影界的所有成员一样,Afrika Toon也未能摆脱新冠肺炎疫情带来的困境。一系列隔离情况下,工作室也受到了挑战。因为在安纳西没有开放办公室,减少了员工之间互动感染。然而,Afrika Toon能够坚持下来得益于几个因素,其中最重要的是积极主动和努力工作。

这些努力也可以从一些数字上见效。它在网络上的影响力不断增强,特别是YouTube频道,已经拥有了近150万订阅者。

正是在这场危机中,Afrika Toon制作了其第五部动画大片《EKOUA》,该片在多个国际电影节上获奖。在这些奖项中,包括拉斯维加斯电影奖的最佳独立电影和智利南方电影和艺术学院电影节(SFAAF)的最佳动画长片。

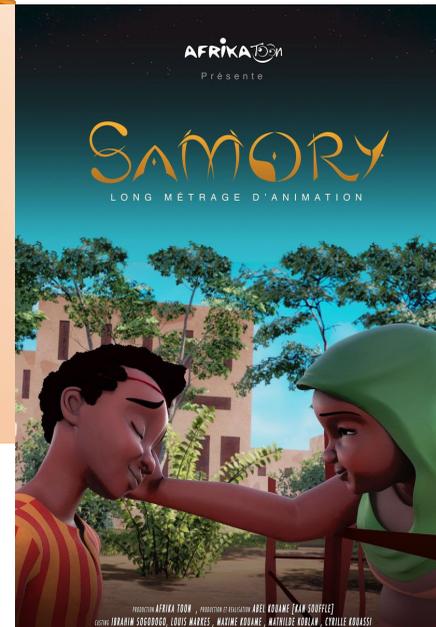
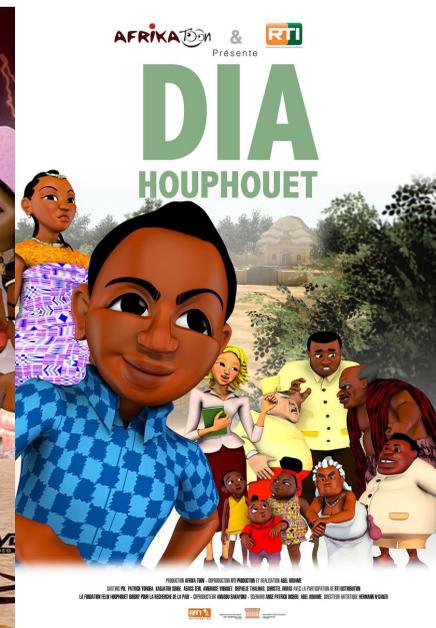
今天,Afrika Toon保持着自己的雄心壮志,计划在2023年为所有动画爱好者提供高质量的作品。

这一年将会有许多新电影和新电视剧

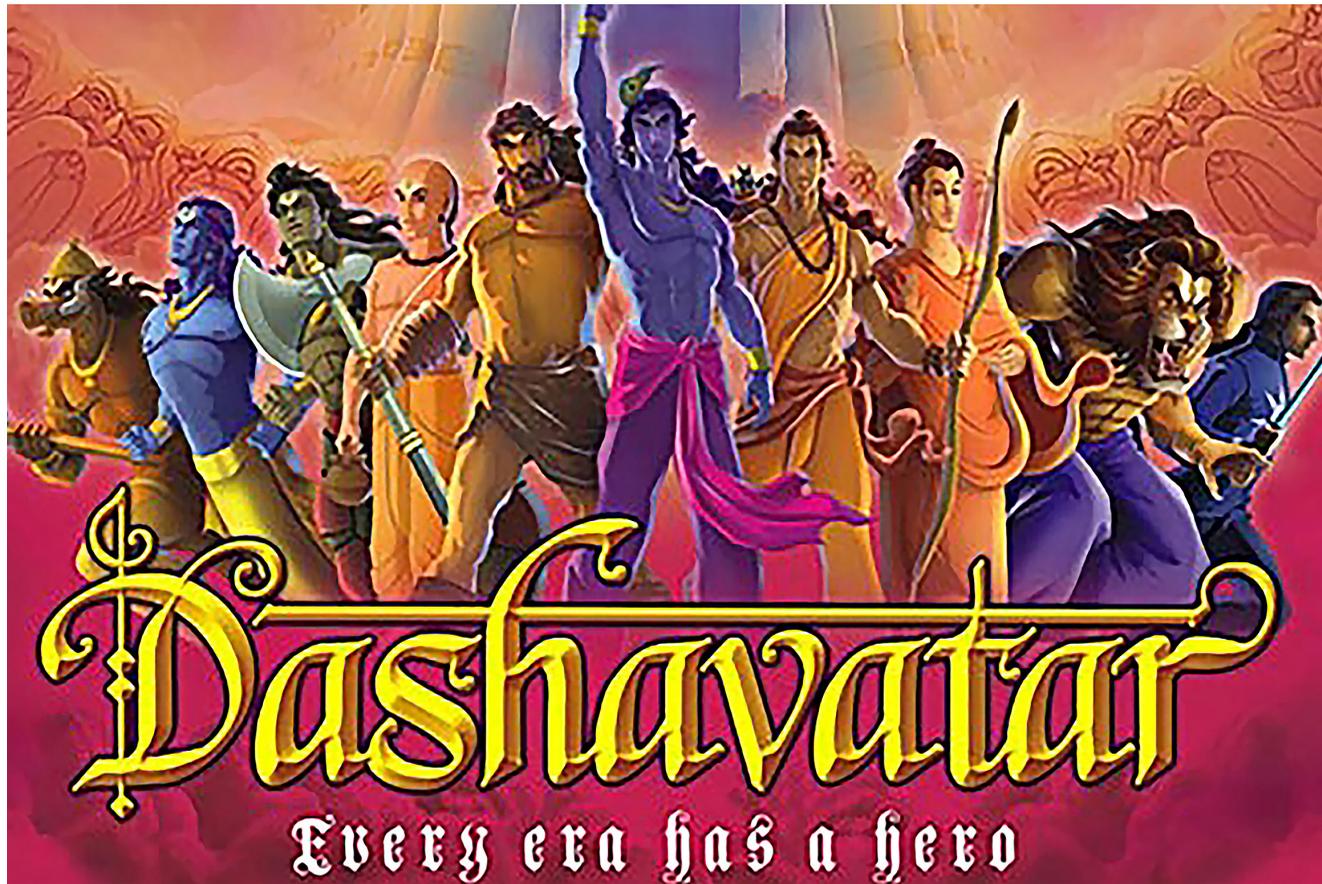


上映,比如《POKOU: Queen and Princess》、《Little Pokou》第四季、《King Keita》第三季。

在活动方面,该工作室将于2023年5月5日至7日组织第六届阿比让动画电影节(AAFF)。



新科技助力印度动画产业腾飞



撰文：颜华燕

世界动画产业近几十年历经转变，印度动画也不例外。一方面，科技的发展在技术和用户触及领域推动了产业进步和升级。另一方面，Netflix、Amazon Prime、YouTube 等 OTT 流媒体服务的兴起，让消费者有机会触及大量的动画内容。视野被拓宽之后，他们的消费需求由此增长。技术和市场同时增长的情况下，2021年，印度动画和VFX行业的产值估计约为830亿印度卢比（约合10亿美元），预计到2024

年，行业产值将达到1800亿印度卢比（约合22亿美元）。

如今，影迷们追求高质量的视觉体验——一流的视觉效果和逼真的动画。在人工智能（AI）和虚拟现实（VR）的帮助下，元宇宙等技术正在形成，动画行业将在这些技术的帮助下，见证指数级增长。印度的动画师和制作公司正在探索创造虚拟环境的不同可能性，以模拟现实生活。

虚拟现实技术将帮助动画行业实现飞跃。印度动画行业中的制片人已经开始依靠现代VR工具来代替技能密集型

和耗时的工作。

随着先进VR工具的出现，动画师现在可以在3D中对角色进行装备和关键帧的动画制作。此外，他们可以轻松地将在360度视频和动画数据结合，并通过直接在平台上录制音频来实现更多成果。在提高生产力的同时，VR为动画师创造了一个更好的合作平台。它加快了整个制作过程，制作者可以毫不费力地连接动画的各帧。

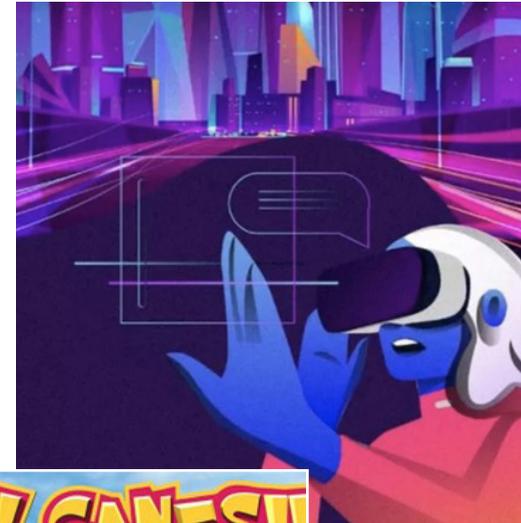
另一方面，人类是以视觉为导向的生物，人们更喜欢图像而不是文字。2D、3D和VR的结合将把媒体作品提升到一个全新的水平。与此同时，观众在作品中的参与度也得到提高。

印度动画行业将从人工智能、VR和电影行业中得到越来越多的机会。同时，动画行业相关的营销和广告也会在未来扩大范围，以接触更多的消费者。

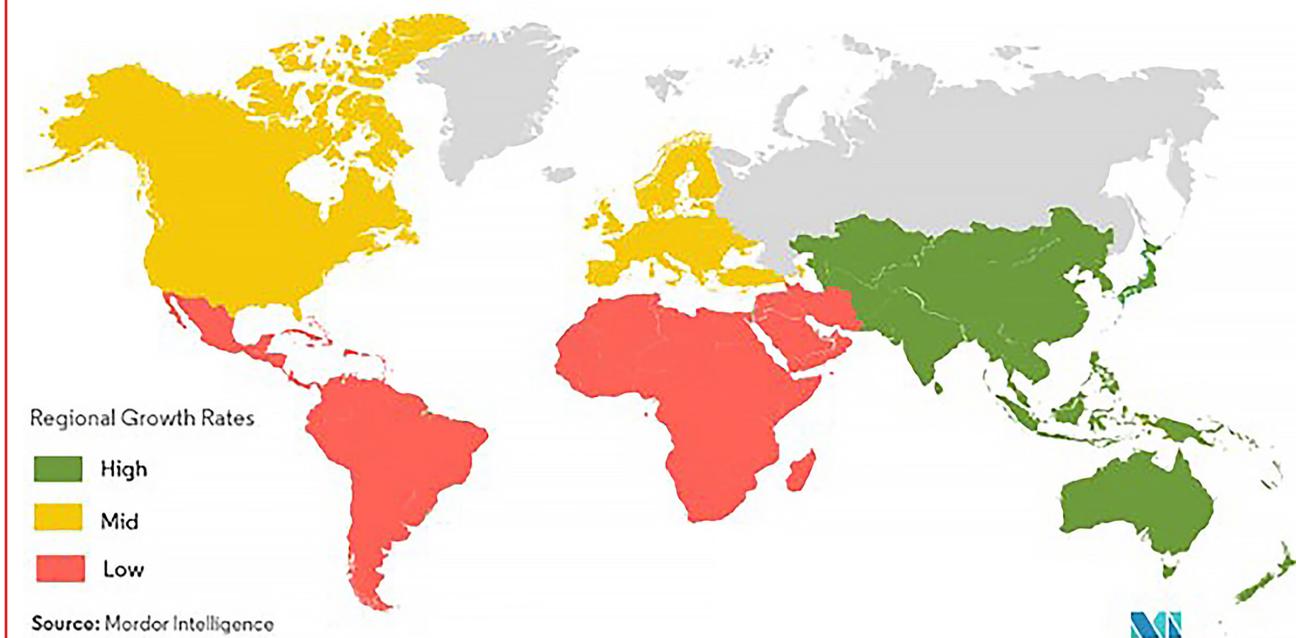
印度拥有着庞大的劳动力资源，同时生产成本低、英语普及率大。更值

得注意的是，有大量才华横溢的软件工程师和艺术人才来自印度。这些都是印度发展国际化创意产业时的优势。近些年，印度动画行业已开展了多项国际性的合作，其成为全球市场的黑马并不令人意外。

后疫情时代，科技将进一步催生动画产业的发展和突破，而印度，将是这一趋势中值得受到关注的一个商业实体。



Animation and VFX Market - Growth Rate by Geography (2020 - 2025)



网络漫画 韩国文化输出新方向

撰文：姚琇龄

听到“韩国”时，你首先会想到的是什么？对于韩国文化的爱好者来说，他们的答案会是流行文化、美食或时尚吧！过去的三十年里，韩流的兴盛归功于韩剧（K-dramas）和韩国流行音乐（K-pop）的成功，它们不但让韩国在世界上的能见度升高，更重塑了世界文化潮流。谁能抗拒那些浪漫唯美的戏剧情节和扣人心弦的舞台表演呢？相信K-pop粉丝会深感认同我的说法。

成功的文化输出毋庸置疑地让韩国的国际地位大幅提升。超人气的男子团体防弹少年团（BTS）和2019年的奥斯卡获奖电影《寄生上流》是其中最典型的例子，它们展示了韩国如何向世界展示其软实力——通过有效的娱乐事业管理，实现更多样化的创意产出。而韩国娱乐产业的蓬勃并不局限于音乐和电影，近来人气高涨的网络动漫（K-webtoons）很有可能成为下一个在国际舞台上脱颖而出的韩国产业。

回溯：韩国动画产业简介

1967年开播的《洪吉童》是韩国第一部国产彩色电视动画，该作品在当时取得了巨大的成功。1980年代，动画产业在韩国政府的大力支援下迅速发展。1990年代末，韩国动画产业迎来发展高峰，本土制作和国际合作动画作品均呈现井喷。1998年诞生的韩国动画《小企鹅波露露》因其有趣的故事情节和可爱的动画角色，成为韩国动画走向世界的一大案例，至今仍然深受韩国国内儿童欢迎。进入新世



纪，韩国的动画制作公司积极寻找商机，发展网络动画，并寻求与流通企业开发动漫卡通形象的商业价值，诸如推出联名商品等。

目前，韩国动画占全球动画市场的比重已超过30%，产值仅次于日本和美国，位居全球第三。韩国现时有500多

家动画工作室，它们每年制作数百部动画电影和视频。

韩国网络漫画热潮

近年来，网络漫画（K-webtoons，结合了“网络（Web）”和“卡通（Cartoon）”的概念，使用者通常在电脑或智能手机上阅读）开始在韩

国兴起。与以往的翻页式内容设计相比，Webtoon滑动式的设计为读者提供了更方便的阅读体验。2022年，Webtoon席卷韩国，Open Survey于2022年7月发布的《2022年网络漫画趋势报告》中指出，15至49岁的韩国人口中有一半（50.3%）在7天内看过Webtoon。

Webtoon于2003年在韩国萌芽。2012年，韩国网络漫画平台开始推广付费阅读机制，以确立独特的商业模式，夯实整个产业发展的基础。得益于完善的网络基础设施，韩国网民可以很便捷地通过手机、平板电脑等电子设备即时享受大量多样化的娱乐内容。2014年韩国网漫开始向海外输出，到2018年，已形成世界级的大IP。

几大因素推动网漫发展

Webtoon在韩国享有诸多发展优势。其一，韩国本土动画过去几十年积累了「以生产为基础」的出口经验，行业对动画艺术家的培训以及动画制作和发行的机制已十分成熟。

其二，韩国网漫公司视野广阔，Naver、Kakao等韩国公司积极与不同地区的艺术家合作，将作品引入平台以发掘超级IP，意图打造全球漫画生态圈。由此，世界各地的漫画家可以在韩国网漫平台上自由发挥他们的创造力，并快速有效地接触读者群。

此外，韩国政府的助力政策也进一步促进了相关文化产业的发展。2001年成立的韩国文化产业振兴院（Korea Creative Content Agency, KOCCA, KOCCA）催生了韩国内容产业的大发展。该机构主办的国际首尔国际卡通动画节（Seoul International Cartoon & Animation Festival, SICAF）进一步宣传了韩国动画，其提供的补贴拯救了创业初期经营艰难的相关企业、

为持续扩大行业增长、创造更多商机，KOCCA提出“一源多用（One

source multi-use, OSMU）”的概念。这是一种双赢的市场导向战略，意在将一个创意主题作为“资源”转化为多种内容产品，如电影、电视剧、游戏和商品等。

现时常见的OSMU是将网络漫画改编成电影和电视剧，电影《与神同行》（2017年和2018年），《伟大的隐藏

者》（2013年）和电视剧《未生》（2014年）以它们在票房和口碑方面的成功证明OSMU商业模式的可行性。而前文提到过的动画公司和流通企业之间的合作，也证明了OSMU战略的发展潜力。市场蓬勃的背景下，专业网络漫画平台之一的KakaoPage便计划在2021年至2023年间将65部卡通漫画改编成电视剧。



我的超级英雄 希腊动画!

稿源: Aristarchos Papadaniel

25部希腊动画短片获得了希腊文化和体育部电影组织(动画)特别支持计划的资助。该计划是在新冠疫情流行期间启动的,目的是支持不同的电影内容(短片、纪录片、动画)。希腊电影中心实施了具体的支持行动,制作和推广希腊动画电影,大部分作品已经在国际上发行并获得荣誉。

Panagiotis Rappas制作的短片《I Lost the Way》(ASIFA Hellas“Stratos Stasinou”荣誉奖)、Daphne Xourafi创作并制作的短片《Mine》、由View Studio监制的Dimitris Patrikios的《Ideal Other》、Sierra Recording监制的Paraskevi Markatou的《the Knight's Hart》以及3 Dimension监制的Eleni Xoupa的《the Incredible madame Lien Mourlen》已经率先在这个计划中受益。

Sergio Kotsovoulos的动画作品《ECHO》是由Funny Tales Studio、Please Insert Coin和Mystic House联合希腊、伊朗和加拿大联合制作。它参加了47个国际电影节,获得了11个奖项和6个提名。

由Chrysoula Korovesi和Marios Gampierakis创作和制作的《Canary》的首个奖项就是在Animasyros国际动画节的希腊竞赛部分获得的。由Neda Film制作的Fokion Xenos制作的《Travel Bugs》获得了特别的提名,而且它在两年前就在Animasyros Agora环节获得了Ancey Festival du Monde MIFA的甄选资格。

在2022年的Animasyros电影节上,由Marni films制作的Effe Pappa制作的短片《Between》和由StudioBauhaus监制的Thomas Künstler的短片《Pink Mountain》进行了电影节首映,Charalampos Margaritis动画短片《Hellenic Places: Hermoupolis》一年前也在电影节上也进行了首映。《Hellenic Places》是一部Animasyros平台城市文化的制作,现在延申为Cosmote TV联合制作的动画纪录片

系列。剧集将以动画叙事的方式探索伊兹拉岛、梅索隆吉、纳乌萨、卡索斯、普萨拉和塞浦路斯的历史。

由White Fox SA监制了Christos Leivaditis和Aikaterini Papageorgiou的《The Little Triangle Fish VS the Great Shark》,该公司还与Cosmote TV和Anama Ltd.联合制作了Akis Karas, Christos Leivaditis和Aikaterini Papageorgiou的独特的3D动画故事片《KARAGHIOZIS》,该片于



Superhero Rom-com / 12x22'
Meet us at MIFA
mysuperherohusband@gmail.com



2022年12月在希腊影院首映。

2022年12月,由Microlake Productions和Wild at Heart监制的扎恰里亚斯·马罗艾迪斯的《Cat Postale》也在奥林匹亚国际儿童和青少年电影节上首映。

《The Song of the Fates》的导演Aristarchos Papadaniel,不但演唱了作曲家Dimitris Maramis的作品,还计划在2023年开始动画节巡演。此前Aristarchos有幸在另一部Syllipsis作品,实拍诗歌纪录片《MAUTHAUSEN》中出演了世界著名希腊作曲家Mikis Theodorakis(《Z》,《Zorba》)和戏剧剧作家、集中营幸存者Iakovos Kambanellis(《Stella》)。

Alexandra Tagali和Mikaela K. Deligianni创作的《My Superhero Husband》,最初被定为动画片选集。在被希腊电影中心选为支持电影社区(动画)特别计划的短片后,该项目在塞萨洛尼基动画节(TAF)的BAF-巴尔干动画论坛上进行了宣传并获得其第三个奖项,并受到制片人Dimitris Savvaidis和Glen Beaudin的关注。这两位制片人建议帮助实施动画电视连续剧的制作。《My

Superhero Husband》动画系列正式入选2022年安纳西MIFA推介大会,并在那里获得了首个迪士尼+新系列奖!在这一特殊成就之后——这是首次在安纳西获奖的希腊作品——该项目在2022年卡通论坛上获得官方评选,并在欧洲联合制作的六个最佳作品中脱颖而出。

同样在今年的Ancey Perspectives短片竞赛中,由巴黎的希腊动画导演、大学教师Georges Sifianos创作和制作的《The Blind Writer》被正式选中。

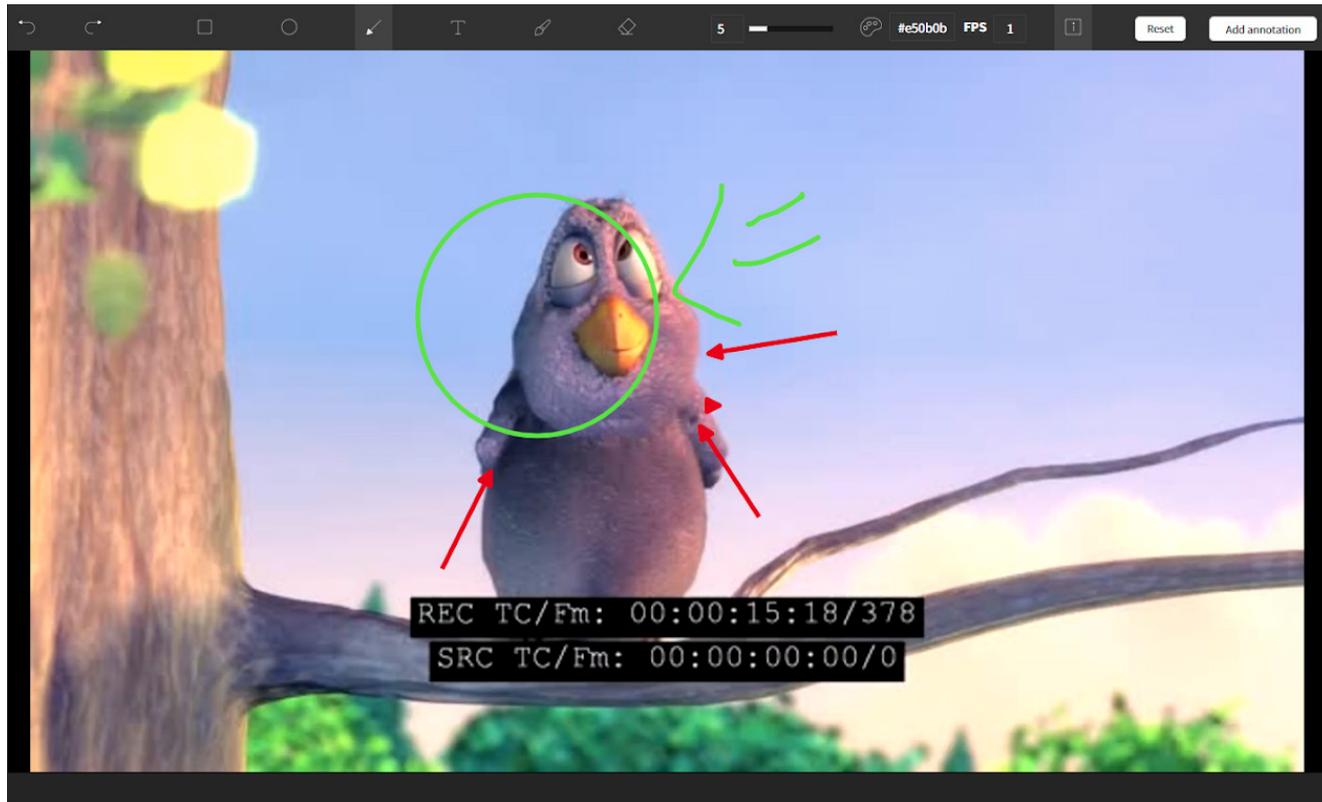
希腊国家动画协会ASIFA Hellas连续第六次与希腊国家代表团一起参加安纳

西国际动画电影节MIFA 2022。这次访问得到了国家视听媒体和传播中心(EKOME)、希腊电影中心和希腊企业的大力支持。

就在2022年底,Animasyros和ASIFA Hellas的总统瓦西里斯·卡拉米特萨尼斯当选为国际儿童和青少年电影中心(CIFEJ)主席,CIFEJ是联合国教科文组织几十年来建立的最重要的儿童和青少年电影全球组织。

我的超级英雄……希腊动画将继续精彩的冒险。请继续关注!





