

紀念中國動畫100周年

ANIMATION GLOBAL[®]

DECEMBER
2023

US\$9.90
RMB¥60

中國動畫

介紹充滿活力的中國動畫

聚焦全球

展示來自世界各地
不同藝術家的傑出作品

數字經濟核心科技系列

驅動創意產業的教育體系
和開源工具

中國的BLENDER 3D 制作

BLENDER 4.0 |
BLENDER STUDIO 中國版 |
與BLENDER 創始人
MR. TON
ROSENDAAL 對話



SEE THE CHINESE
VERSION OF THIS
SPECIAL ISSUE



VISIT US AT
[HTTPS://AWNCCHINA.CN](https://awncchina.cn)



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

紀念中國動畫 100周年



- 4 紀念中國动画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Brand

- 8 世紀浮沈 中國動畫電影的發展與展望
- 17 絲路視覺 “文化+科技” 科技驅動文化產業創新發展



- 20 2023年安納西國際動畫電影節 後疫情時代的動畫電影狂歡
- 22 元宇宙 動畫行業新契機
- 24 黃家康 中國動畫人的開拓之路



- 28 隕石科技 小團隊的大未來
- 31 廣州易動文化传播有限公司 一家富有創新與探索精神的動畫精品公司
- 36 創意點亮未來 上海幻維數碼創意科技股份有限公司 數字動畫團隊訪談錄
- 41 非洲動畫 從健康危機走向光明未來
- 42 新科技助力 印度動畫產業騰飛
- 44 網絡漫畫 韓國文化輸出新方向
- 46 我的超級英雄 希臘動畫!
- 48 C2Monster 前途無限的管理解決 方案供應商

- 50 DeeDee動畫工作室 奮力向前，目標可及
- 52 樂山CACA 卡卡動漫王國 全國首創元宇宙 動漫文旅創意城
- 55 友夢影業 布局未來的 動畫電影市場
- 58 最後的犀牛 GIGGLE GARAGE 向伊曼致敬
- 60 楊守能 虛擬之臣



- 62 「和仔」鄭健和 《西遊》傳奇巨匠 讓港漫踏上國際舞台

- 66 動畫電影 《江豚·風時舞》 講述中國長江故事

Digital Economy Core Technology Series

- 70 DECT課程 如何為雇員再培訓局的成功增色
- 75 激發創新 精通人工智能與創意的交匯
- 82 Blender 雲平台及其新發展
- 86 培養明天的創新者 Blender 3D 教育計劃
- 88 未來動畫師聯合起來! 國際 Blender 兒童動畫比賽
- 92 Blender 4.0 簡介 3D 動畫與 VFX 的飛躍
- 94 免費UX/UI 專業設計軟件—Penpot
- 96 Godot 充滿潛力的遊戲引擎
- 98 Krita 引領時代潮流的數字繪圖工具
- 100 GIMP & Inkscape 功能強大的數碼圖像處理軟件
- 102 全球經濟新主流 數字轉型
- 104 企業資源規劃 在數字時代惠及企業及個人
- 106 數字經濟行業新趨勢 商業情報系統

- 108 與Ton Roosendaal的對話 Blender工作室和Blender 4.0 及更多的未來
- 110 專訪香港立法會議員吳傑莊 數字大潮中香港的定位與優勢
- 112 從基層走來，成為青年服務領袖 香港青年服務領袖獎和 HKDAS創辦人 關注青年發展、 推動數碼資產投資

編者的話



撰文：梁定雄

本期 Animation Global Magazine 雜誌是在COVID-19疫情結束後出版的第一期，這次疫情對全球動漫產業造成了嚴重影響，中國也不例外。今年，我們將慶祝和紀念中國動畫誕生 100 周年。從上世紀20年代的CEL動畫起步，到今天生機勃勃的CG動畫，中國動畫走過了漫長的道路。為紀念百年誕辰，北京廣播電視台卡酷衛視

少兒頻道制作了一部紀錄片，共5集，每集35分鐘，將於2023年底在中國播出。該紀錄片亦將推出英文版，敬請期待。

中國原創 IP 品牌 "熊貓潘戈" 登上本刊封面。熊貓是一個具有國際吸引力的中國原創 IP。我們希望通過介紹潘戈IP家族，在國際舞台上推廣中國原創IP，讓更多人和企業有機會了解中國創造者的創造力。中國是我們的根基所在，我們希望為全球合作夥伴提供更多與中國公司合作制作的機會。如有興趣了解更多信息，請聯系發行人，或訪問我們的網站 <https://www.awnchina.cn>。