C2MONSTER 前途无限的管理解决方案供应商

撰文: Jin-Sung Choi

成 立于2003年C2Monster是一家位于韩国的科技公司。我们专营视频内容制作的相关技术,并一直参与行业内的软件 and 应用程序的分销。我们提供综合生产管道管理解决方案--WORMHOLE和数字资产管理解决方案--BLACKHOLE。

过去的10年里,C2Monster一直在为国内外的内容创作者提供高效的制作集成环境,希望通过开发生产流程管理

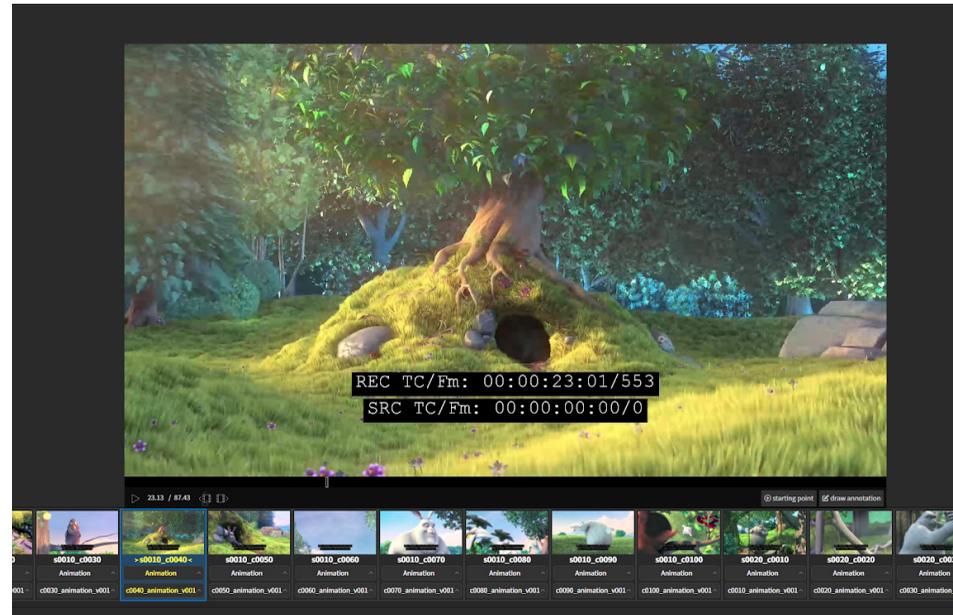
解决方案、数字资产管理解决方案以及数字内容制作中的远程/协作的相关技术,为保持他们的全球竞争力做出贡献。

凭借对困难和问题的深刻理解,以及对现有协作工具功能不足的认识,我们在2019年推出了测试版的WORMHOLE--我们的视频内容创作者协作工具。继2021年成功推出该工具的商业服务后,我们在2022年继续扩大在东北亚市场的服务,先于中国以及亚洲其他地区。

WORMHOLE

WORMHOLE(生产管道管理解决方案)是业内专家在分析受其他应用程序困扰的用户的反馈后所开发。它首先针对以韩国为起点的亚洲市场,但其灵活性和定制化的特点使它有能力同时复盖许多其他市场。

WORMHOLE是一个用于系统性和项目生产的综合流程管理工具。透过WORMHOLE,高效的远程/协作式生产管理得以实现。生产计划、每个项目的预算/执行分析以及通过预测进行的风险管理也都能由它来完成。



C2Monster的优势与特点:

1. 通过具有专利的ICT核心技术的平台创造价值,技术包括管道流程管理、VR内容创作、数字数据实时匹配的数字媒体制作管理系统
2. 构建和开发定制化的人工智能产品,一个集前期、制作主体部分、后期的综合制作平台
3. 凭借创造性的人力资源产生增长和产品价值

WORMHOLE可以通过以下功能帮助节省生产时间和成本:

- 项目预算计划
- 投入人员计算
- 实际劳动力监察
- 结算分析支援

与该工具有关并值得注意的另一地方是,C2Monster在两年的测试过程中,根据客户的反馈意见积极地对其进行更新。以下独特的功能其他任何应用程序所不具备,而只有WORMHOLE能提供的:

- 生产预算统计以及企业管理中的风险管理的日程表
- 用于有效管理现有资产的DAM(数字资产管理)解决方案
- 由人工智能产生、关于具体任务交付的时间表和所需预算的预测,或重新安排日程的提案

此外,WORMHOLE也吸引了许多其他地区的工作室,我们收到了来自北美的工作室有兴趣采用该应用程序的查询。

BLACKHOLE

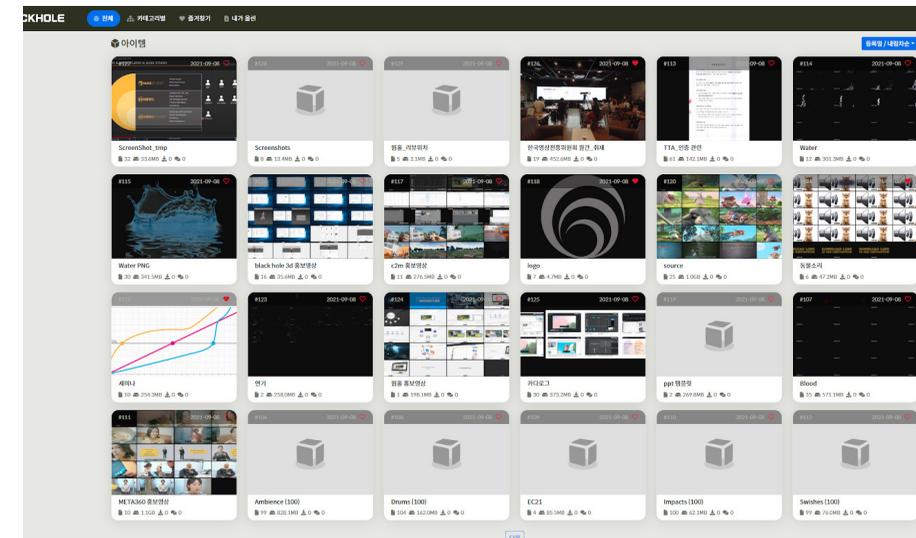
同样由C2Monster开发的BLACKHOLE,是一款数字资产管理解决方案工具。它作为部署在网络上的服务器,支持开发和回收资产,对其进行有效的分类和管理。

BLACKHOLE的功能:

1. 项目查看器:查看图像网格形态的各种项目
2. 综合搜索工具:提供广泛的搜索功能
3. 管理员设置:你可以管理用户、权限、上传历史、类别和标签
 - 用户和权限管理
 - 添加、编辑和删除物件管理的类别
4. 专用的上传者:可以生成包括视频、图片、PDF、TXT、PPT等格式的预览
5. 作为能够串联起制作公司的优秀工具,WORMHOLE和BLACKHOLE确保了不同参与方在生产过程中的有效沟通和协作

联络方式:

网站: www.c2monster.com
 邮箱: ceo@c2monster.com



DEEDEE动画工作室 奋力向前，目标可及

稿源: DeeDee Animation Studio

DeeDee动画工作室由Dang Hai Quang和Le Quynh Nhu在2017年创立。在没有任何艺术经验和知识的情况下，这对夫妇辞去工作，只为追求童年的梦想。他们请来Doan Anh Kiet作为首个动画师，2018年，又请来Ha Huy Hoang，任职艺术总监。

在越南，大多数人对艺术整体上仍抱有误解和偏见，更不用说动画。这种情况下，投入精力建立这个工作室对我们来说是一场巨大的赌博。事实上，我们的父母从心里并不赞同这个选择。但我们仍决定义无反顾。

从前到现在，我们都有一个一以贯之的理念，那也是工作室名字的灵感所在——Di Di Sê Dên (继续前进，目标就会实现)。我们的前进能量来自于对媒介的炽热激情和一个不可动摇的信念，即动画有能力讲述鼓舞人心的故事，它甚至可以比真人电影更动人。

刚开始时，我们只有6个人，在一间小小的办公室里，想要挑战我们技术工艺的极限，亦试图从世界上所有的动画、电影和剧中尽可能地吸收我们幼时和如今成人后都喜爱的东西。我们中的大多数人都没有受过艺术教育，除了Hoang，他在美国学过多年动画，最近才回到国内。

我们每日每夜地努力工作，摸索生产流水线、互相指导、建立一个所有人都愿意在其间工作的工作室。5年后的



在，我们大约有60人，在越南两个最大的城市有两个办公室，作品在数量和标准水平上皆能与东南亚的同行媲美，同时亦拥有高知名度的国际客户。

从电视广告和电视剧集到短片，从原创内容到与国际伙伴的合作，我们参与不同类型的项目并收获好评。我们的客户来自美国 (6 Point Harness, Duncan Studio)、爱尔兰 (JAM

Media)、泰国 (M2 Animation)，甚至日本 (Shin-Ei Doga)。我们还在渴求更多机会。

达到国际标准、接触更多合作伙伴并不是DeeDee动画工作室唯一在努力的事情。我们尚未征服的「野兽」之一是制作属于自己的动画影集或动画长片并在全球发行。



Ha Huy Hoang "Splendid River" 是一位在河内出生和长大的越南艺术家。他的艺术技能包括手绘动画、角色设计、故事板、艺术指导、插图和漫画书。他的作品很大程度上受到美国和欧洲动画片的启发，但他能够适应任何绘画风格。

他拥有旧金山艺术大学传统动画专业的学士学位，并有为几个美国客户工作的经验。他是DeeDee动画工作室的联合创始人、艺术总监和动画主管。

过去的5年中，我们一直在积极开发4个不同类型的动画影集。其中之一是《Broken Being》。这是一个大型项目，需要建设专属的虚拟世界。我们想要将其做成一个由不同风格的独立短篇故事组成的科幻动画集，影集的灵感来源于赛博朋克，但将被加入越南特色。我们为该项目制作了一个前传，并将其包装成一个独立的短片，其在市场上收获了正面反馈，并获得了多个国际奖项和一个越南奖项。

我们也一直在钻研开发「黄金时段情景喜剧」风格的动画影集《The Naught-Nice Business》和《The Hero》，他们已经在YouTube上首映，收获了诸多观众的赞誉。

同时，我们的一个学前教育项目正处于早期开发阶段，它将很快被介绍给国际潜在的合作伙伴。

过去的10年左右，越南的动画产业在私营领域取得了巨大发展。多个独立

工作室在全国涌现，他们制作出的高质量作品广受欢迎。

他们对越南动画的未来都有自己的规划和计划。DeeDee动画可以自豪地说，我们是比大多数公司做得更好的从业者之一，但要实现梦想，我们还有很长的路要走。

未来的几年里，我们所有人都必须更加努力地工作，以让我们在动画行业的版图上留名，从而与那些多年前让我们的童年奇妙无限的大人物们并列。



乐山CACA卡卡动漫王国

全国首创元宇宙动漫文旅创意城



撰文：潘巧云

乐山卡卡动漫王国，位于中国四川省乐山市井研县城南新区中心，距离世界自然遗产峨眉山、乐山大佛及成都市天府新区均在一小时车程范围内。

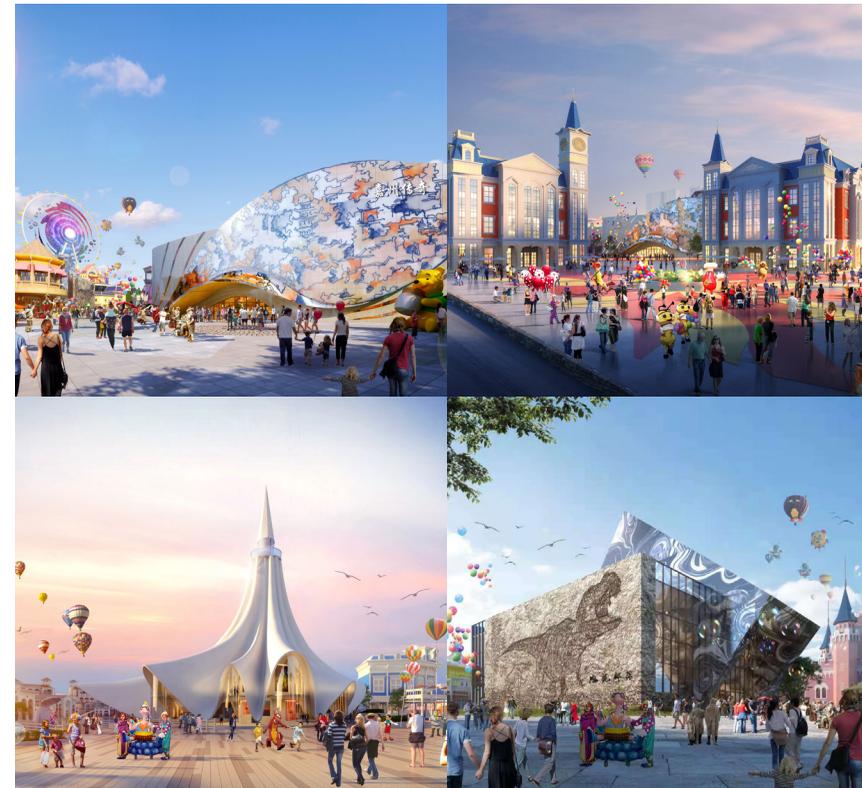
广州漫城文旅科技发展有限公司为了更好更细致的契合城市未来发展的路径、满足人们对美好生活的向往与追求，依托时下流行的元宇宙概念，原创了独具

一格的CACA星球IP系列，用地方文化故事为主线，将动漫、科技、文旅相结合，首创了SATO模式，即以城市文化IP故事为核心(Story)、融合原创动漫(Animation)与数字科技(Technology)、运用多维运营模式(Operation)，打造了国内首个元宇宙动漫文旅创意城——乐山CACA卡卡动漫王国。

项目基于乐山深厚的历史文化底蕴，通过挖掘提炼其丰富的人文风景和旅游资源，结合顶尖数字科技技术，规划建设八大体验场馆，集动漫主题酒

店、非遗网红餐饮、休闲购物、科普研学、文化演艺等内容，面对亲子和年轻人客群，特别开发了丰富精彩的沉浸式夜游项目和产品，以独有的开放式布局、情景式街区、一馆一故事体验的特点填补了乐山旅游市场的空白。项目建成后，将会成为乐山及周边城市标杆项目，打造成为川南地区微度假目的地、城市旅游新地标。

项目正在建设中的一期五大体验项目：星际探险、恐龙部落、镇妖记、梦回蜀境、蜀仙奇缘。



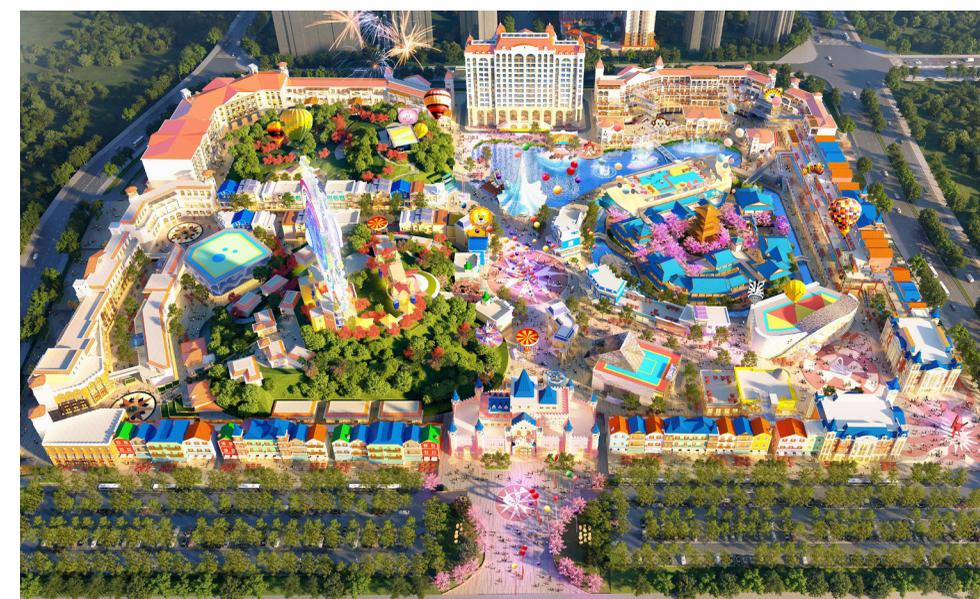
1、星际探险：沉浸式飞行互动装置，3D立体影视呈现，实景与特效结合创造无限空间，独创的CACA星球故事，穿越星际探秘地外文明，挑战极限的穿越体感，让游客领略异星的奇幻盛宴。

2、恐龙部落：沉浸式动感环幕影院，采用尖端的沉浸式立体高清影像技术，极具冲击力的自然环境模拟，激动人心的故事讲述，让游客仿如重返白垩纪，亲身体验远古大冒险，感受令人炫目的视觉震撼。

3、镇妖记：河道式黑暗乘骑，水驱动河道船游，多媒体设备与实景互补极具视觉冲击力，乐山特色文化主题场景，独具影视氛围感的主题故事演绎，全方位输出乐山文化景观，让游客经历一场正义与邪恶的较量、一个改变历史的故事。

4、梦回蜀境：夜游多点式微演艺场景，角色沉浸式情境体验，一建筑

一故事，别样趣味。穿越时空的仪式，一场沉浸的醉梦，奇幻的体验，游客角色扮演，唐宋盛世情境式街区，众人互动，演艺舞台、塔楼AR秀，多维立体光影演艺，感受穿越蜀境的唯美仙境。



5、蜀仙奇缘：蜀文化特色光影体验场景，应用时下最高精尖的数字技术呈现了亿万年前海洋世界、生物进化的奇迹、沉浸式真人演绎惊艳的盐雪世界，塑造了奇幻的蜀绣世界，裸眼立体透视出地方特色文化，让游客身临其境，穿越时空探秘蜀境元宇宙世界。

广州漫城文旅科技发展有限公司原创CACA星球IP系列，突破认知局限，感悟爱与生命，放大心灵的天空，让快乐更加精彩。





<https://krystal.technology> 🔍

全方位照顾办公室所需。 企业转型计划

#数谱办公室+

#数谱企业资源计划

#数谱科技百宝箱

#网上课程

#人工智能



扫描二维码
即获五天试用



友梦影业 布局未来的 动画电影市场

稿源：友梦影业

2019年，《哪吒之魔童降世》给中国电影市场带来了一次大地震，超过50亿的票房让这部动画电影位列中国电影影史票房榜第三名。这是一个让所有人没有想过的高度，对于专注动画电影的友梦影业来说，这也是一个极佳的市场信号。

见证国产动画电影的复兴

如果梳理下中国动画电影市场的发展（先将《大闹天宫》这样的远古大神排除），有两部作品将中国动画电影的发展分割成了3个阶段：《大圣归来》前

的混沌无序、《大圣归来》之后和《哪吒之魔童降世》之前的百花齐放，以及充满了未知与期望的后“哪吒”时代。在2015年《大圣归来》之前，国产动画电影还是低幼的代名词，过亿的国产动画电影项目中只有《十万个冷笑话》这一部年轻向的动画项目，票房1.19亿。如果这个时候有人找你投资一部年轻向的动画电影，你一定会认为他疯了，友梦影业的创始人姜辉就是这个疯子，他当年是《大圣归来》的制片人，严峻的资金状况和更加荒凉的市场现状，让这个改变中国动画电影的项目几乎夭折，后期几乎是在所有人“用爱发电”的坚持下，“大圣”才与世人见面，“和朋

友们一起实现梦想”这也成为“友梦影业”名字的由来。

后“哪吒”时代，用优质项目未来

友梦影业目前有4个重点项目即将在2023-2025年之间陆续上映，其中有科幻题材的《钢铁之心》、现代都市题材的《一只叫薛定谔的猫》、神话题材的《山海经之御兽少年》和历史奇幻题材的《崖山》。探索题材的无限可能，这是友梦影业与众不同的创作逻辑，中国动画电影不一定要揪着传统神话不放，更多样化的题材方向和开放的创作空间既是对中国动画电影市场的拓宽，也能够吸引更多优质创作者加入。

经历过《大圣归来》的艰难创作，姜辉坚定地认为国产动画电影需要走上更加完善的工业化道路，制定成熟的制片流程，因此友梦影业在近两年一直在致力于将剧本团队、制作团队、行销团队进行整合。优秀的剧本是项目开发的第一步，如果没有合格的剧本，就不会盲目进入中期制作，这是友梦对待动画电影制作的要求，富有创造力的导演团队则是项目的核心，决定着项目的审美和叙事水准以及最终的艺术高度，而制片团队则需要优化制作资源，为导演团队提供最佳的创作环境。各个环节的配合是实现工业化流程的关键，也是助力优质项目诞生的保障。

从2015年《大圣归来》到2019年《哪吒之魔童降世》再到2021年《新神榜·哪吒重生》，虽然不断有爆款出现，但相比动画电影在美国市场每年近20%的票房占比，中国动画电影的市场体量还有提升的空间，每年稳定的10亿级别大作输出才是中国动画电影走向成熟的开始。



团队优势

友梦工作室由中国动画行业最资深的人士组成，在行业诞生之初就从业至今。我们是一家以人为本的公司，重视与同行之间的关系。动画导演、艺术家、剧作家、渠道经销商和金融家都是我们的朋友。友梦工作室的名字是“友梦-朋友的梦想”，意在我们希望与朋友一起创作美丽的动画，使朋友的梦想成为现实。



友梦影业总裁 姜辉

- 动画电影《西游记之大圣归来》制片人，动画电影《风语咒》总策划
- 资深动画行业从业者，2005年联合创立高路动画，2010年创立星乐影业，期间制片、引进、发行二十多部动画电影，2016年创立友梦影业。代表作品有《西游记之大圣归来》、《风语咒》、《火影忍者博人传》、《胡桃夹子》、《诺亚方舟历险记》、《极地大冒险》等。



友梦影业董事 杨丹

- 动画电影《西游记之大圣归来》制片人
- 动画电影《风语咒》总策划
- 1998年开始担任CCTV导演及制片人，2009年起为好莱坞主要制片发行商提供中国市场的宣传推广服务。2014年联合创办微影时代，2016年联合创办娱跃文化。



友梦影业海外事业总裁 梁定雄

- CG Global Entertainment Limited 创始人
- 其在2000年与其兄长梁定邦先生创办了环球数码公司以及环球数码培训中心 (IDMT, 业内称动画培训的“黄埔军校”)。通过多年数码媒体产业的运营，积累了庞大的人力、技术和市场经验。

完整动漫IP孵化、制作、后期制作及发行链：

IP 收购

- 专业内容策划，打造全年龄段家庭寓教于乐品牌
- 创建一个动画导演工作室平台
- 国际IP协作生产
- 媒体内容开发



专业生产管理

- 丰富动画制作经验
- 生产成本控制与管理
- 技术研发支持

完整发行渠道

- 年动画电影发行经验，中国最大专业动画电影发行公司，覆盖所有影线
- 覆盖所有媒体发行渠道(互联网流媒体、电视频道、知识支付、图书出版)
- 全面服务营销策划团队，拥有成熟的业务和媒体渠道

全IP价值链开发

- 玩具及其他周边产品的开发和授权
- 主题演出、主题展览、主题公园合作
- 游戏、AR、VR交互体验开发

合作理念

友梦影业宗旨是为全球动漫行业做出贡献，服务对象延盖中国和国际动漫项目，旨在与全球的志同道合者，创造更多受欢迎的IP和内容。

最后的犀牛

GIGGLE GARAGE向伊曼致敬

稿源: GIGGLE GARAGE

这些犀牛是现存犀牛中体型最小的，也是唯一拥有两角的亚洲犀牛。它们身上长满长毛，与已灭绝的毛犀牛更为亲缘关系密切，而非其他现存犀牛物种。

马来西亚最后一只犀牛伊曼于2019年11月23日因子宫肿瘤长期抗争而去世。她的死意味着该物种在马来西亚已完全灭绝，自2015年被宣布在野外灭绝。

当时的沙巴州旅游、文化和环境部长Christine Liew表示：“伊曼从2014年3月被捕至她离世的那一刻，一直得到最好的照顾和关注。没有人能做得更好。”估计伊曼去世时年约25岁。她的名字来自于她被发现并被捕于沙巴丹青谷（Danum Valley）附近的一条河流，她被抓捕用于一个圈养繁殖计划。伊曼在马来语中也代表着「信念」。

森林中的足迹

故事背景设定在婆罗洲雄伟的雨林地带，《森林中的足迹》讲述了一只名为伊曼的稀有年轻苏门答腊犀牛的旅程。在她母亲被偷猎者残忍杀害后，伊曼勇敢地踏上了一场大胆的旅程，穿越令人生畏的丛林。

在这片广阔而充满天敌（偶尔也有盟友）的敌对雨林中，伊曼必须勇敢地为自己寻找新的生活和新的家园。她面临着各种障碍和逆境，每一步都必须为了生存而战，心中怀着对慈爱母亲的记忆来坚持她的生存意志。



这部电影灵感来自马来西亚最后一只苏门答腊犀牛伊曼，她的死亡正式将这一濒危物种的状态提升到灭绝。对许多人来说，这是一个黯淡的时刻，因为作为一个国家，我们未能保护这个脆弱的物种。在婆罗洲长大的我们曾目睹苏门答腊犀牛在野外自由漫游，这对马来西亚人来说这是毁灭性的。我们看到了这一切的发生，但却未能阻止它。难道我们不能做更多来防止这种情况吗？

在过去的20年里，苏门答腊犀牛的数量急剧下降，现在只剩下估计不到总数的30%，大部分归因于偷猎。如克莱尔·迪顿（Claire Deaton）所言：“当它们全部消失，当每一条生命都被夺走，你将如何记得它们？灭绝是永远的。”

“我希望这部电影能够唤起人们对目前面临的严峻局势的关注，不仅是苏门答腊犀牛，还有全球许多濒临灭绝的美丽野生动物。” — 导演Juhaidah Joemin

这部短片将是对马来西亚最后一只苏门答腊犀牛以及所有剩余的苏门答腊犀牛（据IUCN估计不到80只，其中约有30只成年个体）的致敬。

森林中的足迹：创意与技术

在2018年，Giggle Garage开展了自己关于在制作流程中整合游戏引擎的研究。这开启了他们在原创项目中使用虚幻引擎（Unreal Engine，简称UE）的方式，并进一步改进了制作长篇电视剧动画的流程，以往这些动画通常是在严格的Maya流程中制作的。目前，Giggle Garage正在使用整合虚幻引擎的流程制作他们自己合作制作的电视剧《Space Nova》的第二季。《森林中的足迹》是一部长达18分钟的短片，使用了这种整合的制作流程。但这并非没有挑战。虚幻引擎等实时渲染解决方案最初是为游戏设计的，往往偏向由纯技术人员和工程师使用，忽略了图形艺术家在制作过程中的角色。

该项目的导演Juhaidah Joemin和Sandra Khoo希望《森林中的足迹》具有艺术性的外观和感觉，并突出表现由于偷猎而导致的悲伤时刻，以及描绘婆罗洲茂密原始森林的风格化外观。为了实现这一目标，团队必须为背景设计水彩效果，同时保持角色以全CG的外观进行动画。此外，借助虚幻引擎，团队能够充分利用内置工具：UE本身已经提供了丰富的工具集，可以用来实现节目的最终外观。这些工具包括重要的景观、植被和自动细节层次（LOD）工具。团队通过手绘笔触来实现环境的笔触、风格化效果。至于树叶，团队使用了大量平面网格和后期处理。虚幻引擎在模拟婆罗洲茂密的丛林，创造出原始森林的视觉效果。后期处理也用于实现水流和瀑布的风格化效果。

该项目于2021年中开始，尽管资源和时间有限，导演Juhaidah Joemin和Sandra Khoo成功地制作了这部短片，并且目前已经被多个国际电影节选中，最近还赢得了东京广播系统举办的DigiCon 24th（马来西亚）金奖。这两位女导演成功地带领观众穿越婆罗洲深处的丛林，特别是玛蓬盆地地区，让观众了解伊曼妈妈短暂的生活，最重要的是，通过追溯母亲的脚

印，让观众坚定地支持伊曼寻找新世界的旅程。

制片人和故事讲述者：对现实世界问题的影响

我们拥有一个美妙的地球，上面有各种大小不一的惊生物。然而，我们的星球上许多物种正面临着威胁，其中许多物种即将永远消失，而人类加速了这一过程——通过无节制地清除和破坏动物的栖息地、猎杀、盗猎和气候变化。

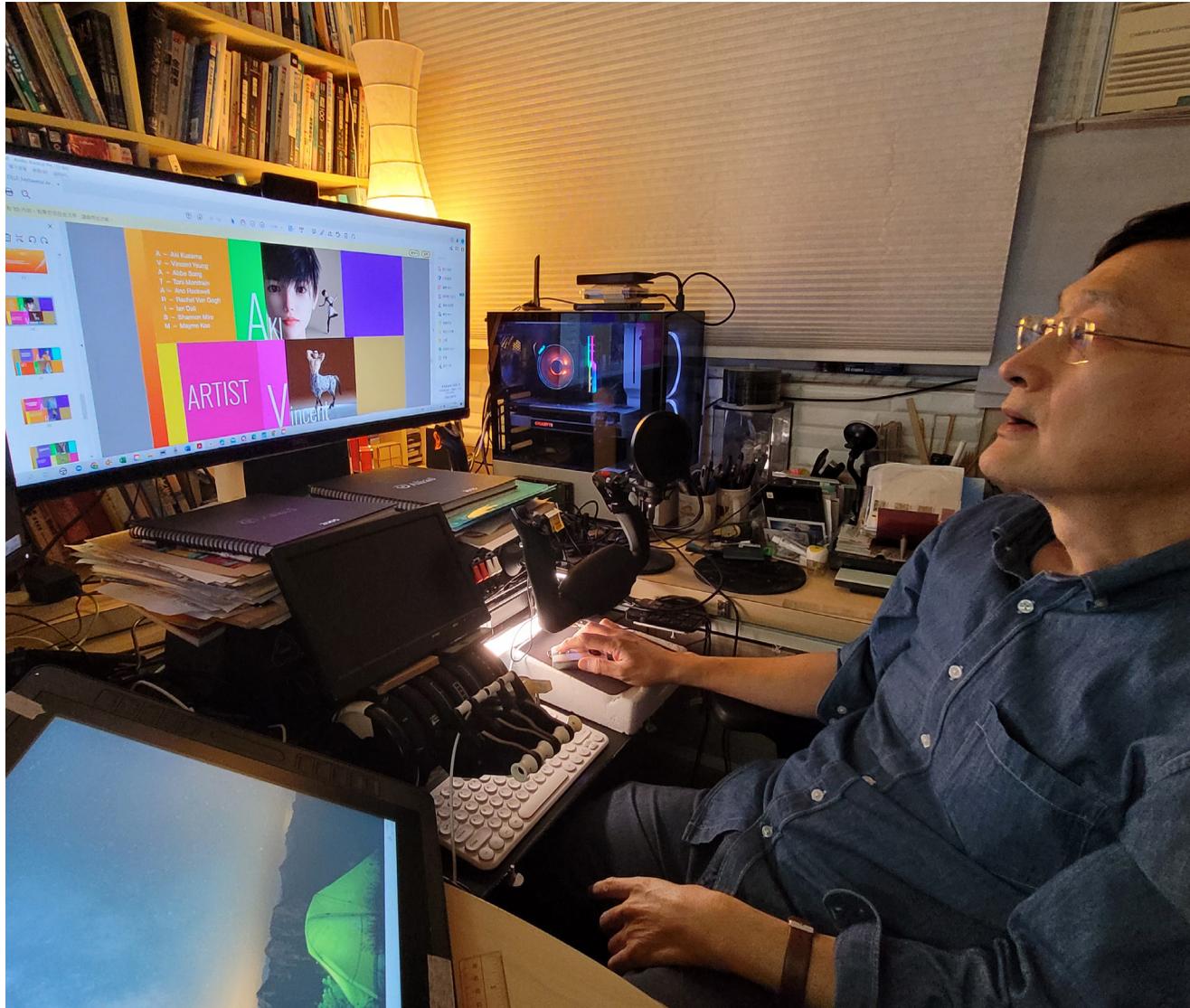
《森林的足迹》只是一部短片，但导演们希望它能对地球上最美丽、可怕、可爱和凶猛的威胁和濒危动物之一——苏门答腊犀牛——引起人们的关注，苏门答腊犀牛被列为极危物种，原因是非法野生动物贸易、栖息地损失和缺乏保护。请与当地的动物保护团体交流，了解您能采取的具体行动来帮助保护那些面临危险和灭绝的动物。或者，您可以访问<https://www.savesumatranrhinos.org/>，这是一个联盟组织，世界自然基金会、全球野生动物保护组织、国际犀牛基金会、国际自然保护联盟和国家地理学会与当地合作伙伴共同发起了苏门答腊犀牛救援行动。

关于导演：Juhaidah Joemin

朱哈伊达·乔明在马来西亚东部的沙巴婆罗洲一个小农村长大，作为一个孩子，她对故事讲述和她特殊的想象力的迷恋并不知道这会为她踏入动画行业铺平道路。在东南亚地区，特别是对于女性来说，动画行业一直是男性主导的领域，存在着众所周知的玻璃天花板。



杨守能 虚拟之臣



撰文: 李敏行、陈楚天

作 为虚拟艺术领域的前沿探索者，杨守能先生以其创新的元宇宙艺术和虚拟艺术家而闻名。他的旅程充满多姿多彩的意外和挑战，从20年前预言虚拟世界的到来，到如今的元宇宙时代，他一直在不断推动艺术的界

限，为香港创意媒体产业发展引进突破性思维。

《IT脑夫子》:20年前的预言

杨守能的创作早在20年前就开始引入前瞻性思想，当时他预见虚拟世界的来临，写下了《IT脑夫子》，一本图文并茂、融合漫画及文字的书，讲述了未来虚拟世界的可能性。他以虚拟作者的身

份与合作伙伴共同创作故事，书中不仅涵盖了办公室趣事，还预言了未来的科技发展，如人工智能（AI）和虚拟现实（VR）等技术的应用。杨守能以新科技作写作题材，以幽默感创作充满趣味性的故事，将虚拟世界呈现于书中；例如，其中一个章节描述了一个人在打篮球，但最后竟然发现自己实际上在打虚拟现实游戏。

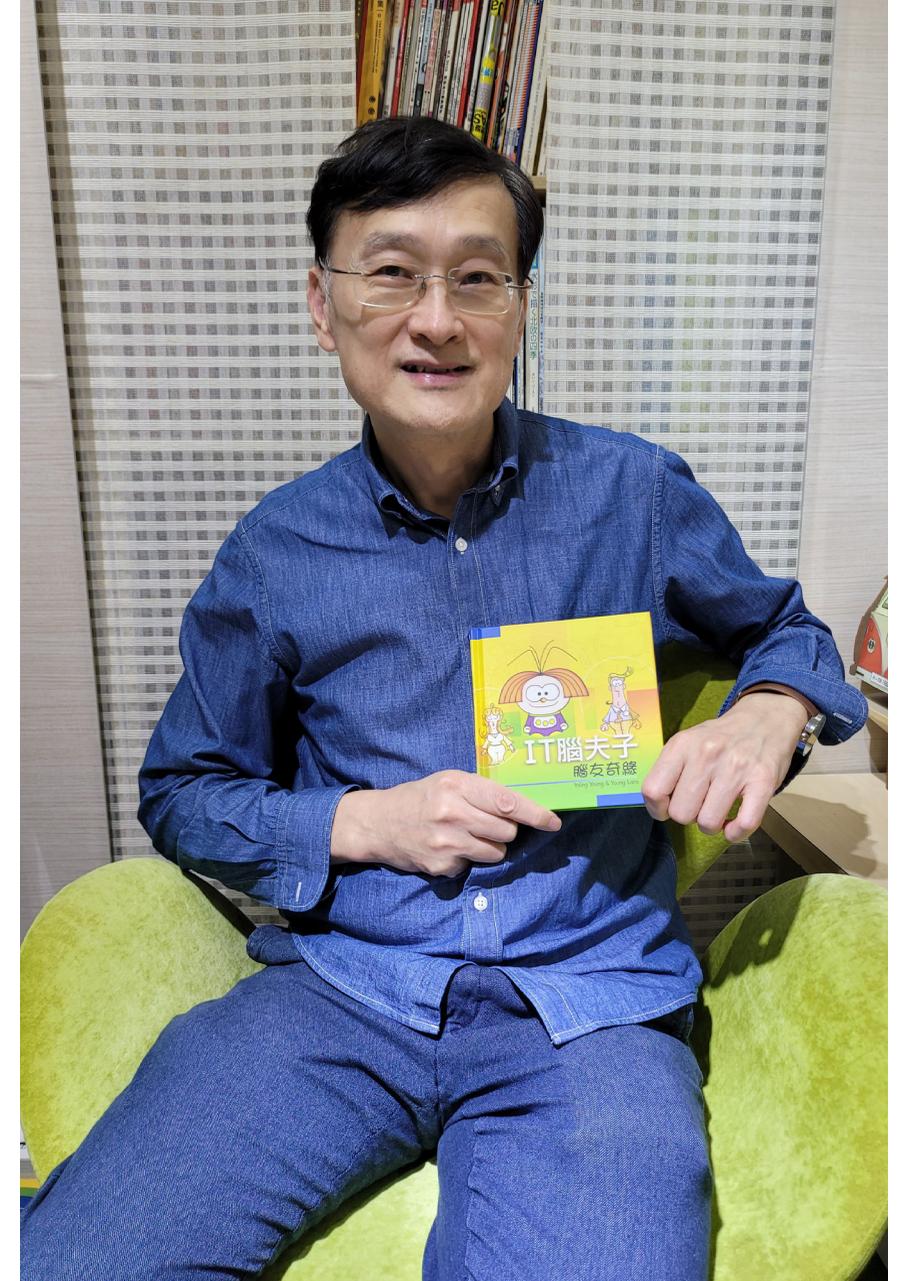
杨守能一直认为，人类实际上是生活在一个虚拟世界中。人们通常认为自己存在于一个巨大的宇宙中，而自己是微不足道的存在。然而，他的观点是，我们所认识的世界实际上是由我们自己创建或感知的，就像游戏中的虚拟世界一样。他的预言在当时被视为不可思议，但近年来，如史蒂芬·霍金（Stephen Hawking）和伊隆·马斯克（Elon Musk）等的科学家也提出了类似的假设，认为我们可能生活在虚拟世界中，而不是现实的宇宙。他对未来的虚拟世界充满期待，预测未来的虚拟世界将直接存在于人类的大脑中；Elon Musk的Neuralink技术已朝着这个目标在努力研发。他提出，未来人类可能会发现自己只是更高文明的造物，并讨论了虚拟世界的真实性，探究如何证实我们是否生活在虚拟世界中。

数码艺术的崛起：从超现实到元宇宙

多年来，杨守能一直在推动数码艺术和虚拟世界的发展，他专注于创作与未来虚拟世界相关的艺术。他的艺术作品涵盖了各种风格，从功夫水墨画到香港风格，以及虚拟偶像和虚拟人。他是最早使用3D、虚拟世界、游戏引擎和动画软件创作艺术的专家之一。他的艺术作品具有多层次，反映了虚拟世界和现实世界之间的交互影响。他强调虚拟世界和数码技术的发展对艺术的影响，并指出数码艺术已经逐渐成为一种重要的文化表达方式。

以区块链技术驱动的NFT科技曾为城中热话。杨守能认为，随着NFT（非同质化代币）和区块链技术的兴起，艺术市场正在经历一场变革，使更多的年轻人可以参与其中，而不仅仅是有钱人的游戏。当被问到是否会创造NFT时，他强调对艺术创作、创意的重视，并认为作品的价值不仅仅取决于是否以NFT形式呈现。

未来的元宇宙艺术：多重身份的创作最近，杨守能更开始探索虚拟艺术家“Avatarism”的概念，他创造了多个不同风格、不同年龄、不同国籍的虚



拟艺术家的角色，每个都具有独特的风格和特点。这些虚拟艺术家代表着他的不同创作身份，并允许他以不同的方式进行艺术创作。他认为，元宇宙艺术的未来将是多样化的，并且由AI驱动的艺术也将成为一个重要发展方向。

杨守能的艺术之旅充满惊喜和新尝试，他坚信未来的元宇宙将由AI驱动，并与人类艺术家合作创作。他认为，AI可以帮助艺术家突破创作的界限，创造出更加创新和令人惊艳的艺

术作品。对杨守能来说，虚拟艺术不仅是一种创作方式，更是一种思想的表达，一种未来的可能性的探索。杨守能先生的观点和预测为元宇宙艺术的未来提供了一个令人兴奋的展望，他相信虚拟世界和数码技术将为艺术家和创作者提供更多的创作机会，同时也让观众可以更深入地参与和体验艺术。

「和仔」郑健和 《西游》传奇巨匠 让港漫踏上国际舞台

撰文：李敏行、陈楚天

港漫《中华英雄前传》《西游》主编「和仔」郑健和自90年代起，曾参与《魔神传》、《武神凤凰》等经典著作，自2006年起自组漫画出版社「壹本创作」，主编《火龙》、《杀道行者》、《妖怪道》等。郑健和笔下的《西游》更是罕有能登上国际舞台的香港动漫故事，由腾讯影业、百漫文化改编成16集3D动画《西行纪》，至今已延续至第四季，被誉为「国漫巅峰」。「和仔」曾凭荣获有国际漫画界「诺贝尔」之称的日本国际漫画赏铜奖，他对漫画创作的热诚，深深烙印在他每星期为读者提供的每笔、每划、每字里。虽然郑健和的团队于2023年因销量不足，不能达致收支平衡，终需解散，但他的辉煌故事突显了香港漫画、港人创意的潜力。本刊访问了郑健和、及香港游戏产业协会创办人施仁毅，探讨港漫何去何从。

CGGE:你从事漫画制作这么多年，有没有什么很喜欢的项目？或者有什么你觉得是里程碑的项目？

郑健和:是有一些我做过的项目让我印象深刻。第一个是《封神记》，他比我之前做得项目更受欢迎，第二个是《野狼与玛丽》，那是我第一次对于短片的尝试，我之后也做过几个，但这一类题材是我之前没做过，所以我觉得是一个比较大胆的尝试。还有《西游》，它让内地更多人认识我。



CGGE:可以讲讲创作《西游》背后的故事吗？或者是它的创作灵感？

郑健和:当初我有一个很有趣的想法。《西游记》不是一个新的故事，很多人改编过，但都是讲取西经。我就在想好像没有人讲过取西经之后发生的事，不如我用这个角度来创作？当时就有这么一个概念，我想试试发展这个故事。接着就越做越久，做了很多年。

我的故事是他们取完西经回来，大家各散东西之后才开始的事，讲那班兄弟重新聚在一起之后发生的事。我负责把故事弄出来、构图，也就是故事板，邓志辉负责画。

《西游》比较属于传统一些，香港的漫画，由黄霑建立起创作流程的那种。我们的流程大约就是，我先想故事，之后起草稿。然后同事就会分别做实景，山花、兵器什么的，做完之后就要整理稿件，擦掉铅笔痕迹，把它弄干净点，之

后就用机器扫描。原稿被扫描到电脑上，黑白线条，就会拿给同事去做电脑分析，然后上色，就可以发给印刷厂了，这个流程就完成了。

我们现在还是手绘，手绘可以留下一张稿件，如果全部电子化后，作品就只剩下一个档案了。现在的年轻人主要都是在电脑或平板上画了。各有各好，电脑画更快也更方便，但是没有原稿这种东西。原稿是会有自己的魅力的。

CGGE:新冠疫情对于香港的漫画行业冲击也是蛮大的，你认为业界应该怎么度过这个难关呢？

郑健和:我觉得还是需要转型，我们这种在街上卖的漫画越来越困难。有几方面，第一是销售点在减少，香港的报摊现在好少。另外现在有太多娱乐来占据人的时间。你需要过了Netflix、YouTube的关，之后如果还空闲的话，才想到，「啊，我想看看

漫画」。也就是让你竞争的产品很多，我想如果要继续生存的话，是需要转型的。

CGGE:那有没有想过将漫画放上网上去卖，让人订阅？





郑：我也有想过，将来有机会都可能试试。但是我们这种传统漫画的读者群是有自己比较固定的生态的，也就是说他们有自己的消费惯性，所以可能网上版不太能让他们消费，还是需要想一想其他的方法。

CGGE：能给那些想入行的年轻人一些寄语吗？

郑健和：我最早是加入本地的漫画公司，那时候喜欢做漫画的话，选择是很少的，渠道少，漫画产业也没建立起来。我在传统漫画公司里做了几年，

之后就有些机会，慢慢开始尝试做主笔、主编。但是如果说现在的情况，现在的年轻人想做漫画的话，会容易很多，因为渠道很多，尤其是在网上发表。我觉得现在媒介的界限更模糊了，小说、漫画、动画电影都有一些融合，比如你喜欢写故事，就可以写一个故事放到网上，或者你喜欢画画，也可以画出来放在网络。在网上能够很容易地让别人看到你的作品。我觉得年轻人可以自己往很多方向尝试，多做一些故事出来，让别人看到你，不用去想“入行”之类的麻烦事。

CGGE：你觉得香港的漫画创作人和国外的漫画创作人最大的分别是什么？现在出版行业式微，漫画行业也不例外的情况下，港漫的优势在哪？

郑健和：我觉得国内的市场是新兴的，很大。香港的漫画产业是运作了很多年，有一些制作上的特色，它们是在大陆市场也受欢迎的，但现在我觉得这些市场比较难维持，我指的是《西游》这样的。但香港的新人不是做我们这种类型的漫画，大家都在演变。

施仁毅：香港漫画有多年的历史，也影

响过内地。香港的创作有自己特别的地方，大陆和香港的教育不同，香港方面比较敢想，我们比较像韩国的新创作模式。香港动漫产业的影响力在亚洲是不输给日本的，其对于大陆的影响也是很大的。

CGGE：香港动漫的未来发展会是什么样呢？

郑健和：很多制作公司已停止纸张模式的创作，就是因为世界上整个媒介环境和平台改变了。香港之前很多报摊、茶楼，我们也很唏嘘，以前有茶楼就有报摊，现在茶楼都被教会和健身中心所

替代，报摊也就式微了，之前可能有三千个报摊，现在却只剩下三百个，当我们想把漫画书拿到报摊去卖的时候，是很困难的。

之前动漫的发展模式很多人都做过，创作，然后改变成动画、漫画，日本的产业就是这样，如果是Marvel的话，是第二次世界大战之前就开始了，模式是没有变过的。但未来的十年会怎么样，这就要看Web3.0之后的发展了。



响过内地。香港的创作有自己特别的地方，大陆和香港的教育不同，香港方面比较敢想，我们比较像韩国的新创作模式。香港动漫产业的影响力在亚洲是不输给日本的，其对于大陆的影响也是很大的。

CGGE：像《西游》这样的作品，有中国元素，也带有一些西方的现代色彩，这是不是有香港作为中西文化交汇处的优势？

郑健和：是的，我觉得香港在创作上是更大胆的，可能因为香港长期受西方



动画电影《江豚·风时舞》 讲述中国长江故事

撰文：朱嘉华

长江主题三部曲动画电影的第一部《江豚·风时舞》，是一部唯美中国风动画电影。它将中国传统文化和现代元素相结合，以江豚为动画角色形象，描绘了在中国第一大淡水湖鄱阳湖和长江交汇的湖口石钟山所发生的传说故事。影片构建出长江水下和水上的奇幻世界，讲述了仙女江冷为了挽救濒危江豚，寻找未知之地“云梦泽”。

“风时舞”灵感来自于长江流域“江豚拜风”的独特景象，以及民间传说

故事的演绎，让观众跟着江豚的视角来看到我们人类的世界，更深刻感受万物有灵、万物共生。表达共同保护濒临灭绝的长江江豚，保护长江生态，表达人与自然和谐共处的理念！该片创作历时五年，由深圳市环球数码影视文化有限公司，联合江西文演集团和江西省湖口县石钟山文化旅游发展集团有限公司联合投资出品，预计2023年在中国全国院线上映，同时制作多语种版本，全球发行。

角色塑造 微笑天使

环球数码最早选择将“江豚”作为新动画角色形象开发，是因为江豚有着看似呆萌的笑脸，被大家称为“长江

微笑天使”。江豚是长江中生存的特有的水生哺乳动物，体长1.2~1.9米。从长江三峡到上海出海口，横跨中国7个省的水域都出现过江豚，目前还无法人工繁育，数量仅剩约1012只，比国宝大熊猫还更为稀少。江豚未来十年内可能濒临灭绝，被列为国家一级保护。

主创团队前往长江沿线采风和研究，在角色设定上把江豚作为长江的守护者，通过江豚的视角表现长江的变化。由中国知名企业家公益组织阿拉善SEE生态协会（Society of Entrepreneurs & Ecology, SEE）和长江生态保护基金会CCF（Changjiang

Conservation Foundation, CCF) 的江豚保护专家，推荐主创团队到长江中游的江西省九江市湖口县进行更多的研究。湖口是鄱阳湖和长江的交汇点，长江中仅存的江豚有一半以上生存在这片水域，有利于主创团队对江豚和长江生态进行深入地探索，以及深刻地理解。

江豚在长江中生存了18万年，主创团队在真实江豚的基础上，通过画笔，设计出具有能控制水的力量和变化成人类形象的江豚精灵形象，并在长江中四百多种水生物中选取了最有代表的水生物，以民间神话传说的方式，设计出诸多的长江水下世界精灵角色形象。

解读历史 奇幻演绎

《江豚·风时舞》讲述在鄱阳湖和长江交汇的石钟山所发生的传说故事，演绎从唐朝、明朝到现代县城所发生的人和江豚之间的奇幻爱情传说。

在电影剧本的创作过程中，主创团队研究了大量长江流域的地理、水文和地方志，构建长江主题三部曲电影故事时间和空间的交叠，形成长江水上人间和水下生物精灵世界。重塑中国民间传说，以现实和奇幻架空叙事交叉的方式，将创作的角色在三部电影中交叠，并在不同时代发生一系列的故事，从守护长江的江豚仙子的视角，参与到长江历史演化和与人类的关系变化。

在首部电影《江豚·风时舞》中，长江水下世界江豚仙子江冷，为寻找失踪的小江豚而来江湖交汇的江西湖口石钟山，这里是中国历史上著名诗人苏轼夜游写下《石钟山记》之地，随着时代的发展，形成了县城了现代建筑和历史遗迹并存现象。意外遇到人类青年帮助救护小江豚后，开启了从对人类的误解到与人类一起共同努力守护家园的故事。影片结合历史、传说，对660年间的长江时空故事进行讲

述，故事中描述了在长江水和鄱阳湖水江湖两色、钟声空灵的石钟山、湖中耸立仙女鞋鞋山、东方百慕大水龙卷风、最美水上公路等其它景色中发生的故事。

技术创新 独特风格

环球数码是国内最早投资创作全三维动画电影的高科技影视公司，以前沿数字化电脑动画技术，创作出“中国风”动画艺术效果影片，包括数字立

体化呈现水墨风格、国画风格、皮影风格创新视觉效果。

本次《江豚·风时舞》电影中，环球数码创作团队从中国国画风格中寻找艺术手法，以及借鉴了唐代壁画中常使用岩彩画，又一次做了新的尝试。用岩彩绘画来描述呈现关于长江和云梦泽的神话传说情景。美术设计团队在多次采风后，对江西地域独特风格的建筑、角色精细飘逸的服装、传统





时尚元素搭配的头发和发饰进行风格化设计。为当代年轻人呈现了一幅写意的唯美画卷，让观众对东方审美、中国审美产生更多认知。

中期动画制作团队研究角色在不同时代代表的手势动作、礼仪举止等细节表演加以塑造个性和情绪。通过不断用技术挑战艺术效果，形成独特的动画电影效果风格。在制作生产流程方面，环球数码的动画电影团队采用的对标好莱坞工业流程体系为影片的完成提供了高标准的技术和管控保障。

《江豚·风时舞》是环球数码走出新

的一步，挖掘具有代表一方水土的长江文化元素，用动画讲好中国故事。电影在现实地域风光山河美景基础上，对当地的特色和神韵艺术化演绎，也获得了联合出品方江西文演集团、湖口县石钟山文旅集团的大力支持，将联手全方位对电影进行全方位的宣发推广。环球数码作为动画影视领军企业，联合地方政府资源和头部企业，构建文化新基建打造地方特色IP，将动画产业同地方文旅资源跨界融合，引领“动画影视+数字文旅”创新发展之路。