在我們的每一期雜誌中，我們都喜歡報道來自不同國家的動畫片。這一期，我們將介紹歐洲、亞洲和非洲的動畫片。我們希望今後能將報道範圍擴大到更多的地域和文化。

數字經濟核心科技(Digital Economy Core Technology; 簡稱『DECT』)對我們行業的推動作用也在本期雜誌中有所體現。CG Global Entertainment 及其姊妹公司 Krystal Institute 和 Krystal Technology 正在開拓用於制作和創作的開源工具的教育和應用。我們正在制定一系列教育計劃，幫助培養下一代 CG 藝術家和工程師。此外，我們還在設計一項以人工智能(AI)為動力的企業轉型計劃，這對進入數字經濟時代的 ACG 行業轉型至關重要。我們希望讀者能從這些文章中獲得新思路，並將其應用到工作中。

最後但同樣重要的是關於 Blender Studio 和即將發布的 Blender 4.0 的專題報道。自 Blender 2.7 發布以來，我們一直在與 Blender 合作，我們很高興看到 4.0 及其他版本的發布。為了幫助教育下一代藝術家，我們與 CG 社區密切合作，成立了國際 Blender 教育者聯盟(IABE)，我們歡迎所有人加入我們的行列，讓 Blender 更容易為所有人所使用。IABE 將建立一套全面的 Blender 課程，並設計一個資格認證框架來認證教育工作者和孩子們的成就，同時通過使用 Blender 的國際動畫大賽來推廣該項目。

人工智能將像海嘯一樣影響我們的行業。我們將於明年在中國舉辦首屆國際人工智能與創意大會。我們希望通過舉辦這樣的會議，聚集人工智能和創意藝術交叉領域的精英，幫助我們規劃行業的技術和創新路徑。

ANIMATION GLOBAL

MAGAZINE
DEC 2023 - SPECIAL EDITION

主編
梁定雄

責任編輯
朱嘉華

編輯
潘巧雲
陳楚天
李敏行
陳家睿
伍進文
張卓謙

撰稿
梁定雄
朱嘉華
潘巧雲
陳楚天
李敏行
姚琇齡
郭芳銓
顏華燕
歐陽志偉
陳天慧
吳正賢
龐子孫
霍鍵東

營銷推廣
梁定雄
陳楚天

營銷推廣 (中國內地)
潘巧雲
朱嘉華

美術設計
MILNE

CG GLOBAL ENTERTAINMENT LTD.
香港九龍塘達之路72號
創新中心414室
(852) 2111 1097
WWW.CGGE.MEDIA

特別鳴謝
北京廣播電視台卡酷衛視少兒頻道
四川弘耀文化傳播有限公司
絲路視覺科技股份有限公司
FESTIVAL D'ANNECY
天津友夢影業有限公司
追光人動畫設計(北京)有限公司
重慶隕石數碼科技公司
上海幻維數碼創意科技股份有限公司
廣州易動文化傳播有限公司
廣州漫城文旅科技發展有限公司
壹本創作有限公司
環球數碼創意控股有限公司
SYLLIPSIS
C2MONSTER
DEEDEE ANIMATION STUDIO
BLENDER FOUNDATION
數譜研究院有限公司
數譜科技有限公司

版權聲明

CGGlobalEntertainmentLtd(CGGE)保留《ANIMATION Global Magazine》雜誌的所有權利。未經CGGE同意，本刊任何部分不得轉載。

本雜誌的圖片版權及商標是其各自擁有者的財產。ANIMATION Global Magazine雜誌承認本雜誌涉及材料的作者和版權所有人，不會侵犯其版權。犯其版權。