在第二部、第三部的续集电影创作

中，技术上更进一步创新尝试虚幻引擎UE技术和人工智能辅助创作AIGC模式，构建城市级影视+元宇宙数字化角色和场景应用，以及数字化IP衍生品。让观众跟着动画电影去旅行，在虚拟和真实世界都感受到奇幻的视觉体验，并逐步构建出中国长江动画IP元宇宙！



**ANIMATION
GLOBAL**

提升香港劳动力数字能力 雇员再培训局DECT 课程成功案例

撰文：姚琇龄

Crystal Institute (数谱研究院) 的首个ERB (雇员再培训局) 课程——创意数码媒体设计——已于2021年6月成功推出。这既是数谱研究院的一个重要里程碑，亦是本公司向我们的使命——为香港人提供向上流动的机会——迈出的的一大步。

HKDEA (香港数码娱乐协会) 发布的调查报告 (2015年和2018年与香港生产力促进局和创意香港合作开展) 显示，越来越多的数码企业呼吁有关方面和主管部门采取行动，在加强行业培训、资助高校与行业联合研发方面满足必要的需求。不难看出，数字产业对培训服务的需求是巨大的。

与此同时，数谱研究院观察到，香港人正在寻找一个能够负担得起的培训项目，以实现自我提升和技能升级。这种情况下，为了重塑香港的创意产业，数谱研究院与ERB合作，提供免费并附有就读津贴的就业培训课程。我们首先开办了创意数码媒体课程，随后推出了包括Python网络框架开发、前端和后端开发等课程。

到目前为止，我们已经在ERB推出了4门课程。它们都以DECT为主题，涵盖

设计、项目管理、数字媒体的核心技术和开发技术等知识。这些课程所提供的培训对学生来说，是一个良机，能够帮助他们拓宽视野、学习最新的软件，以适应数字经济中的变化。

我们坚持为行业培养技术人才，为社会做出贡献。我们的课程对学生的学术背景没有限制，不同背景和经历的人在这里享有平等的机会学习和提升自己。此外，学生还将获得学习津贴，这个小小的额外推动力鼓励学生报名参加我们的课程，获得可以终身使用的工具。值得振奋的是，70-80%的毕业生在学习我们的课程后，在相关领域找到工作，并与潜在的雇主建立联系，这代表了他们职业生涯的一个新起点。





培育未来社会领袖 为数字时代提供教育改革

撰文：姚琇龄

由于香港并不为人称道的教育制度，学生在学校和私人补习社中每天都有无尽的考试和作业，承受着巨大的压力。7点起床，8点上学，下午5点后参加课外活动，晚上8点回家，这就是香港学生一天忙碌的真实写照。

香港政府的统计数据显示，本地中小学生的每天的学习时间平均为10小时，包括上学时间（约7小时）、补习社（约0.7小时）和课后作业时间（小四至小六学生约2.4小时，中一至中三学生约1.9小时）。换句话说，学生每周花在学习上的时间超过55小时。

毋庸置疑，取得优异的学习成绩，目的是让学生以后生活地更好。然而，除了学校的传统科目外，孩子们还需要掌握数字技能和创新思维，以便在数字化的未来中取得成功。

工业4.0的到来创造出多样化的工作类型，并引出了新的数字经济，带来了巨大的商机。这种情况下，掌握数字技能对于学生在数字经济中生存是不可或缺的。

数字技能 (Digital Skills) 被定义为在学校和工作场所，利用数字设备、软件和网络来创建数字内容和管理数字任务的能力。在未来，知识、技能和工具是学生经济竞争中不可或缺的先决条件。



这种情况下，考虑到长期的劳动力市场发展，荷兰政府于2015年在基础教育中引入编程。在荷兰的教育体系中，孩子们在很小的时候就被要求学习编程，这也是他们数字素养教育的必修课。荷兰政府认为，编程教学是培养学生创造力、批判性思维和计算能力的上佳方法，因此与科技公司合作，为学校提供支持。此外，编程教育可以培养人才，并将在未来缓解荷兰就业市场上程序员的短缺问题。

将注意力转回香港，本地政府一直致力于通过提供财政支持和培训来促进

STEM教育。然而，这些政策的有效性并不明显。举例来看，政府为学校提供指导方针，以促进小学4-6年级的STEM教学发展，却没有系统地培训教师，以至于他们并不熟悉STEM教学。

为了在良好的学习环境中培养下一代，释放他们在数字经济中的潜力和

活力，数谱研究院为他们提供了DECT教育计划，其中包含K-12课程以及各种免费的创意软件工具。





我们与合作伙伴一起，迈出了数字经济教育项目本地化的步伐。我们首先在中小学试用了DECT课程，以有效地宣传数字技能在社会中的重要性，随后，我们又举办了10小时的自营Blender夏令营和冬令营。

为了提高学生对多元化学习的兴趣，

并传递科技创新在学校的重要性，我们推出全面的三年制DECT示范小学课程。该计划的课程与教育局的教学指南紧密结合。它发展而不是取代了小学原有的课程，跨学科的课程让学生在数字创作和编程领域释放创造力。通过整合课内教学、课外活动和教师的持续发展培训，本计划的参与

学校将成为数字教育的示范学校。

本着「促进人才全面发展，弥合全球数字鸿沟」的理念，我们的「教师专业培训计划 (Train-the-Trainers, TTT)」项目使用DECT的课程，系统地提高了教师的数字知识水平，提升了他们的技能。最终，学生将受益于他们从我们这里学到的数字知识、技能和工具，实现全人发展。

对于我们未来的社会支柱（这些现今尚年轻的学生）来说，要适应数字时代的快速变化，就必须坚韧、聪敏。数字经济的知识、技能和工具，将让学生在学校的未来的工作场合中受益。教育界需要做出改变，提供更全面的教育和教师培训计划，为香港的数字素养教学奠定基础。



激发创新 精通人工智能与创意的交汇



稿源：数谱研究院

在 一个数据丰富且计算速度迅猛融合的世界中，人工智能已经迅速演变成塑造产业和经济的变革性力量。

IBM的“2022全球人工智能采用指数”显示了人工智能的部署出现了显著的增长，有53%的IT专业人员报告过去24个月内的部署增加。这一迹象表明人工智能在各行各业中推动创新的潜力。在这个多变的环境中，我们会发现自己正处于创新和想象的十字路口，人

工智能正在重新定义从工业到创意的各个领域，并且颠覆了艺术和设计、媒体创作、系统开发以及产品管理。

数谱研究院精心策划的硕士课程专为有抱负的艺术家、教育家和工程师而设，让他们更有能力去发挥创造力，为产业注入新的活力，塑造新的景象。参与者将学得独特的技能，巧妙地将人工智能融入创意、发展和管理过程，以培养他们在多个领域的专业知识。他们能够促进跨学科合作，建立标准，引导下一代创意专业人士和学者。

我们正在积极寻求富有创意的教育和产业合作伙伴，共同支持我们的使命，为新兴领域引入优秀新人才。我们热烈欢迎各界加入我们，一同参与这激动人心的旅程。在这里，我们将一同探索人工智能的未来，通过您的贡献打造更具创意的未来。





以人工智能革新创意设计 人工智能计算机图形制作硕士学位

作 为AI计算机图形制作艺术家，您站在一场深刻改变艺术和设计领域格局的技术革命前沿。人类创造力与人工智能巨大潜力的融合不仅仅是一种协作，更是一场变革

AI算法能够轻松分析大量艺术风格数据，使您能够无缝融合、重新想象，甚至超越传统的艺术技巧，能够在几秒内创建引人入胜的插图和图像。AI是一种崭新的创作媒介，拓展了创作边界并优化了创意流程，让您能够在AI广阔的可能性中释放创意，增强表达力。

在硕士课程中学习可以在您以往的创



意设计知识基础上进一步实验和创新，利用全新的AI驱动和创意设计工具。加入我们，成为前沿创新者，为不同行业带来鼓舞人心的创新。

以创新塑造未来 人工智能计算机图形制作工程硕士学位

踏 入人工智能电脑图形制作工程的世界，开创者们掌握着知识和工具，能够打造创新和艺术的领域。人工智能充当着创意催化剂，使您能够运用人工智能和机器学习设计工具和系统，以解决各行各业复杂的现实挑战。

如今，人工智能的影响已扩展至不同领域，而人工智能电脑图形制作工程师在开发优化、准确的工具方面发挥着关键作用，加速了创意过程。在不同媒体，如图像、视频、虚拟世界和沉浸式体验中，生成式人工智能解决方案能够捕捉艺术家的创造力，同时提高效率和质量。每天都有新的想法

和发展出现，制作工程师必须将其纳入人工智能电脑图形艺术家的创意项目中。

完成课程后，您将具备处理复杂制作需求、解决行业特定问题，并在组织内为创意过程做出贡献的能力。您的

专业知识将对塑造一个更高效、紧密联系的世界发挥关键作用。





设计视觉未来 人工智能计算机图形制作 系统工程硕士学位

踏 上转型之旅，成为一名人工智能计算机图形制作系统工程师，您将能够在各个领域获得专业知识，并持续探索新的技术和方法，以增强人工智能制作流程。

在人工智能驱动的时代，优化制作流程至关重要，以确保人工智能系统的最佳运行，减少资源浪费，提高生产力。制作工作流已从传统的瀑布式风格演变为敏捷方法，但在生成式人工智能时代需要重新构想。因此，人工智能计算机图形制作系统工程师在设计可靠系统方面发挥了关键作用，以确保人工智能元件和现有基础设施之



间的顺畅集成，使组织能够有效利用人工智能。

完成课程后，在课程结束时，您将能够在众多领域获得专业知识，包括高级编程技能、高效的流程和 workflows

管理、制作的维护和开发技能，熟悉系统和平台开发工具，以及开发人工智能系统的能力。

释放人工智能在艺术、 科技和管理领域的力量 人工智能计算机图形制作管理 与工程硕士学位

踏 上人工智能计算机图形制作管理与工程的未来之旅，培养丰富的知识和技能，涵盖创意、技术和管理各方面，将引领您走向人工智能驱动技术的前沿。

人工智能计算机图形制作管理与工程师在发挥人工智能的能力，创建、增强和优化人工智能驱动技术中的视觉内容方面发挥关键作用。他们负责实施人工智能驱动的自动化工具，能够优化工作流程，减少手动劳动，使制

作流程更高效。他们有助于促进各个领域的效率、创新和质量，将传统管理框架和方法与先进的流程管理工具相结合。

此外，他们还负责培养资源分配和将

创意过程与技术进步相结合的技能，以在多变的人工智能计算机图形制作领域中出色地管理和领导项目。





在未来的商业中脱颖而出 人工智能和企业数字转型硕士学位

在 一个由数字化迅速推进的人工智能时代，数字转型的重要性不可言喻。数字转型，本质上代表了企业在日益互联的世界中运营和互动方式的根本转变。它包括采用尖端技术以提高效率、优化客户体验、推动创新和管理业务运营。

通过向学习者提供基本的人工智能和机器学习概念，以及网页开发和编程技能的知识，他们可以熟练掌握协作和尖端技术，如ERP系统和开源工具，并将其深度融入企业生态系统中的人



工智慧技术。

随着学习者的进步，他们将专注于专业化和实际应用，为自己准备在强化

人工智能的数位经济中发挥领导作用，同时使自己能够引领明日行业的变革、创新和颠覆。

以人工智能塑造学习的未来 人工智能教育硕士学位

当 我们站在数字时代科技和教育的交汇处时，人工智能（AI）融入教育，正迎来一股变革性力量。这为教育工作者提供了一个对未来学习的远见，使他们能够充分装备知识和技能，以运用AI和AIGC进行创意设计、网页开发和教育技术（EdTech）。

AI为教育者提供了一种创新的方法，对教育领域产生了重大影响，AI有望重塑我们的教学和学习方式，营造更具包容性的学习环境。从科技强化的学习经验中收集的数据分析，将为未

来的学生创建个性化的学习体验。

通过AI增强的创意设计、AI融入网页开发和AI驱动的EdTech工具，教育工作者可以无限探索适应性和高效的教

育方法，完美配合数字经济的需求，促进更具吸引力和有效的学习体验。





BCON 2023

BLENDER 教育工作者的非凡里程碑

撰文：陈楚天

一年一度的Blender大会又回到了阿姆斯特丹，而且规模比以往所有的峰会都要大。数谱研究院的团队有幸亲自参加了这次盛会！虽然阿姆斯特丹的天气阴沉沉的，但我们的学习精神却一如既往地活跃，并带着这般热情与来自世界各地的数百名Blenderheads会面。

Ton Roosendaal 在今年的开幕式上发表了主题演讲，他的演讲严酷地提醒我们，开源运动仍在进行一场艰苦的战斗。全球机构不断质疑 Blender 在其珍贵的版权和知识产权中所扮演的角色。Ton 的演讲提醒我们，开源软件的核心使命是保持技术的开放性，以确保用户的创作自由。无论艺术家们走到哪里，无论他们从事什么项目，Blender 这工具都会伴随着他们，支持他们的创作过程。

对于数谱的团队来说，此次会议的一大亮点是由 Blender 的长期贡献者、Metis Montessori Lyceum 学校的 Monique Dewanchand 女士主持的教育特别兴趣小组 (SIG) 会议。在 SIG 会议上，各国的教育工作者分享了有关开放教育、向 K-12 受众教授 Blender、职业教育中的应用等方面的宝贵见解，并提供了课程设计方面的建议。从瑞典到捷克，从美国到新加坡，教育工作者们都在使用Blender这



高质的工具来学习三维和计算机图形概念。

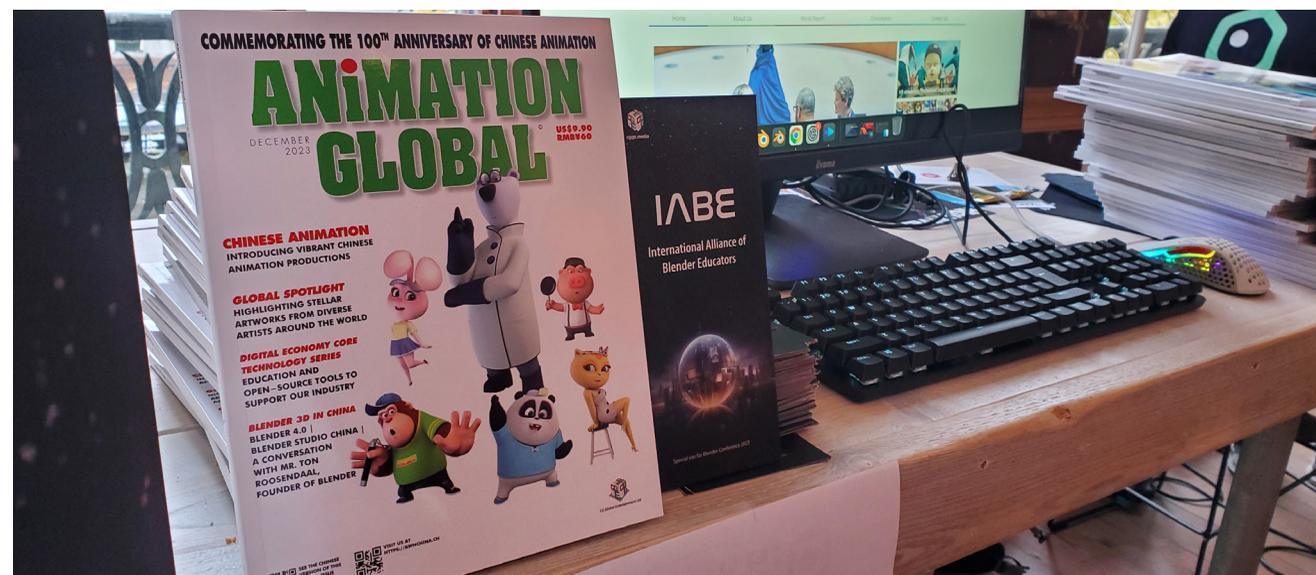
在过去的几个月里，数谱的课程开发团队与Dewanchand女士以及Blender教育领域的同行们密切合作，为Blender基础教育制定了一套标准化课程。我们与该团队一起发布了我们的"Blender Badge"设计，其核心是一个可比较、低门槛、可量化的系统，该系统可促进有关 Blender 教育的资源共享和认证。我们就如何细分每个学习子项、教学水平的分界点以及衡量

工作中应提供的颗粒度等问题提出了自己的想法。

作为对 "Blender Badge" 设计的补充，我们进一步概述了围绕数谱资格架构 (QF) 的更广泛想法。该框架提供了一个分级系统，以及围绕数字经济核心科技 (DECT) 的培训和评估基础设施。我们的QF系统设计侧重于课程的实施方面，提供专业教师培训 (Train-the-Trainer) 服务，确保学校拥有能高度掌握Blender技术的高素质人才。此外，数谱教育平台 (KEP) 的自动评估和认证功能可确保国际用户迅速、轻松地大规模采用 QF 系统。

明年，Krystal Institute 将与 Blender 社区合作，成立 Blender 教育工作者国际联盟 (IABE)，建立一个平台，使教师能够获得 Blender 教学资源，并与其他人分享他们的作品。此外，即将在中国举办的以 "中国航天梦" 为主题的Blender国际动画大赛，将是 "Blender Badge" 和专业教师培训计划的理想试点项目。

我们已经迫不及待地想在明年再次回到这里，与大家分享 Blender 教育的更多成果！





打破界限

开源启发与本地BLENDER大会的召集

撰文：姚琇龄

在阿姆斯特丹的文化中心，来自世界各地的科技爱好者、教育工作者、艺术家和开发人员齐聚Felix Meritis参加了一年一度的Blender盛事。我们参与了各种活动，一窥Blender的创新和突破。

2023年的Blender Conference 不仅是对开源创新的支持，同时是Blender社区致力于免费、可访问和强大的3D创作工具的庆祝活动。知名演讲者和公司分享的演讲、会议和现场教程等各种活动展示了Blender的持续发展，以及它如何通过最新的技术、工作流程和工具使不同行业的Blender从业者受益。

探索Blender世界中的开源创新

以下是大会带来了激动人心的灵感的一些亮点。

2.5D艺术

来自索尼图像工作室的艺术家们解释了使用Blender的创作过程，并演示了他们如何利用Blender的功能创建了2D和3D之间创造引人入胜的艺术作品的艺术能力。这种创新的艺术和动画方法为叙事和艺术表达开辟了新的道路。

资产管理和附加功能开发

艺术家和开发人员讨论了在Blender内有效管理、建模和给3D资产贴纹理的技巧、工具和附加功能。这包括资产组织和协作策略，以改进流程工作流程，塑造Blender管道能力的未来，并扩展Blender的功能以执行特定任务。

培养年轻的艺术家

Blender是一个友好的软件，可以让孩子们释放他们的创造力，自由探

索CG动画的领域。Preston是一个自学成才、有天赋的14岁孩子，他使用Blender创作了高质量的乐高动画电影预告片。

开创本地Blender盛会之路

在反思2023年Blender大会期间获得的见解时，我深切体会到了开放平台的价值，它促进了知识共享，并鼓励社区内的协作互动。在大会期间有趣的一点是来自亚洲地区的参与者只有寥寥数个，这让我思考是否有可能在中国举办一场本土化的Blender大会，为全球Blender社区注入新的视角和灵感。

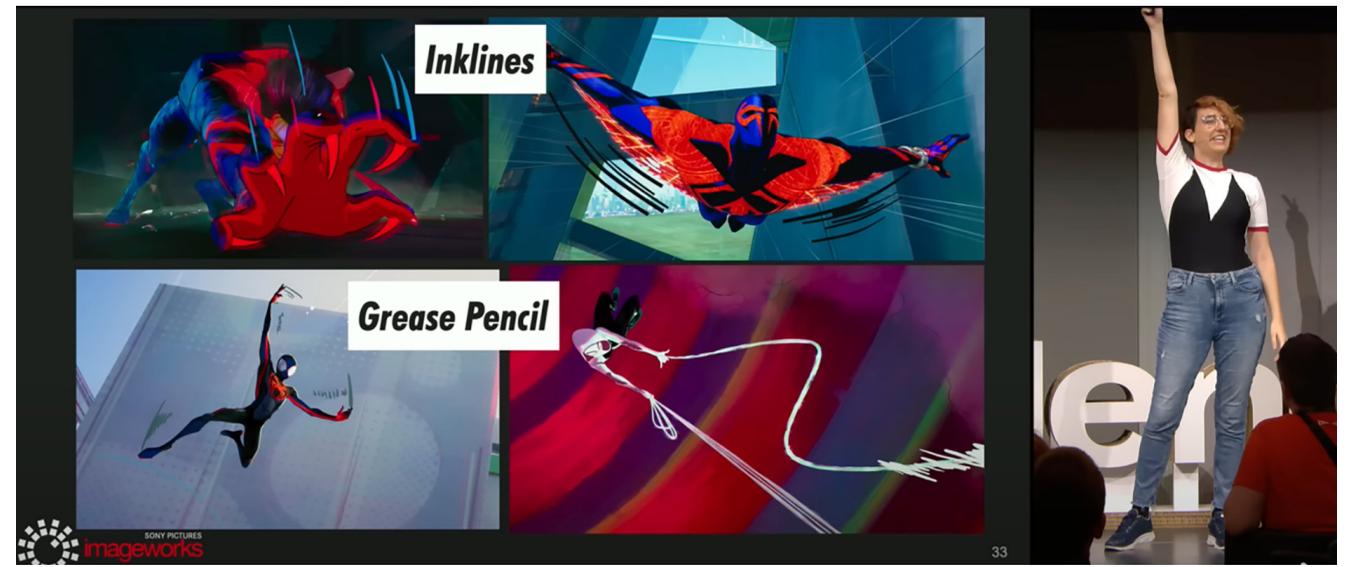
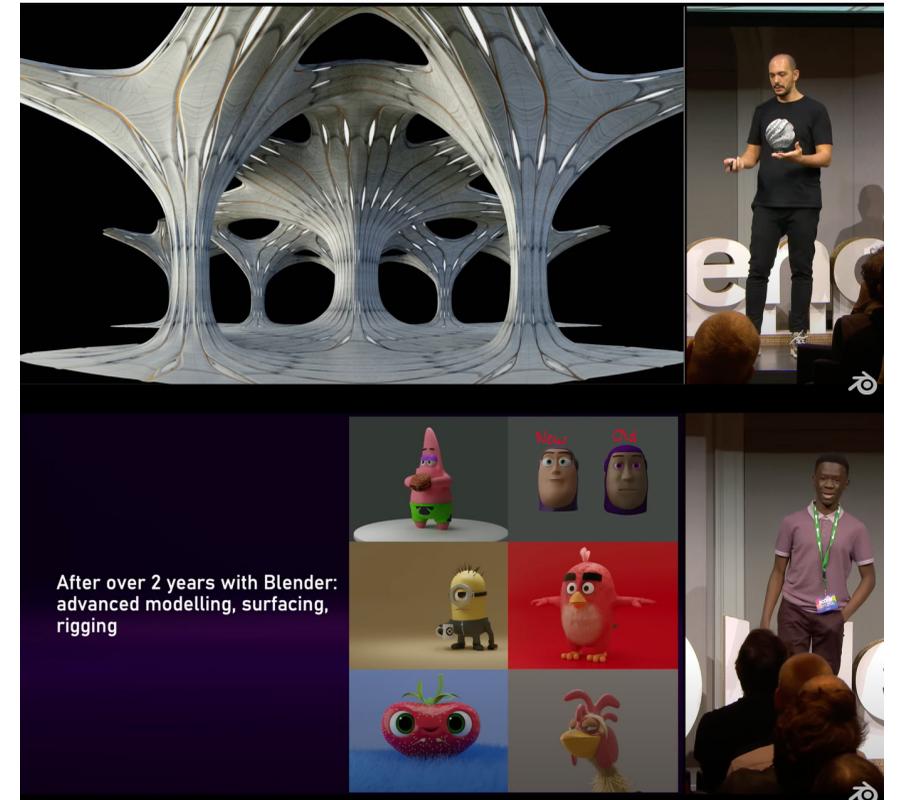
在过去的几十年中，开源软件的采用和发展在中国不同行业发挥了越来越重要的作用。开源软件的出现为业余和专业从业者提供了经济实惠的解决方案，以提高工作效率。

作为一个具有远见的数字媒体公司，我们认识到开源软件的重要性，它具有高度的经济性和易获得性。在过去的几年里，我们与Blender本部紧密合作，提供与Blender相关的云培训和服务，以使工具对中国用户更加可及。为了与行业的雄心相一致，并促进合作精神，提供开放空间对于从业者之间的沟通和合作、知识分享以及培育一个包容性社区至关重要。虽然在中国举办本地化的Blender大会可能会面

临一些挑战，但它也提供了机遇，可以融入中国文化和艺术，为会议注入了国际和本土元素的独特融合。

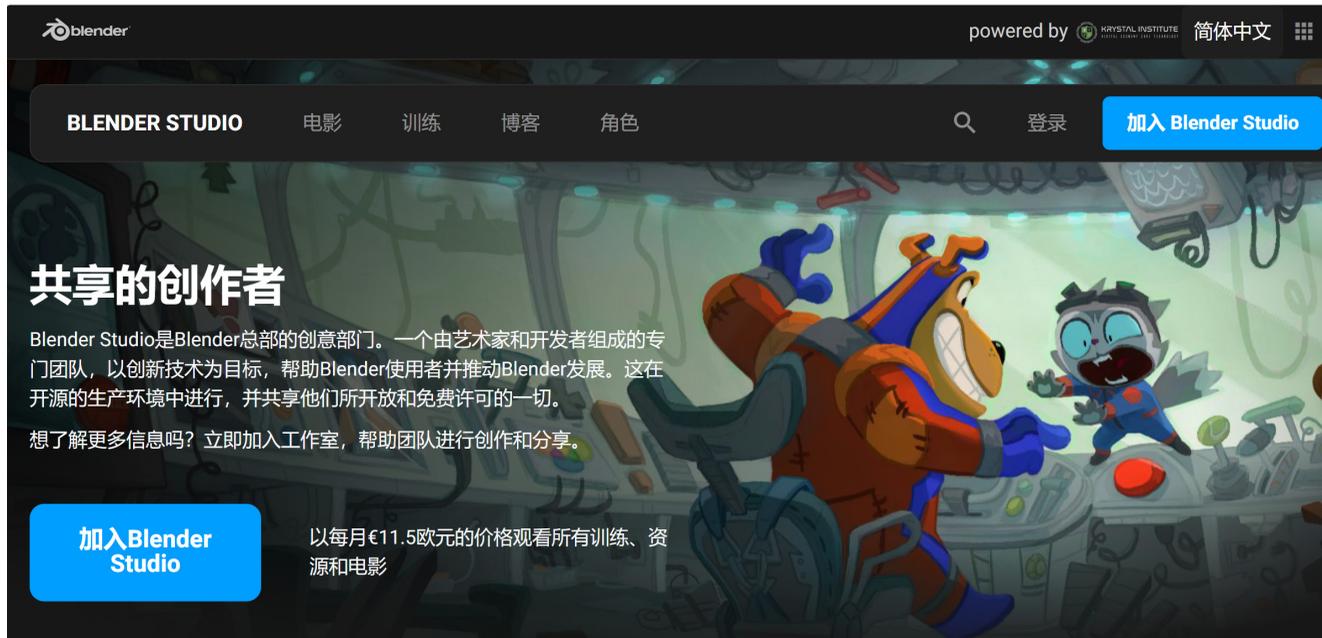
例如，演示和研讨会可以深入探讨中国动画产业发展中本国文化丰富的历史和视觉美学。艺术家可以生动地展

示他们如何将这些文化元素融入到中国的动画和艺术作品中。因此，这将使中国文化置于聚光灯下，同时在全球Blender社区和充满活力的中国动画产业之间营造了一个协作、创新和动态文化交流的环境。



BLENDER STUDIO

中文版隆重出场!



撰文: 陈家睿

作为一款3D建模和动画软件, Blender的操作系统和界面十分直观, 但学习者仍需要从专业教程获取相关知识及操作窍门。要想对3D动画有一个全面的了解, 并在相关领域获得更多的资源, Blender Studio (前为Blender Cloud)网上教学资源平台对于初学者及专业人士来说都是最佳的选择。

2014年, 推出之始, Blender Studio作为一个教育平台, 帮助进一步推广了Blender, 并为Blender基金会筹集了资金。随着多年来的发展, Blender Studio如今提供的内容包罗万象, 足以帮助所有等级的用户充分掌握知识, 挖掘自身潜力。现在, Blender Studio的主要内容分为以下五个方面: 电影、博客、训练班、资料库和其他服务。

只需要每月花11.50欧元, 就可以成为Blender Studio的会员, 享受平台上大量的高质量内容。

2006年, Blender Foundation成立了Blender Institute, 负责许多开放项目的工作。多年来, Blender Institute开展了许多开放项目, 包括开放电影和游戏, 这些项目推动了Blender社区的不断创新。



这种情况下, Blender Studio好像一个影像店, 囤积了18部开放电影的所有制作文件、资产、艺术作品, 以及从未曝光过的内容。当你有机会翻阅和使用来自Blender Institute的艺术家的所有专业动画作品, 你一定会受到启发。

课程和辅导课

不管是在YouTube还是Bilibili上, 都有很多Blender的教程。虽然有些视

频很好, 很有帮助, 但它们总是谈论Blender操作的片段和碎片, 而不是让学员完整经历一个项目的整个过程。从这个意义上说, 学习者要在那些教程中获得更投入的学习体验有点困难。

Blender Studio提供了许多教程, 不仅由艺术家解释使用Blender的方法, 而且还完整演示了项目的整个工作流程, 包括角色动画、资产创建、视觉效果构成等工序。

来自Blender Institute的专业艺术家, 如Julien Kaspar和Gleb Alexandrov, 用幽默的表述风格耐心地讲解相关操作, 谈论的话题从三维建模和基本动画到专业雕刻、着色器创建。

各种水平的学习者都可以在这些教程中找到进一步学习的合适起点。课程由动画基础知识、角色工作流程、程序化着色器教程以及Blender中电影和动画制作的更多高级知识组成。此外, 你还可以访问课程中使用的源文件, 得到一个互动性更强的学习体验。

资源库: 过千个3D模型及材质

学者们经常求助于各类资源库, 以便对他们正在进行的研究有更深入的了

开放电影《春天》(2019) 的故事板样本



解。Blender Studio上的资源库也为动画学习者提供了同样的服务。你可以在这里找到Blender社区中其他人创造的漂亮工具和其他动画资产。这些能够随时下载的资源, 无疑可以丰富你的工具箱。

凭借丰富的内容, 包括高达16K和24EVs的HDR图像、+1500高质量的纹理, 以及高质量的角色资源, Blender Studio上的资源库提供迅速成为3D建模及动画达人的直通车!

其他服务

Blender Studio不仅是一个寻找资产和通过专业教程磨练技能的伟大资源库, 而且也是各种设计的需求满足者。主要的服务是以Blender Studio插件的形式出现的, 它可以直接在

HDR IMAGES

Up to 16K and 24 EVs HDRi to enhance your renders.

Myanmar
Indoor

Skies
See all HDRIs >



TEXTURES

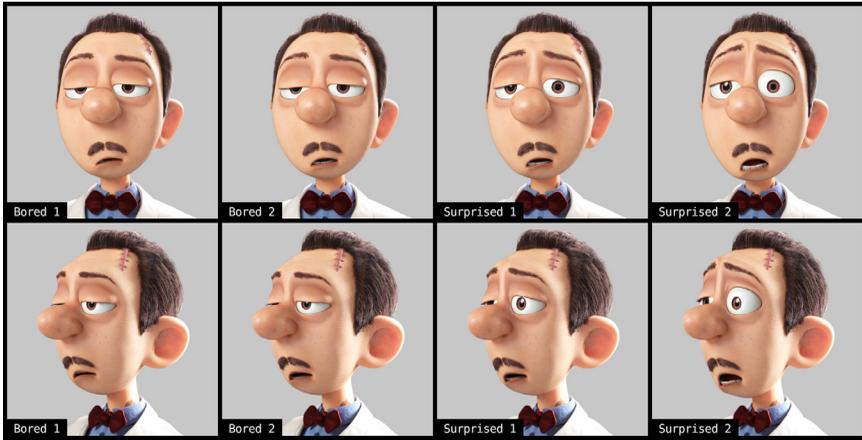
More than 1500 public-domain textures.

Metal
Wood

Bricks
See all Textures >



Blender Studio上的资料库储存着世界各地艺术家的精彩作品



中文用户专属的Blender Studio

Blender Studio不仅是一个寻找资产和通过专业教程磨练技能的伟大资源库，而且也是各种设计的需求满足者。主要的服务是以Blender Studio插件的形式出现的，它可以直接在Blender中访问Blender Studio的大部分服务。

有了这个插件，你可以通过简单的点

击来与他人分享图片。许多动画师经常使用这个功能，在网上分享他们的视口内容、纹理和他们当前的工作安排，这对动画社区的健康发展非常有利。另外，你可以在Blender用户界面中浏览纹理和HDRI库，并在你的项目中方便地使用它们。

另一个强大的附加功能是Blender Sync（同步），它允许你在不同的设

备和不同版本的Blender之间同步你的用户偏好。它就像一个小工具箱，可以随身携带，随时使用，因为它几乎不占空间。保存一次你的配置，就可以在任何地方使用它们。

中文用户专属的Blender Studio

多年来，Blender Studio的服务已经让很多动画师受益。而对于那些英语不是很好的人来说，丰富的内容似乎有点望尘莫及。在这种情况下，Krystal Institute（数谱研究院）与Blender Institute合作，提供了Blender Studio的中文版，给中国的动画师提供了一个完美的动画制作机会。

对于非英语母语的人来说，通过母语的字幕来理解教程总是更顺畅的。在这个中文版项目中，我们提供了一整套的中文字幕，它们不仅对这些视频的工作流程进行了字面翻译，还对Blender用户界面中的各种按钮和功能进行了解释。



此外，我们还在中文版本中加入了一个名为“标签追踪”的特殊功能。我们对每个教程所涉及的关键内容进行了标记。通过这个功能，用户可以搜索出属某个大类或有某些联系的视频。然后，他们可以对这些知识点有更深入的了解。

中文版本的Blender Studio同时提供繁体和简体的中文字幕，这可以使大中华区的动画师受益。这对于提高这个优秀的开源软件在这个地区的知名度是一个很大的进步。

凭借其免费和开源的特点，有人说Blender已经使3D建模和动画行业民主化。全世界的艺术家都在使用Blender自由地创作奇妙的作品，甚至像厨师拥有自己的个性化厨具一样拥有了自己独特的工具。

其官方网站上写到，Blender Studio是“由自由和开放源码软件提供动力的项目创意中心”。Blender Studio的课程涵盖了Blender的每一个主要主题，为你提供了一个探索和发展动画专业知识的游乐场。在Blender Studio的帮助下，你可以创建个性化的动画工

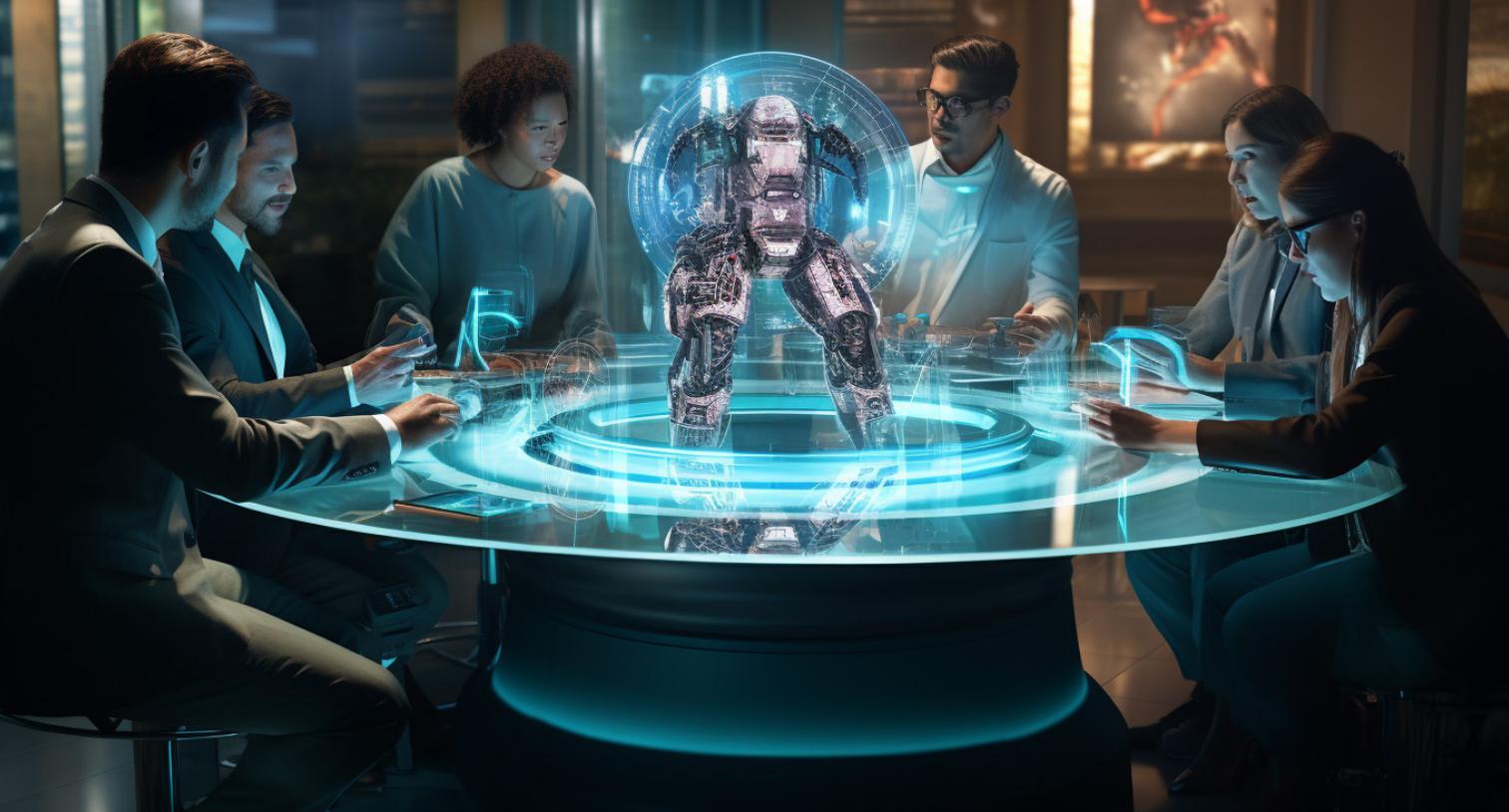
具；同时，由于可以接触到有才华的艺术家分享的经验，你会受到启发，像他们一样创造出好的作品。

所以，现在就注册成为Blender Studio的会员，享受成为创意社区的一部分吧！



<https://blenderstudio.cn>





培养明天的创新者

BLENDER 3D 教育计划

撰文：梁定雄

作为一个有远见、有抱负的教育机构，krystal institute期待迎接数位化和新科技时代。我们坚持培养年轻人才，为他们配备数位知识、技能和工具，释放他们的创造力，为他们未来为行业做出贡献做好准备。3D世界、动画、视觉化和模拟是我们下一代应该掌握的一些最重要的新兴技术。为了提高孩子学习最新3D技术的兴趣，我们努力制作游戏化、互动式、引人入胜的课程，并首先在中小学进行试点。我们并行运作的培训师培训计划旨在无缝协助教育工作者将我们的数位工具整合到他们的日常教学方法中，使他们能够促进有效的学习体验。我们深知科学教学

的重要性，因此严守香港教育局所制定的教学原则。过去，我们成功推出了以向小学生教授Blender为重点的自办夏令营。今年，我们与合作伙伴EIRI-GBA合作，提供了12小时的Blender课程，其主题植根于中国传统文化。小学生们展现了学习Blender的热情，创作出了精彩的3D动画影片。迄今为止，我们已成功为当地学校的500多名学生授课，并向学校、教师和学生灌输了面对快速技术创新时持续学习的重要性意识。

国际 Blender 教育者联盟 (IABE)

国际 Blender 教育者联盟 (IABE) 是一个充满活力的全球组织，致力于使用强大的 Blender 平台教育和激励下一代电脑图形 (CG) 艺术家。IABE 坚定致力于标准化教育、认证计划和

促进学生参与，在Blender社区中发挥着至关重要的作用。我们培养人才，扩大教育机会，并确保行业标准得到维护，从而为全球Blender从业者的持续成长和卓越做出贡献。

IABE 将透过以下项目 促进无障碍 Blender 教育：

标准化、模组化课程：为 8 至 18 岁的学生开发标准化 Blender 课程，确保跨地区一致的学习体验，并且足够灵活，以满足教育工作者的不同需求。

认证计画：IABE透过培训师培训计划为教育工作者提供认证，以验证Blender教育工作者的专业知识，提高他们的可信度和专业地位，并为课程设计师提供课程开发的指导原则

资格框架：建立一个结构化的、以目标为导向的框架，确保根据综合学习目标准确评估学生的表现，无论是年轻学习者还是专业学习者

学生参与：优先考虑易于理解且引人入胜的学习体验，旨在激励和增强下一代Blender艺术家的能力

IABE 将如何为 Blender 社区服务？

全球公认的 Blender 教育标准将有助于加强 Blender 在全球日益普及的知名度，使所有相关利害关系人更容易获得学习和教学体验。IABE鼓励缺乏课程资源的社区进行人才培养，让有抱负的培训师获得相关资格并将知识传授给学生。此外，该联盟可以促进 Blender 社区内教育工作者、艺术家和开发人员之间的合作，充当网路、知识共享和创新的纽带。透过连接CG制作价值链上的参与者，该联盟为教育工作者和学生开辟了新的途径，提高了他们在CG行业的就业能力和认可；并扩大工作室和制片人接触人才的机会。

对学生来说，认证计画可验证学生对 Blender 的熟练程度，为他们在就业市场上提供竞争优势。这些认证是他

们技能的实际证明，可以丰富他们的履历，增强他们继续接受CG教育的信心。「徽章」系统已在许多欧洲社区实施，我们希望在世界各地复制他们的成功。

对于教师来说，认证计划认可教育工作者的专业知识和对Blender教育的奉献。特别是，英国和其他地区的同行已经开展了教师培训项目，我们希望交流这方面的经验，以便将来推出更全面的项目。培训师培训计划有助于 Blender教育的全球标准化，建立评估 Blender教育者熟练程度的基准，确保高水平的教学质量，并促进教育界内的信任和协作。获得认证的教师在教育界获得信誉和认可，从而增加专业和合作机会。

呼吁全球参与

加入国际 Blender 教育者联盟 (IABE)，帮助我们改变Blender教育的未来！透过成为 IABE 会员，您将帮助领导塑造 Blender 教育的未来和培养下一代 CG 艺术家的努力。

我们的承诺和特权

教学交流：与世界各地的艺术家和教育工作者合作，为全球 Blender学习者建立领先的资格架构和配套课程

专业认可：在全球Blender社群中获得信誉并提高您的专业形象。

终身数位学习：受益于丰富的教育材料、学习资源、工作坊、网路研讨会、研讨会和交流计划

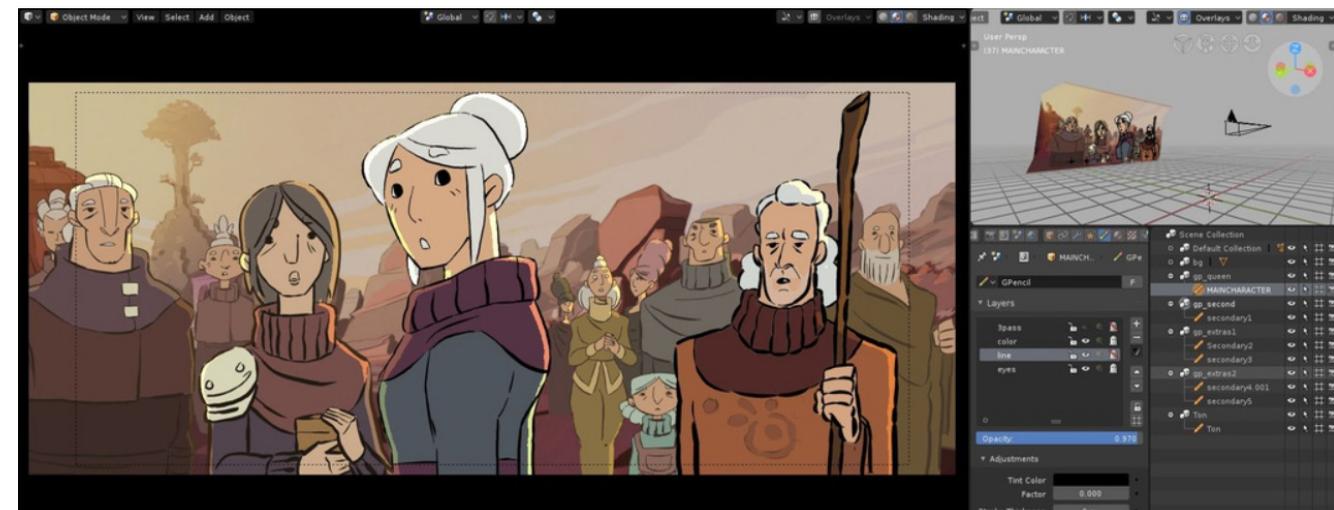
交流机会：与世界各地的教育工作者、艺术家和发展人员联系，发现新的合作机会

职业发展：经过认证的教育工作者可以在不同的教育环境中进行教学，并与世界各地的合作伙伴合作

社区参与：在社区活动、协作和知识分享会议中发挥积极作用，以促进创新



<https://iabe.io>



未来动画师联合起来！

国际 BLENDER 儿童动画比赛



撰文：梁定雄

根 据世界经济论坛的估计，如今进入小学的儿童中有65%将从事尚不存在的新工作类型。为了因应快速变化的科技环境和就业市场，当今的青少年应该为自己配备有弹性的未来技能；建模和动画在行销、设计、视觉化、模拟和娱乐方面有着丰富的应

用，无疑是数位经济参与者的核心技能。

年仅 8 岁的动画师正在使用 Blender 制作高品质的艺术作品。为了促进开源动画工具Blender的广泛使用，CG Global Entertainment (CGGE) 提议举办国际Blender动画大赛，以帮助教育和激励8至17岁的学习者了解CG及其应用。首届大赛将在大中华区举办，我

们欢迎有兴趣的各方，无论是学校、文化教育界或非政府组织，加入我们的使命，让更多有抱负的艺术家接触到动画资源。

为未来的学习者提供免费的建模和动画资源

鉴于新兴科技将对我们的世界产生巨大影响，CGGE认为，应向所有学习者提供面向未来的知识、技能和工具，

以激发创意表达的热情。因此，我们将向所有参赛者提供免费、全面的10小时课程，以学习制作航空航天相关动画卷所需的核心技能。此外，大赛要求所有成果都以开源软体Blender产生，以进一步推广开放式科技的使用；任何前期制作工作（例如概念艺术、分镜设计和剧本编写）以及后制工作（包括影片编辑、特效和音讯编辑）都应使用开源应用程序建立。

为了认可学生在比赛期间的成绩，CGGE将与Blender Institute和国际Blender教育者联盟合作，为参赛学生颁发优异证书。比赛中的优异表现将进一步为学生带来奖项，并在同样在由CGGE主办的国际人工智能与创意大会上颁发。

将航空航天技术推广到下一代

2023年，中国在航太领域取得重大发展、突破与创新，包括发射科学卫星、对地观测卫星、天文观测卫星等。这些成果包括风云三号气象卫星、环境减缓06号卫星、桂神星一号

运七运载火箭等。这些卫星的成功发射和运行，为我国相关领域的研究提供了重要的数据支撑。此外，中国也研发了新型观测设备和资料处理技术，提升了空间观测的精确度和效率。

考虑到这些进步，该计划旨在为学生提供学习3D动画相关知识和技能的机会。它鼓励学生透过与太空和航太技术相关的动画作品来展示他们的创造力，庆祝中国在航太技术方面的重大努力和成就。

为CG产业的强劲成长奠定基础

竞赛旨在激发年轻动画师探索创意、突破界限、提升CG动画技能。这为他们提供了一个展示才华并获得认可的平台，推动新人才进入动画行业。CGGE旨在与大中华区的媒体合作伙伴合作，透过公共媒体传播获奖作品，提高年轻创作者和公众对这个行业的认识，并强调其潜在的职业机会和艺术可能性。除了展示年轻动画师的创意作品外，我们还将鼓励观众互动、投票并提供对参赛作品的回馈，从而

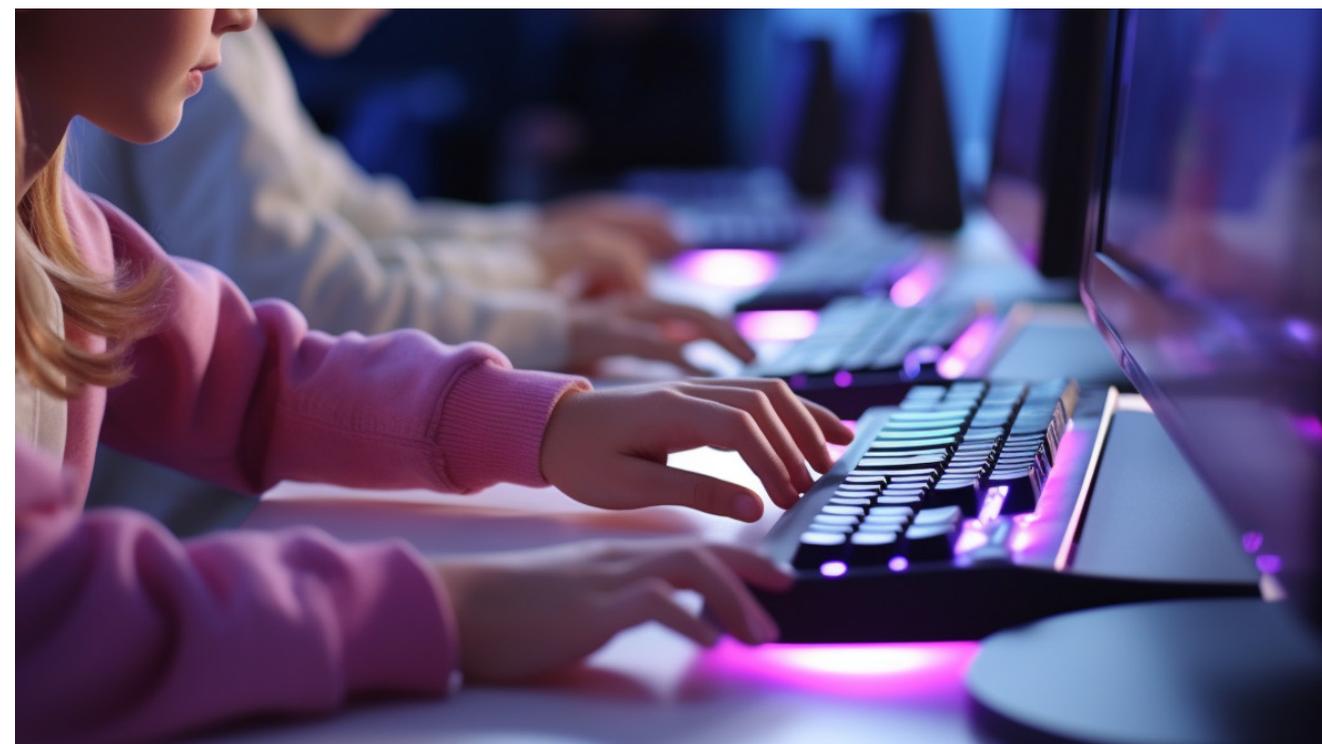
培养与动画社群的参与感和连结感。

关注年轻动画师的才华潜力可以激发他们从小就对动画和技术职业的兴趣。竞赛有助于发现和认可年轻有前途的动画师，将动画行业参与者、行业专业人士和组织聚集在一起。透过培养社群意识并支持动画生态系统的发展，我们对参与者和整个动画社群产生持久的影响。