ANIMATION GLOBAL



紀念中國動畫誕生100週年 即將播出 紀錄片影集《ANIMATION 100》

來源: BRTV KAKU SATELLITE TV CHANNEL

1923年5月10日，一則名為《暫停》的動畫廣告在上海卡爾頓劇院放映，拉開了中國動畫宏偉史的帷幕。從誕生於戰爭陰影下的亞洲第一部動畫長片《鐵扇公主》(1941)，到《小蝌蚪找媽媽》(1961)、《大鬧天宮》(1964)等上海電影公司創作的無數經典動畫電影製片廠，到2015年以9.56億元票房成為「國漫崛起」象徵的《大聖歸來》... 動畫不僅給一代又一代人帶來了快樂，也展現了美好。電影觀眾：事實上，這段歷

史中埋藏著中國文化和科技一個世紀的變遷和進步。

2023年，為紀念中國動畫誕生一百週年，北京廣播電視台（BRTV）卡酷少兒衛視將推出紀錄片《動畫100》。市廣播電視局表示，該紀錄片將於2023年底在卡酷衛視首播，同時也將在哩哩哩會員專區線上播出，為全球動漫愛好者揭秘中國動漫背後的故事。

五大主題，探索中國動畫史

《動畫100》共5集，每集35分鐘，分別圍繞中國動畫發展里程碑、關鍵人物、美感風格、中外交流、新時代中

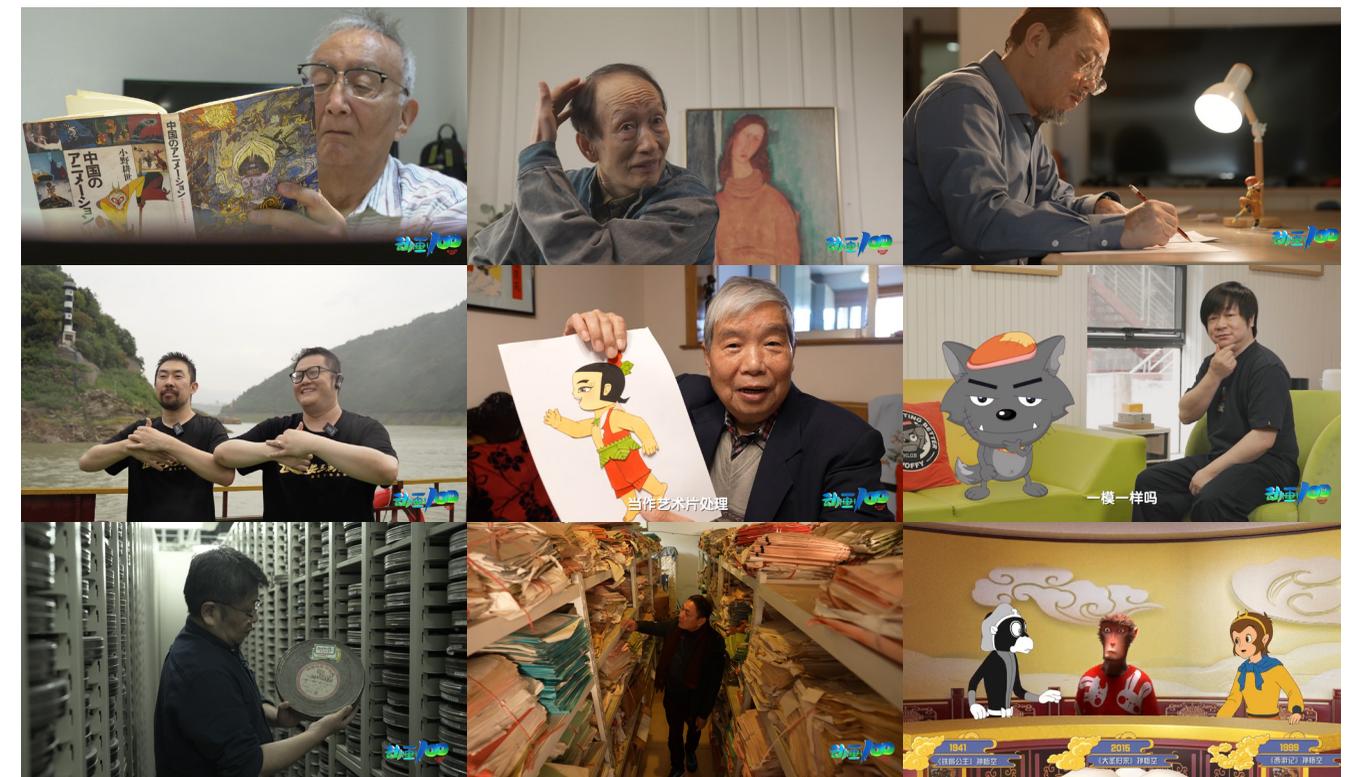
國動畫5個主題。每集講述3至4個與動畫產業相關的人物的故事。

該劇的主角包括中國動畫先驅萬氏兄弟、上海美術電影製片廠的藝術家以及在動畫界嶄露頭角的青年作家和動畫學生，更首次以紀錄片形式尋蹤中國動畫第一人楊左旬，以豐富翔實的資料帶領觀眾溯源中國動畫開端。