欲了解更多信息，请通过info@cgge.media 联系我们或访问 <https://cgge.media>。



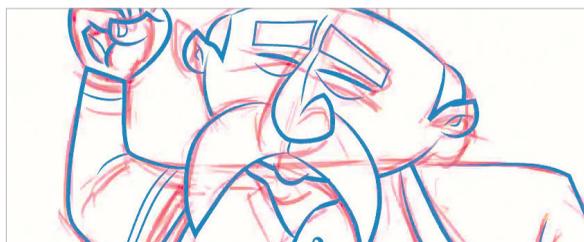
<https://cgge.media>



Blender Studio

加入世界一流的艺术家和开发团队
正在每日使用的生产平台

月费仅需 €11.50



线上全方位教程

深入学习角色建模、2D 动画、雕刻、
3D 打印、骨架绑定、视觉特效等
热门课题。



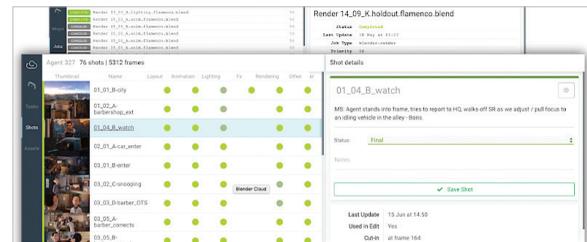
3D资产库

无限下载高质量素材，
HDR 影像高达 16K 和 24 EV，
及 1500+ 精美材质。



开放式电影

来自 18 部开放电影的
所有製作文件、资产、艺术品，
加上以前从未见的幕后内容。



生产线管理服务

线上渲染农场，
连同生产线管理平台，
掌控您的电影、游戏或商业项目。

Visit <https://blenderstudio.cn>



**ANIMATION
GLOBAL**

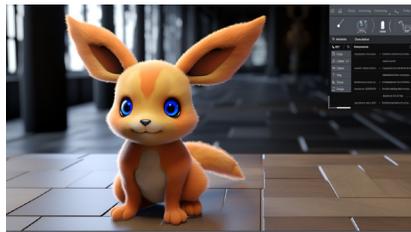


BLENDER 4.0 简介

3D 动画与 VFX 的飞跃

撰文：梁定雄

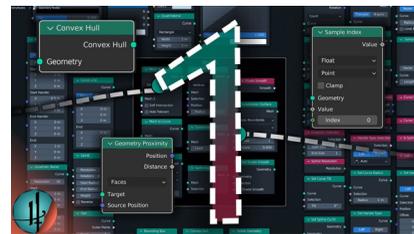
我上次写有关Blender的文章是在Blender 3.0发布时。Blender 2.0到Blender 3.0花了将近20年的时间。两年后的现在，我们看到了Blender 4.0。Blender的最新版本带来了大量新功能、改进和增强功能，进一步巩固了其作为业界领先工具之一的地位。在本文中，我们将探讨Blender 4.0的一些主要亮点以及为什么它在3D艺术家和爱好者中引起如此多的兴奋。



1. Eevee即时渲染引擎

Blender 4.0对其即时渲染引擎Eevee

进行了重大改进。Eevee现在支援光线追踪，可以即时实现更真实的光照和阴影。此功能为艺术家提供了一个强大的工具来准确地视觉化他们的场景，而不需要耗时的渲染周期。光线追踪的整合增强了渲染影像的整体真实感和沉浸感，使其成为软件的宝贵补充。



2. 几何节点

Blender 4.0中最具突破性的新功能之一是几何节点系统。此功能彻底改变了艺术家在Blender中创建和操作复杂几何图形的方式。它允许使用者使用基于节点的工作流程来建立程式几何体，从而为创建复杂的模型、地形和效果提供无限的可能性。借助几何节点，艺术家可以使用简单直观的介

面轻松生成和修改复杂的结构，例如树木、岩石和城市景观。

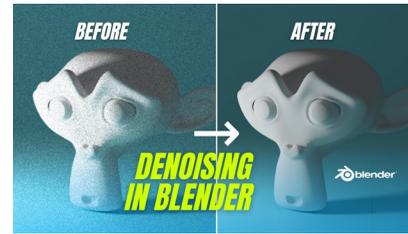


3. 雕刻和绘画改进

Blender 4.0对其雕刻和绘画工具进行了多项增强，为艺术家提供了更大的灵活性和对其艺术创作的控制。新功能包括更好的高解析度雕刻性能、改进的画笔动力学、增强的雕刻和绘画画笔以及在雕刻和绘画模式之间无缝切换的能力。这些改进使雕刻和绘画工作流程更加顺畅和高效，让艺术家专注于他们的艺术表达。

4. AI去噪

Blender 4.0采用人工智慧降噪技术，可大幅降低渲染影像中的杂讯，提升



最终输出的整体品质。此功能利用机器学习演算法来分析和消除噪音，同时保留重要的细节。借助AI去噪，艺术家可以在更短的时间内实现更清晰、更具视觉吸引力的渲染，因为它无需过多的渲染样本或后处理技术来减少杂讯。

5. 更快、更有效率

Blender 4.0具有各种效能最佳化功能，使软件更快、更有效率。改进的多执行绪功能使用户能够充分利用现代CPU架构，从而实现更快的视口渲染和整体回应速度。此外，底层程式码库的最佳化增强了软件的稳定性和可靠性，确保为从事复杂专案的艺术



6. 新资产管理器

Blender 4.0引进了一个新的资产管理器，它简化了Blender专案中组织、管理和重复使用资产的流程。此功能使艺术家能够直接从Blender中轻松浏览、汇入和管理3D资源、材质、纹理和其他资源。资产管理器透过提供用于存取和共享专案资产的集中中心来帮助提高工作效率和协作。



7. 改进的油性铅笔

Blender的油性铅笔让艺术家直接在3D视窗中绘图，在Blender 4.0中得到了显著改进。新版本引入了更强大、更通用的系统，使艺术家能够以更高的精度和控制创建2D动画和艺术作品。改进的油性铅笔集包括图层管理、关键帧插值和高级描边修改器等功能，使其成为Blender中传统2D动画和概念艺术的绝佳选择。



8. 增强的影片编辑

Blender 4.0显著增强了影片编辑功能。影片编辑器现在支援多种影片格式，可以更轻松地汇入和处理各种素材。此外，改进的播放性能、先进的色彩分级工具和音讯波形可视化等新功能增强了编辑体验，并允许对视讯专案进行更精确的控制。这些改进使Blender成为满足3D动画和影片编辑需求的强大的一体化解决方案。

9. 视觉特效与模拟改进

Blender一直深受VFX艺术家的欢迎，4.0版本进一步巩固了其在该领域的地位。该软件对其视觉特效和模



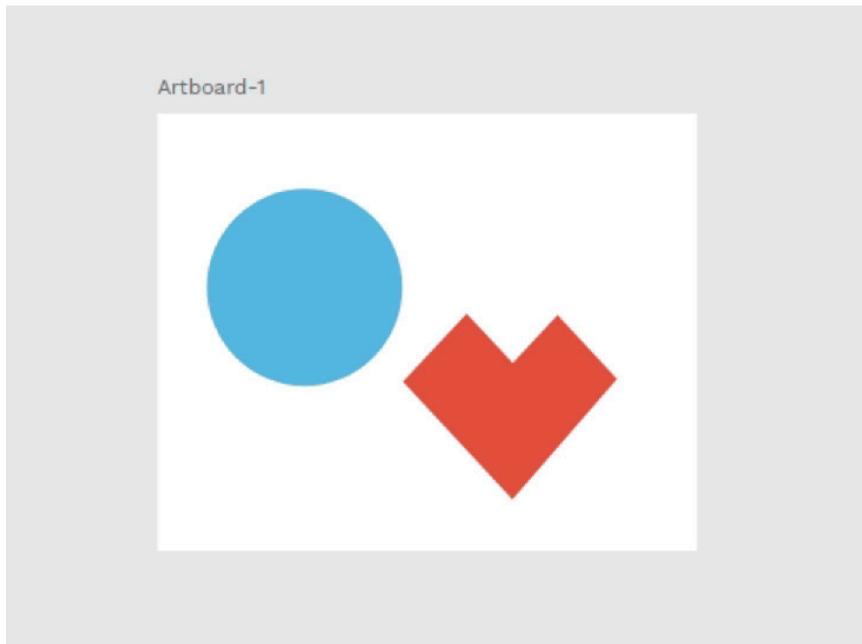
拟功能进行了多项改进，包括粒子系统、烟雾和火灾模拟以及布料模拟的增强。这些更新为艺术家在创建动态效果和模拟时提供了更多的控制和真实感，为创造令人惊叹的视觉效果开辟了新的可能性。

结论

Blender 4.0代表了这款强大的3D动画和VFX软件发展过程中的一个重要里程碑。凭借一系列令人印象深刻的新功能、改进和社群驱动的开发，Blender不断突破界限，让艺术家创造令人惊叹的身临其境的视觉体验。无论您是专业艺术家、学生还是爱好者，Blender 4.0都提供了全面且易于使用的工具集，可将您的创意愿景变为现实。拥抱Blender 4.0的强大功能，开启3D动画和视觉效果领域无限可能的世界。因此，潜入Blender 4.0的世界，以前所未有的方式释放您的创造力！



免费UX/UI 专业设计软件—PENPOT



撰文：李敏行

如果你在UX/UI领域工作，又刚接触Penpot，那这篇文章很适合你。Penpot最大的优点是提供了一个平台方便跨领域团队之间的协作设计。虽然它是一个开源设计软件，但它有许多功能可以媲美于它的付费竞争对手，如Adobe XD。我们今天要看的功能只是冰山一角，但足以帮助你了解Penpot有所了解。

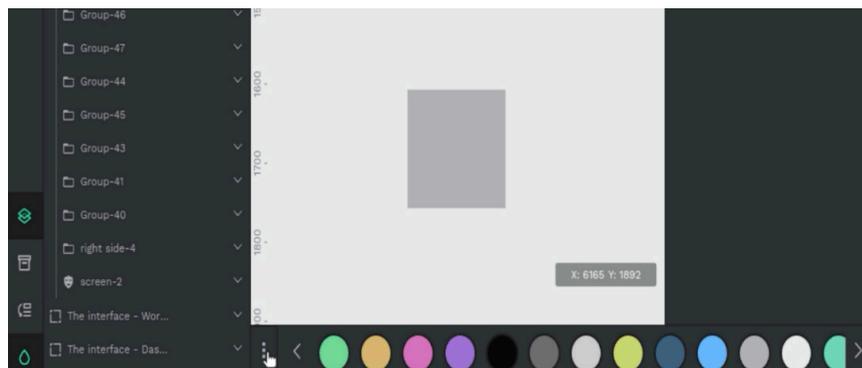
画板

画板跟同类设计软件的画布功能差不多，并具有固定的边缘。你可以根据你的需要，选择一个特定的屏幕或打印用的尺寸。

- 创建画板：点击工具栏中"移动"箭头正下方的第一个方形图标。点击并拖

动箭头来创建一个自订尺寸的画板。你也可以在"设计属性"边栏选择包揽设备最常用分辨率和标准打印尺寸的预设模板。

- 选择和移动画板：点击画板的名称或没有图层的区域。当边框变成绿色时，代表着你选择成功了。一旦选择了，按住"Shift"键，然后点击并拖动画板来移动它。



- 设置画板为缩略图：选择一个画板并点击右键。在菜单上，选择"设置为缩略图"。选定的画板将作为文件缩略图显示在仪表板的卡片上。

色盘

色盘可以帮你省去寻找取色器的功夫，直接在视区中选择想要的颜色。如果想切换到另一个已存颜色库，可以在菜单操作。

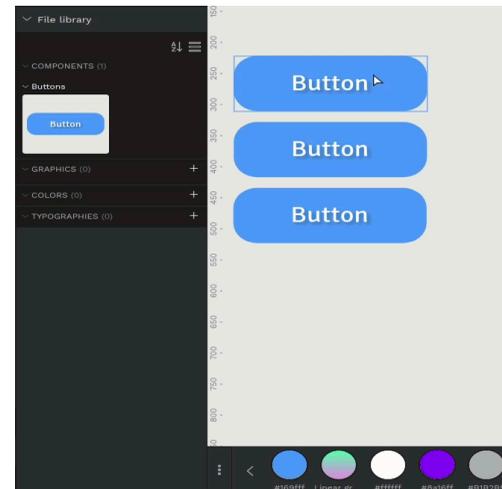
- 显示/隐藏色盘：有3种方法可以做到这一点：从导航栏左上方的主菜单中选择，点击工具栏上的色盘按钮（图中圈起来的），或在取色器上使用色盘启动功能。

- 色盘菜单：点击色盘左边的3个小点就可以打开菜单。在那里，你可以在已存颜色库之间、在大和小的缩略图尺寸之间自由切换。

- 添加颜色：若要填充颜色，先选择图层形状并从调色板中点选所需的颜色。若要添加颜色到笔划上，在点击图层的同时按"Alt"键。

组件

组件指一件或一组可以在用户档案中重复使用的物件。组件被分为主组件和组



件副本。由于用户档案中使用的所有组件副本都是链接的，对主组件所做的任何改变都将反映在所有组件副本中。

另外，也可以为组件副本的一些特别改动创建自定义选项，允许副本保留这些独特的变化，同时亦与主组件保持同步。

- 创建组件：点击并拖动你的光标，选择一个或一组物件。在你的选择上点击右键，从物件菜单中选择"创建组件"。

- 为组件创建文件夹：首先创建一个组件。然后，以这个方式重新命名该组件："文件夹名称/组件名称"，例如"Buttons/Button-1"。

- 更新主组件：如果你想把你在组件副本中所作的改动应用到主组件上，在组件副本上点击右键，选择"更新主组件"。

- 自定义选项：自定义选项的组件副本会在图层列表中用"*"标示。若想令主组件的变动影响到组件副本，你可以通过右击副本并选择"重置自定义选项"来进行重置。

网格

网格帮助你以几何方式排列内容。

Penpot有三种类型的网格：正方形、列和行。

- 添加网格：你可以在一个画板上创建网格。首先，选择画板。在右侧的边栏，选择"网格和布局"，然后点击"+"来添加一个网格。你可以根据你的需要增加网格的数量。

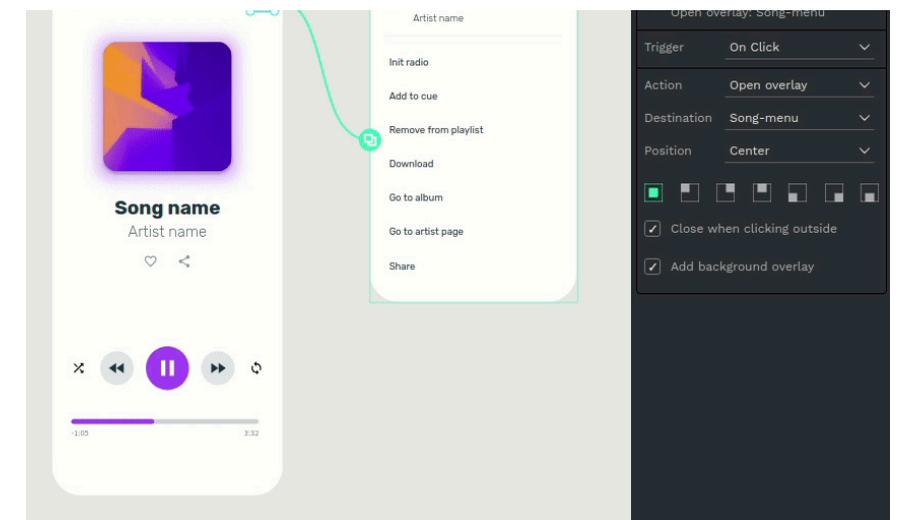
- 隐藏和删除网格：在"网格和布局"下列出了你现有的网格。将鼠标悬停在一个网格列上可以看到一个眼睛图标以及旁边的"-"图标。如要隐藏网格，点击眼睛。如要删除，点击"-"。

原型设计

你可以通过连接画板来建立互动性原型。这些原型可以帮助你了解用户将如何使用你的产品。

- 连接画板：首先，打开一个至少有两个画板的档案。然后，点开原型模式选择一个物件（可以是形状/画板/物件组）作为互动的触发器。从选定的对象拖动鼠标至目标画板以创建关联。这将自动创建一个流程起点。你可以通过点击原型标签上的播放按钮来测试你原型的运行。

- 固定物件：选择一个物件并打开右边的设计侧栏。在限制条件部分里，选



择"滑动时固定"。当你在视图模式下滑动屏幕时，物件将被固定在原处。

评论

你可以使用评论来与团队成员沟通并给与意见。

- 添加评论：先点击工作区工具栏上的评论图标（图中圈起来的）。然后，选择你想留下评论的地方。在你写完评论后，选择"发布"便能留下评论。

- 回复评论：点击某个评论（显示为含数字的圆圈），然后在弹出的评论窗口底部的文本框中写下你的回复。

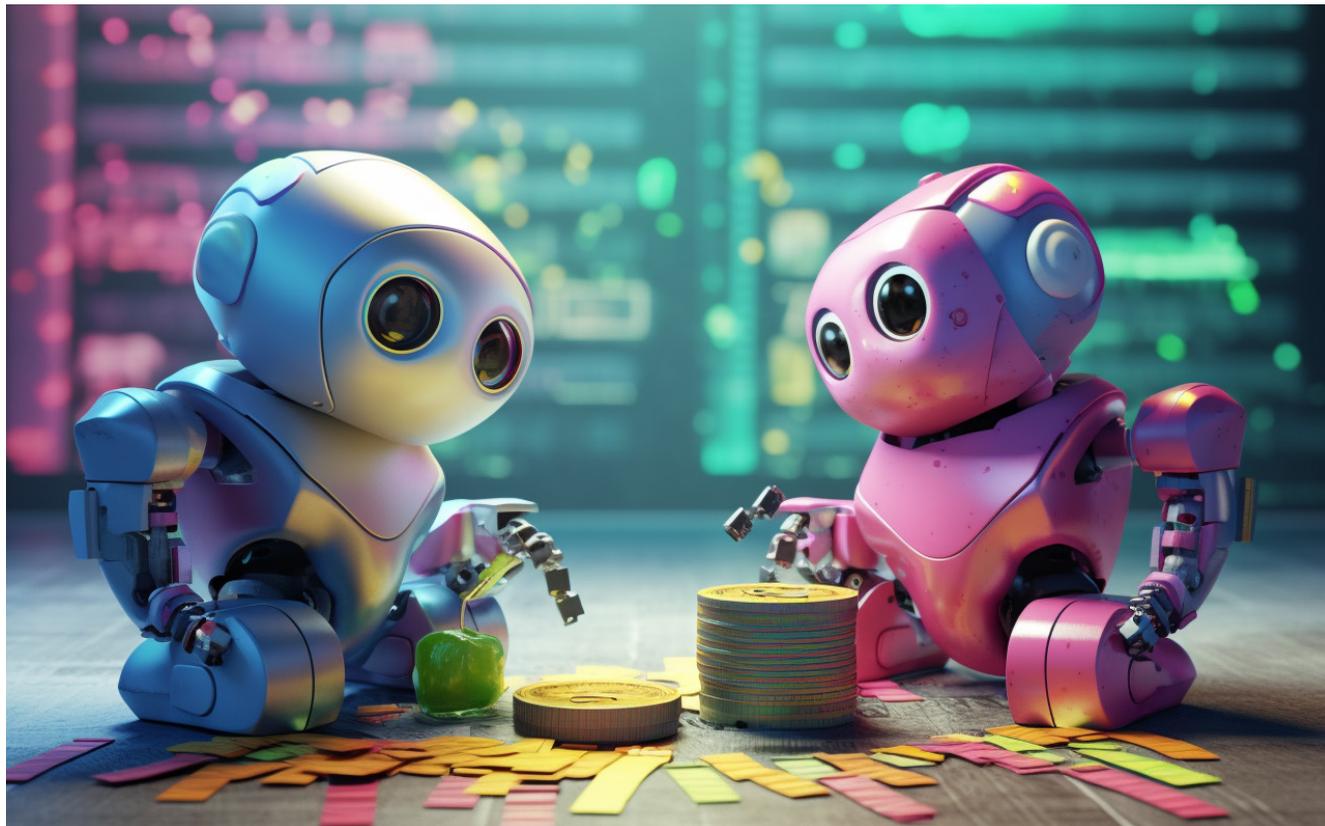
- 将评论线程标示为已读：点击评论弹出式窗口的右上方的复选框，评论便会从你的未读评论通知中消失。

接下来继续探索Penpot吧!

以上的功能虽然只是Penpot海量功能中的一小部分，但你现在应该比阅读本文前更熟悉Penpot了！如果你目前觉得Penpot不错，并想对Penpot的多项功能和应用有一个更全面的了解，不妨查看Penpot论坛，看看其他UX/UI设计师对Penpot有什么看法和心得，帮助你踏上使用Penpot设计的路途！

GODOT

充满潜力的游戏引擎

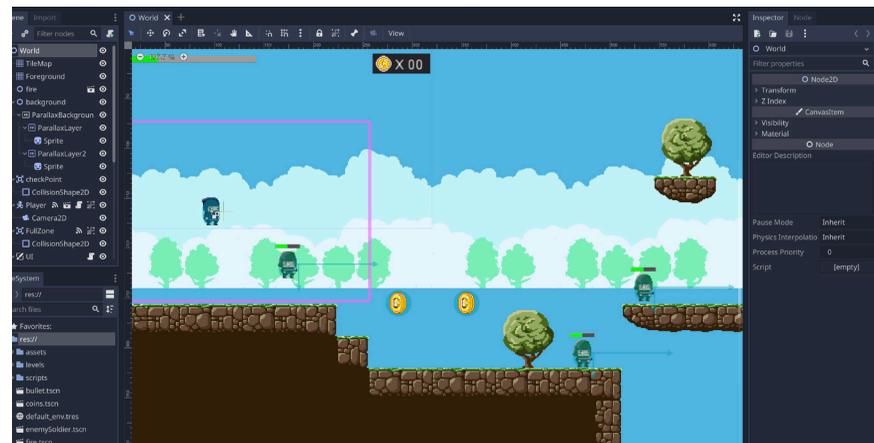


撰文：郭芳铨

近年开发游戏和互动体验的入门门槛对新手来说越来越友好，全因诸如Unity、Unreal、GameMaker、Godot等大大小小的游戏引擎（game engine）在市场上的出现。游戏引擎中包含常用的游戏开发元件，各种输入方式和操控器、灯光、镜头、声音、物理逻辑、平台输出等设定被内置其中，对于开发者来说，游戏制作难度由此降低，制作时间亦能够得到节省。今次为大家介绍一款多功能、跨平台的游戏引擎—Godot。

Godot是一款开源、免费的软件，使用其制作的游戏可在Windows、Mac、Linux、Android、IOS、HTML5等

平台上运行。用户可随意下载使用Godot，而不受订阅费或自身收入（一些软件对使用者的年收入有要求，收



入高过一定数量即需要付费使用）的限制。此外，Godot更不强求用户在制作出的游戏中使用其启动画面。

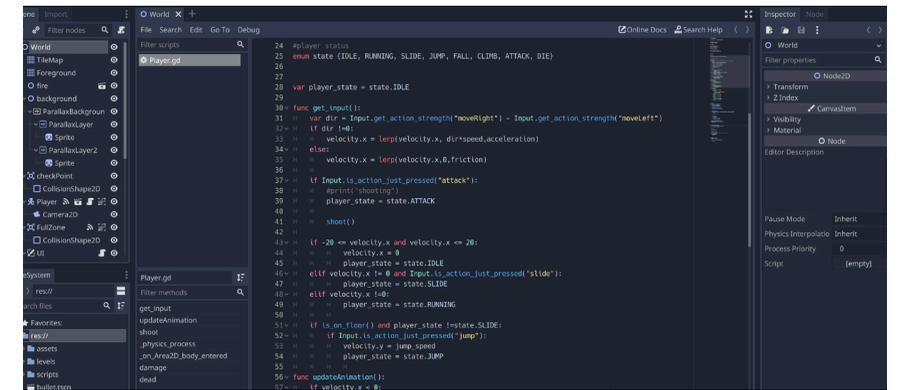
Godot 的设计概念

Godot拥有简单直观式的开发环境，软件内的基础物件称为「节点（NODE）」，节点集成的树称为「场景 SCENE」，通过灵活的场景系统与节点结构，在核心设计上就贯彻了物件导向的设计。Godot的程式语言使用结构类似Python的GDScript，而且亦兼容C#，让任何编程背景的程序员快速上手，并轻易地进行工作交接。

Godot内置独立的2D和3D引擎，以适应不同特性的游戏。使用Godot进行游戏开发时，用户亦可以轻易切换渲染引擎——在适合网页使用的GLES2及适合以电脑为发布平台的GLES3引擎之间进行灵活选择。

麻雀虽小 五脏俱全

Godot是能提供一条龙服务的套装软体，整个引擎的大小却仅为约200MB。体量如此小的软件，却内置



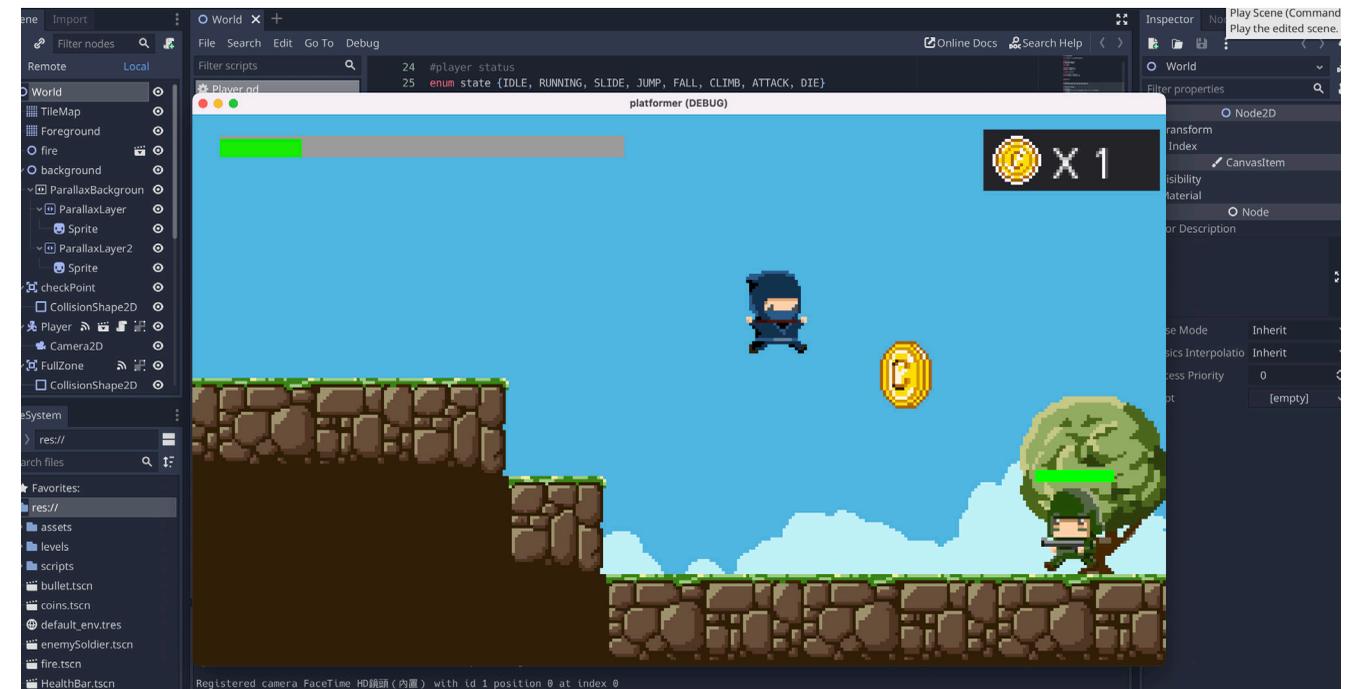
档案管理、2D/3D场景架设、程式码编辑器、材质编辑、版本管理、状态编辑器、动画时间轴设定等工具，令人惊叹。更值得注意的是，只要再下载一些元件，Godot便能完整满足用户在各个平台上发布作品的需要。

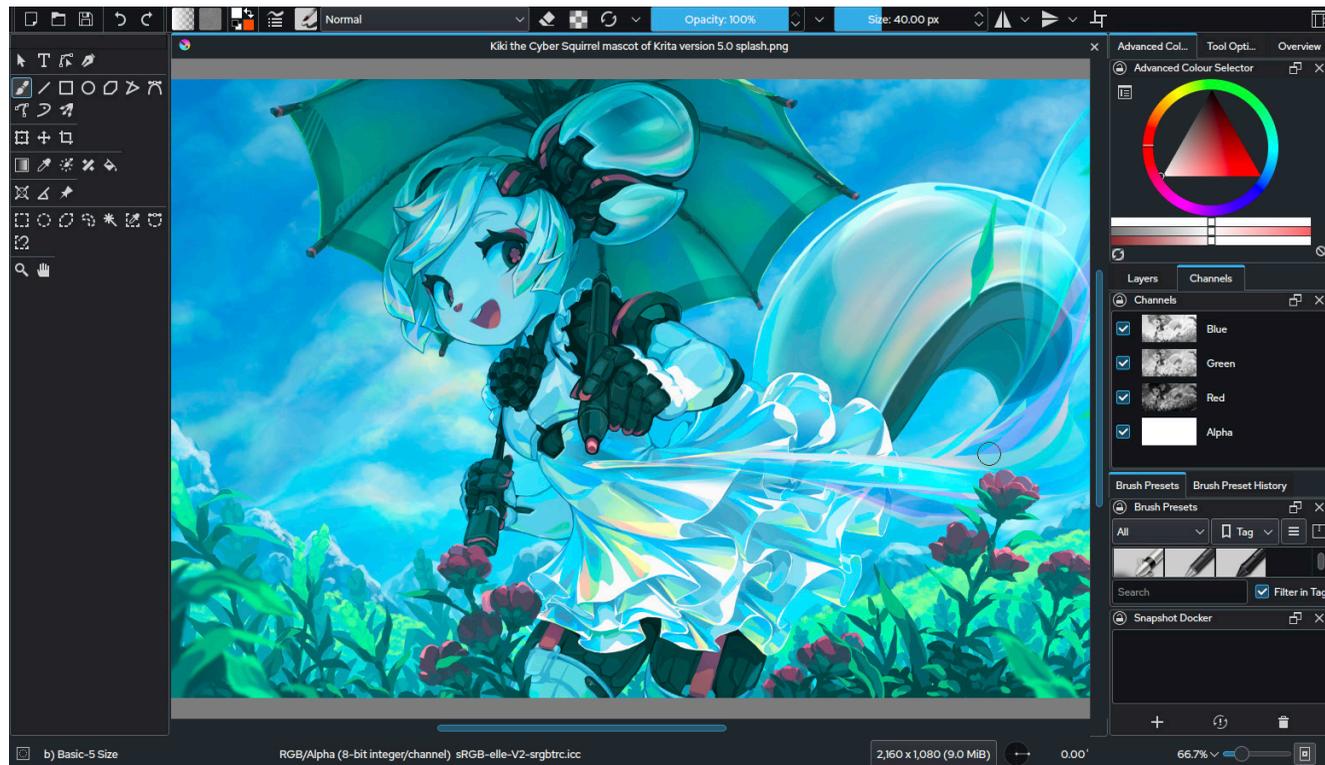
Godot 4.0 的强大更新

当前，Godot 4.0已经进入了Beta 4的测试阶段，推出指日可待。在测试版中，GDScript得到了升级，新增了多个函式，渲染引擎亦会升级至Vulkan，光影和实时渲染的效果得到增加，对于3D场景的呈现能力呈现质

的飞跃。此外，物理引擎亦会迎来升级，编辑器UI的更新更会令操作更加顺手易用。更重要一点是，Godot没有破坏性的升级机制，用家可以放心升级。

你可以在Steam平台下载或使用Godot。作为一套易用易学的游戏引擎，Godot直观式的开发界面、开源的特性，越发强劲的性能，让其得到越来越多人的关注。





KRITA

引领时代潮流的数字绘图工具

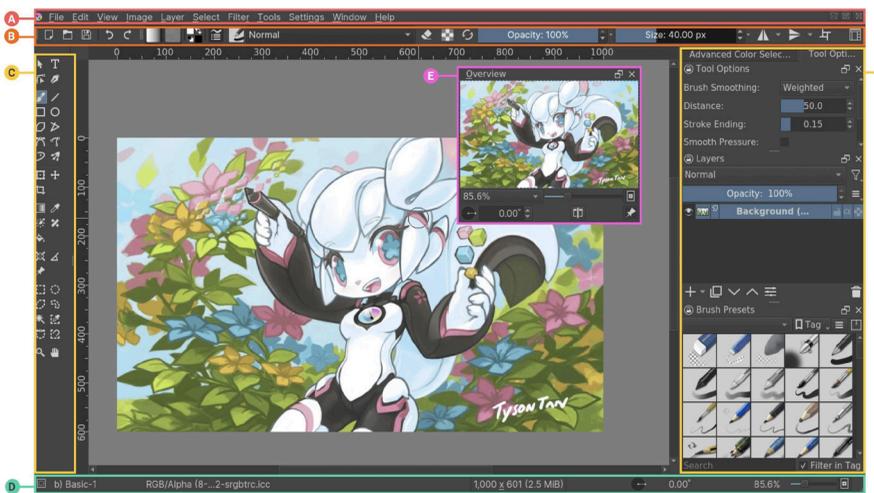
撰文：欧阳志伟

画在大部分人脑海里的第一印象往往是传统的手绘图画，像是铅笔素描、油画、塑胶彩画、粉笔画等等。但在现今数码绘图软件和设备日益普及的情况下，绘画的种类已经被极大地拓宽。在现今艺术创作的商业领域中，数码绘图已经占据了主流。从各个意义上说，数码绘图都比传统手绘更加适合对绘画有兴趣的初学者。

然而，电脑绘图软件种类繁多，初学者要选择一款适合自己的绘图软件作为入门，可能会面对无从下手的困难。Adobe Photoshop、Clip Studio Paint、PaintTool Sai 等等，都是行业中较为知名的绘图软件，但是他们

存在支付订阅费用才能使用的门槛。那有没有一款绘图软件是完全免费，而且在功能上也毫不逊色于付费软件呢？答案是有的，它就是Krita。

Krita是一款免费和开源的绘图软件，除了支援Windows和MacOS外，也支援Linux和Android等平台。Krita是针对数码绘图和动画创作而去设计的一



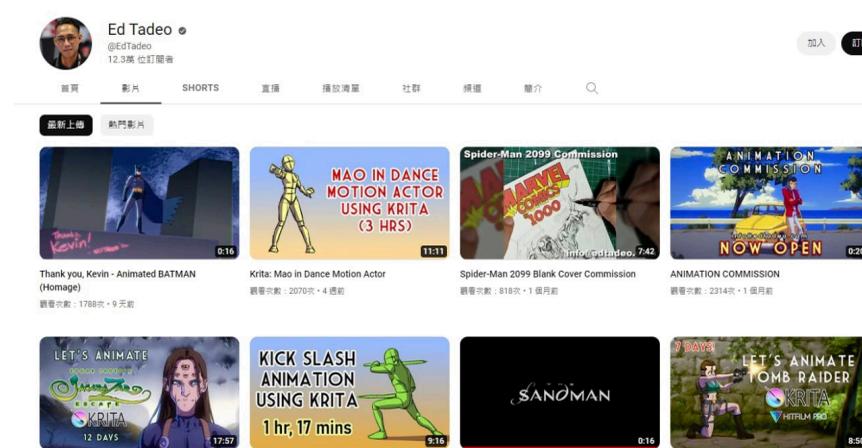
款绘图软件，它的使用者介面清晰简洁、容易上手。在使用者体验（UX）设计上，Krita的开发团体很贴心地把创作者使用最多的功能都列在工能栏上，同时也在设计中考虑到数位笔的角色，用家可以通过数位笔两个侧按键、键盘的Ctrl、Shift键、右键弹出的多功能图形工具板，三个工具结合在一起进行绘制。这样的实际能够减少用家多余的操作，继而提升了创作的流畅性，让初学者更容易学习。

Krita具备绘图软件必备的功能，不只能无限建立图层，还搭载了向量图层功能，让用家能创作出不损害画质的向量图作品。同时，Krita也搭载了不同形式的对称绘图工具，让创作者得以绘制花纹复杂的图案和物件。

由于Krita是一款免费开源软件，用家除了可以使用软件预设的笔刷以外，还能充分利用其他创作者制作的资源，如笔刷、图案、外挂等。除了汇入别人的资源外，使用者也可以自行制作资源供其他创作者使用。

一款绘图软件是否能称成功，除去那些大大小小不同的功能以外，最重要的核心还是笔刷。Krita最优秀的地方便是它系统预设的笔刷——过百款笔刷都由专业设计师设计，适合各种不同风格的画作，这套笔刷的设计思路是：

- 提供一套无论是对初学者还是高手都足够好用的笔刷



- 为Krita的典型用途准备相应的工具，包括：漫画勾线和上色、数字绘画、接景、像素画、3D纹理等等
- 示范各种笔刷引擎的功能，为用户自行定制笔刷提供参考样板

Krita作为一款免费的绘图软件已经非常优秀，更优秀的地方是它比其他需要付款的绘图软件额外增设了2D动画制作功能。创作者可以使用Krita创作出他们心目中的动画短片，除了动画短片外，也有独立2D游戏的开发者使用Krita制作游戏动画素材。

在Krita中绘画动画短片需要使用的素材，并把素材的图层分类，再输入到Blender中进行动画制作和细节调整，混合两种不同的软件进行动画创作。

Krita看似只是一款普通的绘图软件，却能胜任各种不同类型的创作工作，如插画、漫画、动画、游戏等等。经

过多年来不断的更新，现在的Krita已经成为一款专业的绘图工具。我们相信，持续更新的Krita，一定会拥有更强大、丰富的功能。





GIMP & INKSCAPE

功能强大的数码图像处理软件

撰文：郭芳铨

在数字经济时代，处理数码图像的技能是不可或缺的。要制作或创作图像，当然需要不同的软件去配合，与其支付大量的订阅费用，不用直接使用那些有足够竞争力的免费及开源的软件。这其中，GIMP和Inkscape是一对不错的选择。可能有人会问，为什么会一次性选择两款软件，因为GIMP主要被用来制作点阵图，Inkscape则主要被用来制作向量图。

点阵图和向量图

数码图像主要分两大类型：点阵图和向量图。

点阵图以像素为单位，不同颜色的像素排列在一起，成为图像。最常见的像素图例子便是就是数码相片。向量图则以数学的公式去储存物件的形状、颜色、位置等信息。点阵图和向量图最大分别便是当图像被不断放大，前者会出现一点点的像素锯齿，而后者仍然维持平滑。



GIMP

GIMP是一款强大的图像处理软件，也是以平面设计师、摄影师及一些处理图像人士为对象的免费开源图像解决方案。在对图像的光度对比控制、颜色曲线调校、饱和度调整等方面，GIMP绝不逊色于收费软件。除了修图和合成图像外，用家还能在GIMP中使用不同的画笔进行数码绘图。此外，GIMP还配有大量的第三方插件，覆盖数码图像创作中的多方面需求。

Inkscape

Inkscape是一套免费开源的向量图像处理软件，适用于平面设计和版面设计的工作，例如商标、单张、信封信纸、网页或社交媒体图像设计等。用家也可以使用Inkscape制作不同的使用者介面 (User Interface)、各种资讯图像 (Infographic) 及图表。

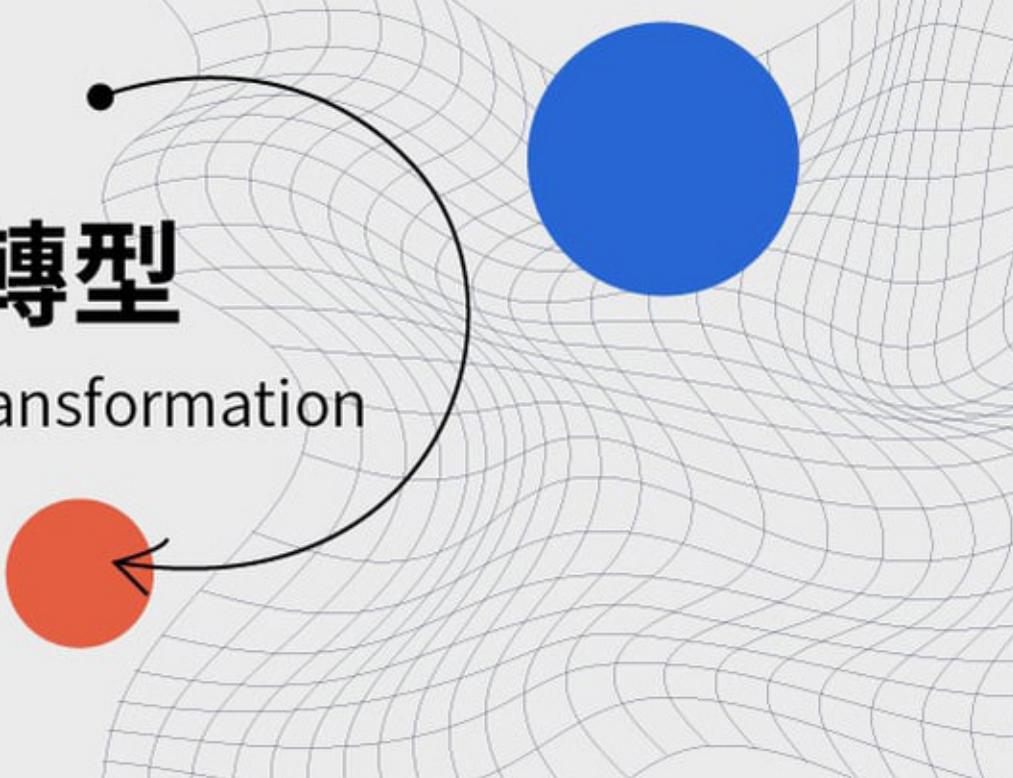
相辅相成的应用

进行数码图像创作时，点阵图像处理和向量图像处理软件会配合使用。用家可以在GIMP修饰完图像之后，将文件汇入到Inkscape进行后制，如加入字形及一些资讯图像，最后再输出到目标平台。



數位轉型

Digital Transformation



全球經濟新主流 數字轉型

撰文：陳天慧

近年疫情肆虐下，無論是大型企業還是中小企，都被迫轉變經營模式。在家辦公模式不知不覺間加快了公司的數碼轉型，數碼化的營商模式不再局限於創新企業，而逐漸成為全球主流。

雖然數碼轉型在媒體和网络上的討論度很高，但其對許多企業管理人員而言仍然是較創新的商業模式。究竟數字轉型具體包括哪些內容？又可以為企業帶來哪些實質上的好處？本文將從幾方面給你解答。

數字轉型的定義

數字轉型是企業利用數字系統和軟件

工具，整合本身營運流程中各面向的數據資料，依據不同的客戶需求和應用場景，透過數據定義的標準，提出有關企業經營策略和方向的关键建議。簡單來說，數字轉型就是用數據驅動企業轉型，讓企業可以因應市場的快速變化，快速做出最佳決策。

數字轉型的益處

整體來說，數字轉型可為企業帶來以下三大好處

1. 簡化工作流程

經過嚴謹設計的數字轉型方案可以讓企業在短時間內精簡紙本作業的工作

疫情加速數位應用

資料來源：麥肯錫

- 遠距醫療**
線上約診量在15天內成長10倍
- 電子商務**
過去10年的交易量，現在8個禮拜就能達到
- 串流影音**
Disney+花了7年時間才達到5,000萬訂閱，Netflix只花了5個月
- 遠距學習**
短短2個禮拜就多了2億5,000萬個學生採用線上學習

流程，繼而提高工作效率。

2. 降低營運成本

大部分企業推行數字轉型的初衷都是期望降低成本，數字轉型能為企業精簡包括人力在內的各项成本，企業由此能將更多的資源用於業務開發。

3. 開創新的商業模式

當企業將節省下來的成本用於創新和研發上時，便有機會改變業務的營運方向和範圍，甚至有可能轉型成一家與之前截然不同的公司。

全新一站式方案， 助你公司輕鬆完成數字轉型

OTP平台為您提供「一站式」的辦公室數字型方案。平台上豐富的資源包括：數字工具、數字行業新聞、工具教學影片。用家更可以在平台上享受數字論壇、工具認證等服務。

Krystal Office+ 為你輕鬆渡過數字轉型的3個階段

1. 階段一：數位化 (Digitization)

許多傳統企業都使用紙本紀錄資訊，過程耗時又無法系統化。包含所有辦公室軟件的Krystal Office+能夠數字化紙本資料，能夠有效提升企業日常工作效率和減輕營運成本。



2. 階段二：數字優化 (Digital Optimization)

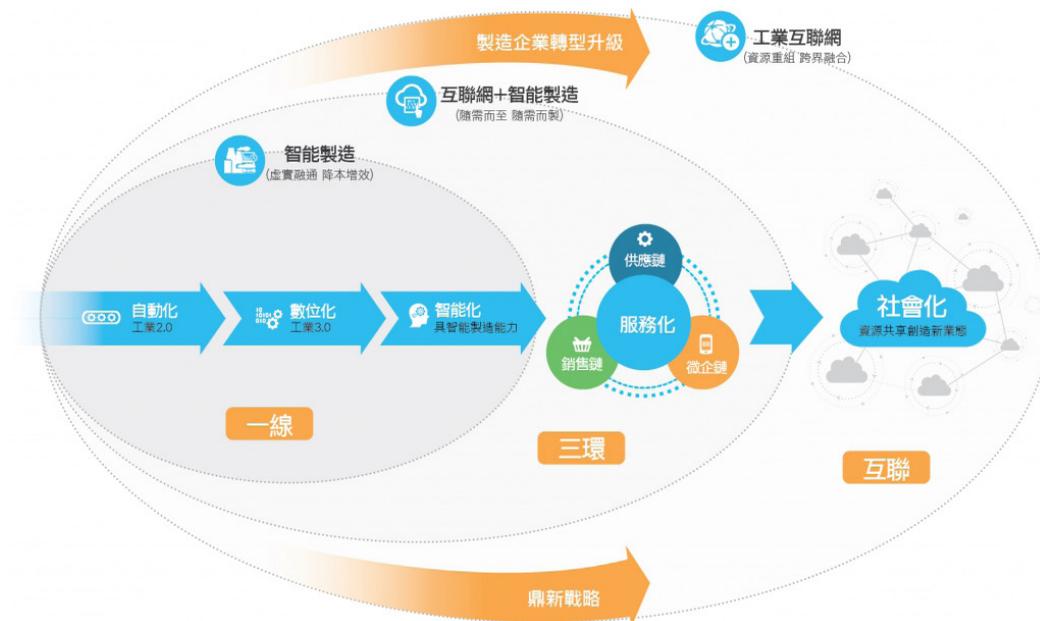
透過Krystal office+的數位技術工具，企業可以搜集、分析數據，整合現有的營運模式，強化內部效率，提升服務及產品品質。

Krystal ERP (企業資源規劃) 和 BI (商業情報) 計劃涵蓋了企業管理中的重要元素，包括生產、人力資源、訂單、電子商務和項目方面的管理，幫助他們更有效地開展業務、制定合宜的營商策略。

3. 階段三：數字轉型 (Digital Transformation)

數字轉型會整體性地影響企業，在執行數字轉型前，應先根據前面兩階段所收集的資訊，整理出更有效益的策略，再開發新的商業模式。

了解過數字轉型的定義和好處之後，很難不發現這早已是世界大趨勢。Krystal Office+能兼顧你所有日常辦公所需，讓你的數碼轉型不再是空泛之談。



<https://krystal.technology>

Come visit us

企业资源规划 在数字时代惠及企业及个人



撰文：吴芷菁、霍键东

你 听过ERP吗？又或是听过企业资源规划？很多人或许会被企业资源规划这个看似高大上的名词吓到，认为应该只有大型公司或跨国企业会用到，与日常生活并无关联。然而在这科技发达的数字时代，无论大公司还是小公司，甚至是每个人，其实都能用到ERP。

所以，企业资源规划到底是甚么？我们又为甚么要用呢？顾名思义，企业资源规划（ERP, Enterprise Resource Planning）旨在规划或管理企业资源。凭借对企业资源运用的清晰了解，ERP可协助公司更有效运用资源，最终达到减省成本、提高生产力的效果。

在企业资源规划的帮助下，除了公司决策者能更清楚了解并合理安排资源之外，各部门亦可以加强协作，减少

沟通不通畅或资讯不明确的情况。同时，生产部门和仓库部门的协调、人力资源管理部门和会计的沟通亦能更简单、清晰。而对于个人而言，企业资源规划将增长其对于公司管理的整体理解，令其对自己的职业有更清晰的人士，继而提升自己的职场竞争力。

Krystal ERP:
普及科技，帮助中小企
Krystal ERP作为Krystal OTP的其中



一项计划，致力于协助各大小商户以更合宜的价格获得应有的服务。科技不应只属少数人，相反，只有让其成为普罗大众也轻松掌握的工具，才能将其的益处最大程度地发挥出来。而Krystal Technology便是希望将科技普及化，Krystal ERP正正是针对企业的科技普及计划，我们以合宜的价钱为中小企提供企业资源规划，令他们能在疫情期间缩减不必要的成本，与全港共渡时艰。此外，我们亦希望协助中小企配合全球经济正在复苏的潮流抢先启动，提高竞争力，为后疫情时代的快速发展做准备。

从会计程序，到生产、人力资源、库存、CRM、订单、电子商务和项目等管理项目，Krystal ERP（企业资源规划）涵盖了企业经营业务所需的重要元素。

Krystal ERP的订阅方案涵盖了各种ERP数据分析工具，帮助用户更有效地开展业务、制定合宜的营商策略。所有数据既可储存在本地，也可被上载到云端，十分便捷。

透过ERP，中小企除了能更有效管理资源，更可以把减省的成本花在招

聘人才等更有价值的事上。与此同时，Krystal ERP亦会提供技术及系统性的教学支援，企业无需担心因公司无技术背景的人才而无法使用此工具。

除此以外，Krystal OTP更有提供BI（商业情报系统）的计划，协助企业全面理解并分析公司情况，在这灵活多变的市场中找到属于自己公司的成功之路。



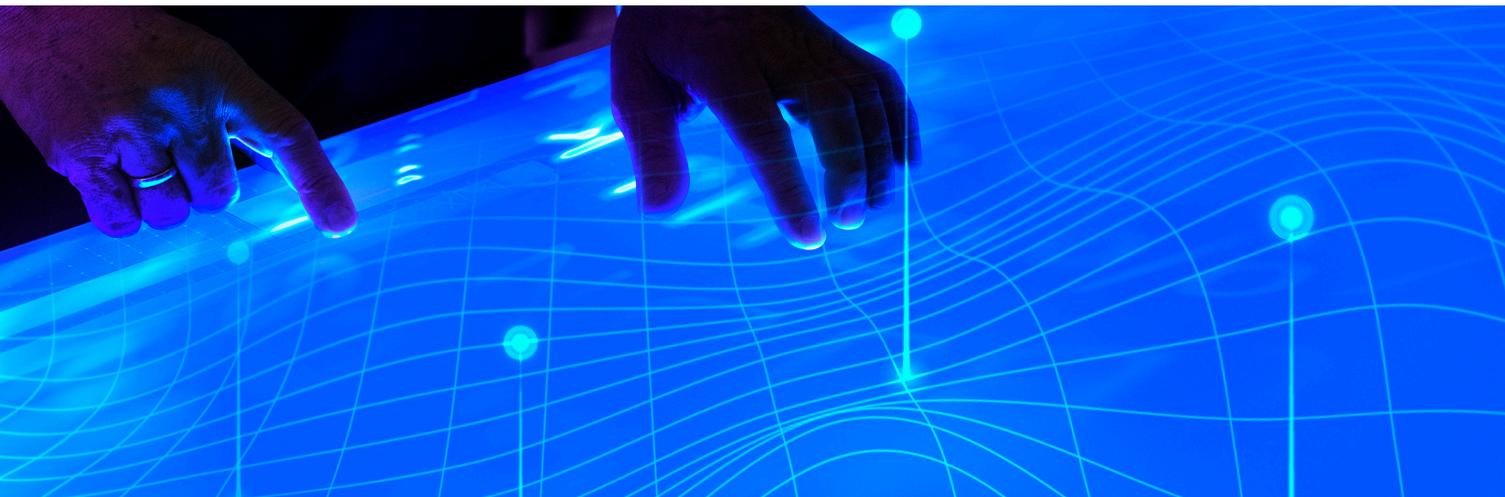
<https://krystal.technology>

Come visit us



数字经济行业新趋势

商业情报系统



撰文：庞子臻、霍键东

公司的业务发展到相当规模时，总会面临各式各样的管理问题，其中之一便是第三方的数据分析平台无法满足公司的需要。此时，就是建构强大商业情报系统（BI）的好时机，该系统能够让企业的商业分析和决策更具前瞻性。