中國動畫的幕後花絮：

共襄盛舉，呈現動畫版“千里江山圖”

《動畫100》歷經一年半策劃製作。節目組先後前往上海、廣州、深圳、武漢、日本東京等10餘個城市進行拍攝，拜訪上海美術電影製片廠、央視





動漫集團、追光動畫、詠聲動漫等知名動畫製作單位，探訪中國電影資料館、中國電影博物館、北京電影學院、蘇州美術專科學校等研究機構，訪問近百位學界、業界嘉賓，力爭在百年節點上，打造一部真實、溫暖的中國動畫史冊。

與此呼應，紀錄片在視覺包裝上獨具巧思地化用了國畫《千里江山圖》。百年間經典的中國動畫形像在青山綠水間相聚，喚醒不同年代受眾的情感共鳴。

趣味環節，首創「少兒融媒紀錄片」樣態

動畫，不僅是《動畫100》的內容主體，也為紀錄片創新敘事方式提供了技術手段。為打造一部讓小朋友也能看懂、喜愛的紀錄片，卡酷兒童衛視導演組特別搭建「動畫探訪間」。紀錄片中，米老鼠、孫悟空、喜羊羊、豬豬俠等經典動畫形象紛紛來到現實世界中的探訪間與動畫製作室，

或與主創對話，或回答觀眾問題，作為嘉賓參與動畫史的講述，為觀眾帶來耳目一新的視聽享受。

手持花妙筆，共繪百年畫卷。《動畫100》是一封獻給中國動畫的情書，更呈現了一代代中國動畫人奮鬥不止、初心不忘的精神譜系。在這部兼具歷史厚度、人文情懷與視聽樂趣的紀錄片中，成人與兒童都能找回第一次看卡通時最純真的感動。



世紀浮沉 中國動畫電影的發展與展望

稿源: CARLOS CHEN

世界上第一部動畫電影誕生的20年後，中國動畫電影開始起步。1926年，萬氏兄弟製作了中國第一部動畫短片《大鬧畫室》。1941年，受到《白雪公主》的影響，萬氏兄弟製作出亞洲第一部動畫長片《鐵扇公主》，引起轟動。不難看出，中國動畫一開始就有很高的起點。

此後的十多年間，中國動畫電影穩步發展，從業者們製作出以可愛動物形象講述童話故事的《謝謝小花貓》《機智的山羊》《烏鴉為什麼是黑的》等充滿童趣的動畫電影。1957年，上海美術電影製片廠成立，成為中國動畫電影發展過程中的里程碑式事件。1964年，美影廠推出的120分鐘巨制《大鬧天宮》，成為中國動畫的經典之作，該片的美術風格影響了幾代中國動畫人。

以美影廠成立為標誌，中國動畫電影經歷了一段繁榮時期。這一時期，藝術家們充分發揮創意，製作出一系列融入中國特色、帶有中國風格的動畫電影。剪紙片、折紙片、水墨動畫片等新的美術片類型在市場上大受歡迎。

這樣的繁榮沒有持續太久，受到一系列因素的影響，中國動畫電影的發展停滯了幾十年，直到八十年代初，行業生態才開始逐漸恢復。80年代至90年代初，中國動畫電影市場被引進動畫充斥，國產動畫電影則鮮有佳作。這樣的低迷在世紀之交的1999年被《寶蓮燈》的出現打破。這是中國第

一部電腦三維特效技術繪製的動畫影片。電影採用故事片的拍攝模式，在畫面、造型、配樂上都體現出精心的設計。《寶蓮燈》上映後取得巨大成功，票房豐收的同時，電影的插曲等衍生產品也大受歡迎，給了中國動畫電影一些新希望，迎接新世紀。