企业在资讯化转型的过程中会积累

大量的数据，这成为一把双刃刀。一方面，数据量越大，可利用的商业价值便越大。而另一方面，如果企业不具备强大的资料分析能力，海量数据便会成为其决策时的障碍。这种情况下，商业情报系统（也称商业智慧，Business Intelligence, BI）应运而生，并在数字化的市场趋势中发挥着重要的作用。

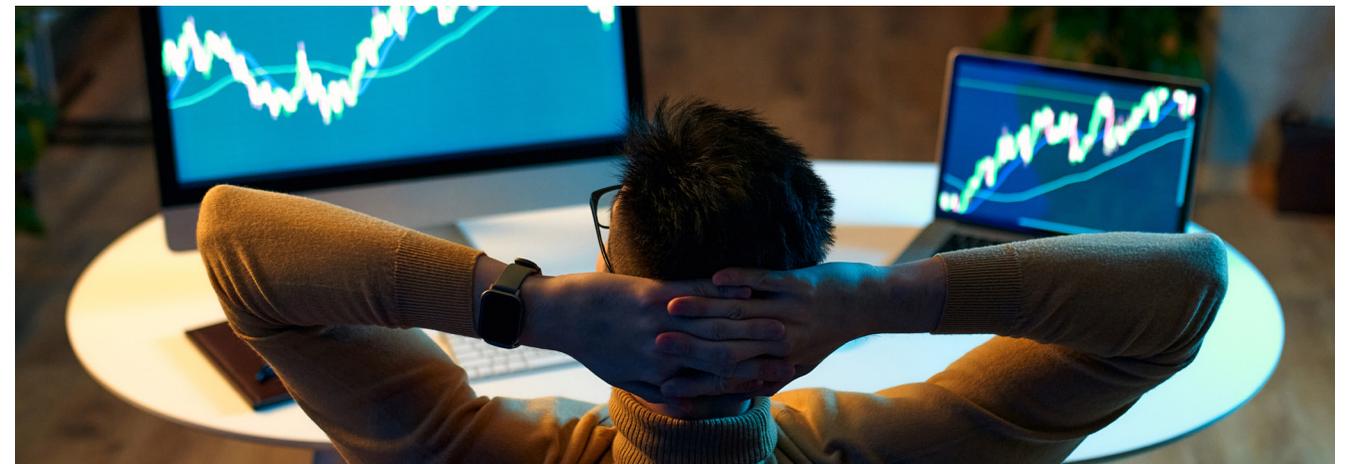
什么是商业情报系统？

商业情报系统以企业现有的数据架构

为基础，进行数据建模、完成数据分析，最后将数据可视化、完成分析报告，最终帮助决策者完成决策。现今市场上不少商业情报系统更支持数据即时分析、立体图表，信息展示更加快速、清晰。此外，当下诸多商业情报系统的版面设计及操作方法十分简洁，使得员工可以在简单的培训后快速上手，轻松创建数据报告。

为什么需要商业情报系统？

商业情报系统是一套使用科技对企业



业务进行分析、预测的完整解决方案。商业情报系统能帮助使用者更有效地了解企业的营运现状、洞察企业前景。以往商业情报系统的用户往往局限于企业的管理层，如今随着资讯科技在市场上的使用越发普遍，普通层级的员工也会在工作中接触商业情报系统，它能帮助他们更有效地履行职责。

数谱商业情报系统（Krystal BI）

数谱商业情报系统（Krystal BI）拥有简单的用户介面，操作方法简易，使用起来便捷流畅。内置的强大的数据可视化功能让数谱情报系统能够显示各种图表，并联合各种后端软件和数据库，向用家有效展示出企业的营

运现状。结合现今社会对人工智能（AI）和机器学习（ML）日益增长的需求，数谱商业情报系统开发出相应尖端功能，力求向企业提供最新的技术，协助它们在数字经济中发展，致力弥合全球数字鸿沟。

商业情报如何影响电影及动画行业产生？

在当今经济数字化的大趋势下，充分利用好数据、完成相关分析，能够使电影以及动画行业取得新的发展。

但目前业界情况是，大部分网上串流平台公司跟电影制作人并非共享数据库，大部分电影从业员亦并未受过数据相关训练，商业情报系统的效能仍

远未达致最大化。目前，大多数电影公司仅利用大数据预测收视与观众群，实际上，从发行商收到电影剧本那一刻开始，他其实已经可以借助大数据即时分析各串流平台的点击率、浏览量等等，并以此调整剧本和电影情节，提升电影质量。

可以预见的是，任何行业在未来都将受益于商业情报系统，该系统将凭借强大的数据分析能力帮助企业数字经济中茁壮成长。



<https://krystal.technology>

Come visit us



与TON ROOSENDAAL的对话

BLENDER工作室和BLENDER 4.0 及更多的未来

撰文：梁定雄

“每位CG艺术家都应该有自己的工具，就像厨师总是携带自己的烹饪工具一样。”

上次我去Blender工作室是在Covid来临之前的四年前。时间飞逝，当我走进Blender工作室时，Ton和Francesco热情地迎接我，这是一个感人的时刻。我从西安带来了一个秦始皇兵马俑的纪念品送给Ton。以下是我与Ton和Francesco的对话。

广泛的工业支持Blender的发展

据Ton所说，Blender的开发得到了所有主要硬件和工具开发商的支持，它们包括：

AMD 一家主要的GPU硬件公司，赞助了Blender的开发并雇佣了几名核心Blender开发人员。AMD的GPU针对Cycles渲染进行了优化。

NVIDIA 一家GPU公司，提供资金和工程师来改进Blender Cycles GPU渲染支持。

Intel 一家CPU制造商，为Intel硬件（如AVX和Xeon处理器）的优化提供了资金。

Facebook/Meta 为Eevee实时渲染器和USD支持的开发提供了资金。

Unity 游戏引擎公司，与Blender合作开发游戏艺术家和流程集成的功能。



育碧、Epic Games、微软 一些主要的数字娱乐公司，雇佣了Blender艺术家，并贡献了错误修复或资金。

Google 赞助了为Android和ChromeOS制作的Blender版本以及Summer of Code项目。

Amazon Web Services 托管Blender

Cloud基础设施，并通过AWS资助支持Blender。

Khronos Group 提供资金来改进Blender对行业标准API（如OpenCL、OpenGL和Vulkan）的支持。

新西兰电影委员会 为使用Blender制作的电影提供资助。

Mozilla 赞助了项目，如WebGL支持和基于浏览器的Blender原型工具。

此外，我们的CG全球娱乐公司也为Blender开发基金提供了贡献，并赞助了2023年的Blender大会。

Blender工作室 - Blender Cloud的中文版本

在我访问Blender工作室期间，我们已经更新了我们与Blender工作室的协议，以在中国发布中文版本的Blender Cloud。我们已经在过去的四年中一直在进行这个项目。将所有的Blender Cloud材料翻译成简化和繁体中文并添加语音是一个巨大的项目。同时，我

们还开发了一个多语音视频播放器，以便用户可以选择不同的声音轨和字幕。这将有助于Blender Cloud为不同语言的用户提供多语音声音轨能力，以更轻松地学习软件。

Blender 4.0及更多

我们从Blender 2.7开始参与Blender，经历了漫长的道路，最终发布了Blender 4.0。正如Ton在我们的对话中所说，Blender从未停止开发，以改进工具的功能。在广泛的工业支持下，Blender工作室希望使Blender成为生产各种CG相关作品的行业标准，包括动画、游戏、建筑漫游、产品设计和虚拟世界。Blender工作室将继续开

发Blender，不仅限于4.0，还包括5.0和6.0等未来版本。

Blender在教育中的应用

我们与教育界密切合作，正在组建国际Blender教育者联盟，以使Blender教育和课程在全球中小学提供。为了推动这个项目，我们在中国为8到17岁的儿童举办了CG动画竞赛。在国家 and 地方电视台以及学校的支持下，我们将课程提供在互联网上，同时为那些希望在面对面环境中学习Blender的学生组织实地课程。





专访香港立法会议员吴杰庄 数字大潮中香港的定位与优势

撰文：李敏行

吴杰庄博士 (Dr. Johnny Ng)，现任香港立法会议员。全国政协委员，香港企业家。香港理工大学工业及系统工程博士，清华大学计算机科学博士后，现任高锋集团董事局主席。

从1999年毕业后在科技领域创业开始，吴杰庄见证并参与了香港创科产业二十多年的发展。CGGE有幸邀请到吴议员（以下简称「吴」），与他谈谈新技术的发展潮流，以及香港在数字经济发展上的定位与优势。以下是采访实录。

CGGE：近年来人们对Web 3.0这一概念的讨论越来越多，很多人将其视为

在未来为人类生活带来巨大变化的技术，你对Web 3.0有什么看法？

吴杰庄：Web 3.0其实都不是一个新概念，讲了好几年了，Web 1.0二十年前出现，Web 2.0十几年前出现，3.0的话，我相信是未来一个非常大的方向，而香港，我们住的香港，非常有可能会成为亚太区Web 3.0的中心。

CGGE：提到Web 3.0的同时，人们也常提到数字经济转型和企业转型，你对这些有什么看法？

吴杰庄：我想这个是大势所趋，以我的理解，数字经济的特征是四个「化」：产业数字化、数字产业化、数字化治理和数字价值化。而你提到的数字经济转型就是产业数字化，怎么样将

一个传统产业数字化，无论你是一个一产、二产、三产，其实都可以数字化。

就算是农业，被数字化后的先进农业是可以给人类社会带来帮助的。而工业的数字化就更加直接了，可以将我们的生产力大幅提高。此外，服务的数字化也很重要，数字旅游、数字艺术，都是我们社会当今非常炙手可热、很多年轻人参与的行业。我相信这些除了是社会的进步之外，也是向年轻提供大量机会的改变。

CGGE：提到年轻人，近来有一个热门的话题也吸引了大量年轻人的关注，很多人亦愿意去学习，那就是大数据分析。你怎么看它的发展前景？

吴杰庄：我想大数据分析是电脑（运算）

速度增加很多之后，可以利用很多数据去分析一些趋势，而这件事是可以帮助我们各行各业的，甚至包括政府在内的决策主体。他们可以更加精准地去吸收知识，推断未来相关事件发展的可能性。这个工具也可以帮助生产行业预测生产流程，涉及材料供应等。

以我自己本行为例，对于立法会或者政府来说，民意也需要大数据去估计。通过观察每日网络上青年人或者其他朋友们讨论的议题或话题，估计接下来的民意会怎么发展之类的。其实大数据有很多的用途，我相信这个数字技术会带来更多革命性的发展，也会让这个世界的速度更快。

CGGE：前面谈到的这些都涉及到创科产业或资讯科技，你怎样看待香港的创科优势和香港发展资讯科技的方向？

吴杰庄：我想关于香港创科优势有很多说法。二十几年前大家都年轻的时候，就会说，香港有一个数码港，有一个科学园，硬件很好，但好像没看到有什么成果。其实我觉得不是这样的。

首先，创科局成立了七八年左右，香港孕育了十几间独角兽企业，里面有一半是金融科技企业，其他的，做平台、做人工智能都有。如果你与邻近地区甚至国家作对比，按人口计，七百几万人，一千多平方公里的土地能够产生十几间独角兽企业，其实是很高的水准，这证明香港是有能力的。

除此之外为什么香港能行呢，其实香港那些政府资助大学里面，有五间是排名世界前一百的，里面有很多创科相关的学科是在世界排名靠前的。李家超特首为代表的政府都非常有远见，大力推动产学研结合，投入大量的资金，比如明年会推动的一个计划，就旨在使得大学的科研项目变成实实在在的应用以及产品、技术等等。

而另一个优势就是我们的市场了。我们有粤港澳大湾区大市场，香港虽然七百万人口，但我们邻近的一百五十平方公里就有八千万的人口，其中中产的比例超过一半。我相信发展创科是很需要中高收入的人口去帮助产品和服务优化落地、推出到世界的。

我相信这就些是香港的创科优势了。

CGGE：刚才议员有提到大专教育，有一种说法是香港的IT方面都有人才荒，你觉得这有什么解决方法呢？或者说香港的教育或者大专教育应该怎么配合创科发展呢？

吴杰庄：我想人才荒这个是一年前出现的问题，原因有很多了，疫情等等，有的人不能随时在香港，于是去了其他地方。但随着香港开始复常，大家知道，9月26号实施了「0+3」政策，有商务目的的客人（来香港）方便了很多，无需酒店隔离，这吸引了一些人才回来。但是香港的定位呢，十四五规划写的很清楚了，八大中心——四个传统中心，四个新的中心。而四

个新的中心里面最讲的多的就是国际创科中心，特首的施政报告里也花了最多篇幅，五页纸写这一点。

我相信香港一定是不够人才的，因为大量行业需要人才，包括之前你提到的Web 3.0，其实我们初步估计香港欠缺相关十到二十万的技术人员，靠大专院校培养是不够的，所以我们需要两条腿走路，第一我们要加快引入人才，特首说「抢人才」，我说「吸引人才」，我们已经有相应的政策更快更方便地吸引人才来香港发展，这是第一。

第二，我们自己也要培养自己的人才，人才我想也是一个转型，我们香港有雇员再培训局，有些人可能原本从事其他行业，想要转行做Web 3.0或者其他资讯科技相关工作，我们利用再培训局或其他大专院校的课程让他们能尽快掌握到相关的技术，从而投入这个行业。我想，世界日新月异，现在人的培训都不能像之前那样，二十年前或十年前学完就终身受用，现在这样是不行的，一定要不断学习，终身学习，才能够更新自己的技术去迎接这个科技世界。

CGGE：之前你也提到大湾区的发展，想请问你觉得大湾区的资讯科技发展状况是怎么样的呢？香港又应该怎么去配合呢？

吴杰庄：我想香港在粤港澳大湾区的定位很清晰，是创科金融的核心城市，甚至是龙头城市。我觉得香港最





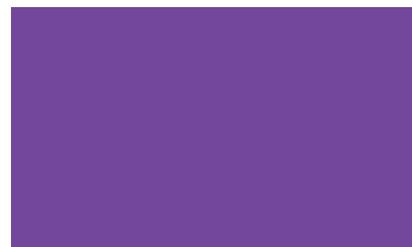
大的优势是面向国际，因为我们香港很多年轻人或者大部分的市民都是两文三语的，我们连接国际比较先进的国家，已发展的国家。他们大部分都是英语国家，我们和他们在科技上的交流都是很直接的。

一方面，香港应该起到一个引领作用，将国际上的人才引入进来。而大湾区有的优势就是市场大、地方大、成本低，这些都是发展科技的要素。我认为香港配合大湾区，可以成为整个中国的模板，在一些新的创科产业落地之后，成为一个成功的Guinea Pig（试验鼠），成功了之后就可以发展到全中国不同的地方，比如华东、华北、西南地区等等，甚至经过一路把这种模式推广到东南亚，这个我相信是大湾区在资讯科技发展中非常之有前途的原因。

CGGE: 另一个很新的事物也想问问你的看法，就是元宇宙，你对于元宇宙这个概念有什么看法呢？

吴杰庄: 元宇宙其实已经不是概念了，以前是一个概念，电影里说的，原来人的现实和虚拟世界可以结合。其实这和游戏是接近的，因为游戏的引擎可以做这样的事，但游戏和元宇宙的最大分别就是，游戏玩完之后，关机、重设，重新来过，但元宇宙是指在虚拟空间里面发生的事，通过VR AR技术，在现实生活中也能体现出来，譬如一些价值链的传递，这全靠区块链技术的成功落地。其中一项技术大家都知道，比特币，过去十二年，无数人想攻击它都攻击不下来，这证明它是一个公开、不可篡改、稳定的技术。元宇宙就是结合了游戏工具和区块链技术。

接下来我相信元宇宙会有越来越多的应用。最早是一些会议、教育，接着是商务、科研，都可以用到元宇宙，我都挺看好它的发展的。当然，计算机的功能需要进一步提升，因为我们的CPU速度要够快，我知道现在同时在元宇宙中活动的人数是相对有限的，如果将来计算机的速度更快，能处理更多的数据的话，希望能做到数以百万、千万的人同时在元宇宙里生活、工作，那么这个世界就会正式变成数字经济的世界。



从基层走来，成为青年服务领袖 香港青年服务领袖奖和HKDAS创办人 关注青年发展、推动数码资产投资

撰文：李敏行

相 信不少人会对2016年香港十大杰出青年得奖者黄仰芳女士并不陌生。她出生于基层家庭，靠自己一双手不断拼搏和努力，最终取得成功。如今，她热衷于回馈社会，并且特别关注本地青年人培育与发展。

在这次专访中，她揭示了青年活动对她成长过程的深远影响；并以香港青年服务领袖奖和HKDAS的创办人的身份表示，成立青年服务团体主要是为了帮助更多背景跟自己差不多的人，特别是基层的青年实现梦想。

—“青年活动能够帮助各阶层的人士，这是我从自身经历中体会到的”

CGGE: 你年纪轻轻便做了2016年的香港十大杰青，又成功创业，是非常成功的商界人物。能跟我们简单分享一下你的成长经历吗？

黄仰芳: 我本来是一名香港新移民，家庭背景简单，在公屋里成长。后来，我参加了少年警讯、扶轮社等青年活动，令我增广见闻。第一次乘搭飞机、上电视台等经历都是拜青年服务所赐。

因为这些机遇，令我觉得青年活动可以帮助各阶层的人士，尤其是基层的青年。我曾经代表过自己学校、自己区参加比赛，或代表香港参加了一些活动，这大大增强了我的自信心。当



一个人的自信心够强，自然便想接触更多事物、体会更多，这为自己将来的事业带来了正面影响。我希望自己的经历能够帮助更多的人——自十几岁到现在，我都一直在帮助人。我希望能成为别人的榜样，并帮助更多背景跟我差不多的人。我希望别人可以做得比我更好。

读书固然重要，但在这个AI崛起的时代，训练自身的沟通能力、解难能力、分析能力，扩阔自己的社交圈子更加重要。参加更多的活动可认识更多朋友，体验更多的交流。

—香港青年服务领袖奖：鼓励更多年轻人参与课外活动、接触不同的朋友



CGGE: 你成立了「香港青年服务领袖奖」奖励计划，又为香港的年轻人做了许多，可见你十分关注香港青年的发展。能分享一下成立这个奖项的原因吗？

黄仰芳: 成立服务领袖奖，是因为很多青少年团体都提供很多领袖培训的机会，如露营、步操等。透过这个奖励计划，我希望鼓励更多的年轻人参与校内、校外的课外活动，接触更多不同的朋友。

— HKDAS成立背后：数码资产对年轻人的吸引力及创业鼓励

CGGE: 能跟我们分享一下你成立香港数码资产学会(HKDAS)的契机吗？现在的香港为何需要HKDAS？

黄仰芳: 两、三年前，在流行数码资产的时候，由于我的主业是投资，有不少人向我咨询该不该购买数码资产、虚拟资产。对于金融界的投资者来说，在投资之前必需对投资对象有深刻的了解。然而，问了不少朋友后，

我发现很多人即使购买了也不太理解数码资产究竟有什么功效、价值。

另外，在做青年服务时，跟青年朋友交流后，我发现他们平时在非上班、睡觉的时间里都在研究数码资产项目的投资。这并非炒虚拟货币，而是对真实项目的投资。他们醉心于此事，对此怀有浓厚的兴趣，而且也做得很成功。既然年轻人对数码资产这么感兴趣，而且这又可以鼓励他们创业，

那么我觉得我们可以给予他们更多正确的信息，让更多年轻人学习到什么是数码资产。

同时，成立HKDAS亦能让更多投资者对数码资产拥有更正确的认识。我觉得，不论投资与否，都对一件事物的兴起的背景、其功效、运作都有所了解。如此，我找了我的年轻人朋友跟一些金融界别的朋友一起成立了这个数码资产学会，让我们可一边学



习、一边研究；以及提携更多年轻人和帮助他们寻找、培育更多人才。

CGGE: HKDAS这两年都举办了Hackathon活动，鼓励年轻人创科同关注科技发展以及向香港社会展示本地创科潜力。你能分享一下你对举办此活动的感受吗？

黄仰芳: 我认为举办此活动对发掘创科人才很有帮助。举办第一届时，共有80多队本地学生小组参加。到第二届时，已经有140多队来自十多个国家的小组报名参与。看到这热烈的反应，很显然今年年轻人对数码资产都十分有兴趣，而此事也非常流行。而且，我们看到不少参赛者虽然都未有做生意的经验，却能够提供一些很好的点子，以及展示了实践点子的能力。因

此，我们希望能够透过此活动鼓励更多年轻人思考可以为社会做出什么贡献——这并非只限于社会服务，而是包括发展新兴行业、改善人民的生活素质等。比如数码资产，其中涉及的科技及项目可用来改善生活。

CGGE: 近年内地与香港都主力推行创科，除了Hackathon外，HKDAS在未来还打算举行什么活动响应政策？

黄仰芳: 最近，政府比以前更积极地推动香港成为数码资产的金融中心或发展中心，并很重视本地科技发展。数码资产作为科技发展的项目之一，我们希望可配合政府推动数码资产。比如说，我们会邀请政府支持刚才提到的Hackathon创业比赛；在政府推出创科相关的政策时我们会举行不同的咨询活动，例如最近政府向市民咨询发牌

制度，投资者希望为如何厘定哪些人、省、户能够投资而设立标准。我们最近与香港大学的Blockchain Society合作，透过问卷调查了市民的反应，并收集到了1万多人的意见。虽然平时生活中好像没那么多人留意数码资产，实际上年轻人都很积极参与此事。我们希望可与政府跟业界推动更多相关活动。

另外，我们最近也和城市大学配合，帮助他们举办了Fintech Olympiad 2023。我们邀请了不同行业的专家，包括AI (SenseTime)，Fintech，地产(新世界)。不同公司与行业的领导者都分享了Fintech的最新发展。我们希望本地与大湾区的年轻人可透过向这些人学习，更深入了解Fintech能够如何改变我们的生活，并邀请更多身边的人了解及学习Fintech。



IAICC

国际人工智能及创意大会
International Artificial Intelligence and Creativity Conference



汇聚创意技术：结合人工智能技术与创意思维



匯聚

創意 技術

结合人工智能技术与创意思维

CG Global Entertainment、数谱研究院、数谱科技将与连同学术、科技合作伙伴，于2024年11月在中国举办第一届国际人工智能创意大会。

亚洲创意产业的重要性与日俱增：亚洲的创意产业在区域和全球范围内的认受性、发展规模都经历了显著的增长。中国、日本、韩国、印度和新加坡等国家及地区已成为主要的创意中心，为设计、动画、游戏、电影、广告等行业作出贡献。大会承认创意产业在亚洲的重要性，并提供定制内容以满足该地区专业人士面临的具体需求和挑战。

亚洲创意产业对 AI 整合的需求不断增长：随着 AI 技术的普及，亚洲创意产业逐渐意识到 AI 在改进流程和成果方面的潜力。IAICC大会提供了一个探索 and 了解可在亚洲环境中应用的各种人工智能工具和技术的平台。通过展示特定于该地区的案例研究和成功案例，参与者可以深入了解如何将 AI 有效地整合到他们的创意项目中。

应对亚洲创意产业的挑战和机遇：亚洲的创意产业面临着截然不同的挑战和机遇。这些可能包括语言多样性、市场动态、独特的审美偏好以及不同国家/地区不同水平的技术基础设施。IAICC大会将考虑这些区域因素，并提供了见解、战略和实践知识，以帮助参与者应对特定挑战并利用 AI 在各自亚洲市场整合的机会。

主办单位：



香港中文大學深圳研究院
Shenzhen Research Institute
The Chinese University of Hong Kong



CGGE
數譜環球

支持单位：



KRYSTAL INSTITUTE
DIGITAL ECONOMY CORE TECHNOLOGY



Krystal Technology Ltd.
Digital Economy Core Technology

DCTA

国际数字文化科技联盟
International Digital Content Technology Alliance



国际人工智能及创意大会
International Artificial Intelligence and Creativity Conference

汇聚创意技术：结合人工智能技术与创意思维

2024 秋

深圳·中国



主办单位：



香港中文大學深圳研究院
Shenzhen Research Institute
The Chinese University of Hong Kong



CGGE
數譜環球



KRYSTAL INSTITUTE
DIGITAL ECONOMY CORE TECHNOLOGY



Krystal Technology Ltd.
Digital Economy Core Technology

DCTA

国际数字文化科技联盟
International Digital Content Technology Alliance

支持单位：