進入新世紀，中國動畫電影終於迎來《姜子牙》

突破。2005年，製作耗時五年，投資1.3億元人民幣，動用了300多名動畫師的中國首部CG動畫電影《魔比斯環》正式推出。當時的業內人士評價，《魔比斯環》的製作技術和品質都處於亞洲頂尖水平，它的出現，激勵了相關從業者，繼而吹響了中國動畫電影突破的號角。



亞洲第一部動畫長片《鐵扇公主》

中國動畫電影經典《大鬧天宮》

此後，隨著中國動漫產業的快速擴張，中國動畫電影產業也顯現出蓬勃發展的趨勢。從低成本的《喜羊羊與灰太狼》系列到2015年石破天驚的大製作《西遊記之大聖歸來》，中國動畫電影的進步引起了市場的熱烈反響。《大魚海棠》、《大護法》等風格化動畫電影，給予觀眾對於中國動畫電影不斷進步、有能力走出自己獨特的創作道路的信心。

產業現狀

2019年7月26日，《哪吒之魔童降世》在中國內地上映。憑藉其對中國經典傳說的創造性改編以及精美的畫面，《哪吒》在市場上大獲成功，一路刷新多個票房記錄。直至下映，影片共收穫超過50億人民幣的票房，並最終代表中國內地參加奧斯卡最佳國際影片的評選，叫座又叫好。《哪吒》的成功，打破了大眾對動畫電影在市場表現上比不過真人電影的刻板印象。經此一役，人們開始認識到動畫電影的巨大能量，行業內外對動畫電影的關注也越來越多。

《哪吒》的一飛沖天，一定程度上折射出中國動畫電影的蓬勃現狀。東方證券數據顯示，近年來，中國動畫電影一直保持著高產。2015-2019年的中國動畫電影的產量和上映數量始終保持在50部左右和30-40部的水平，2019年備案數量更達到144部。這些動畫電影大多從古典神話故事、民間傳說中取材，一定程度上喚起了觀眾內心的集體記憶，繼而引發熱烈反響。

進入2020年，受疫情影響，我國動畫電影產量有所下降，但總體上良好的發展態勢並沒有消失。從一月推遲到十月上映的動畫電影《薑子牙》，同樣從神話傳說取材，也同樣大受市場歡迎。影片上映當日就打破了《哪吒》保持的中國內地動畫電影首日票房紀錄，並最終以16.03億的票房收入成為2020年度最賣座的中國動畫電影。

蓬勃的發展得益於諸多因素。一方面，政策支持使得行業人才不斷湧現，數據顯示，截至2016年底，中國共批准設立了20個國家動畫產業基地，8個國家動畫教學研究基地。依託

這些產業基地，全國共形成了六大動漫產業帶，各地的動畫人才得以彙集在一起，集思廣益。同時，看到市場上層出不窮的優良作品，中國動畫電影從業者的創作熱情被不斷激發。他們從市場的積極回饋中收穫了信心，繼而更努力地投身動畫創作。

《寶蓮燈》



產業展望

雖現狀蓬勃，中國動畫電影產業與美日等動畫強國仍存在很大差距，主要體現在製作及市場表現上。

製作方面，長篇動畫電影製作週期的國際標準為五年。以皮克斯的長篇動畫電影製作為例，前期劇本創作耗時兩年，中期動畫、場景、特效的內外製作需要三年。而由於資金相對短缺，動畫人才也相對稀缺，國內長篇動畫製作週期往往長過五年，成品也並非個個能如同《哪吒》般精美動人、叫好叫座。

市場方面，整個中國動漫市場距離還尚未成熟。成熟的動漫市場裡，細分行業會更多，動畫電影產業所占份額因此較低。東方證券資料顯示，2018年動畫電影票房占中國動漫產業總產值的2.4%，同年日本動畫電影票房佔據其動漫產業的2.0%。中國動漫產業與鄰國仍存在一定差距。

同時，國人對於動畫的認知還存在一些刻板印象。很多觀眾仍然認為動畫

2019年中國內地票房冠軍·《哪吒之魔童降世》



2015年·《魔比斯環3D》上映

電影是小孩子看的，繼而對於動畫電影表現不出興趣。這種情況下，中國動畫電影的取材現狀，一定程度上也成為一把雙刃劍。如果一味只描繪神話故事或小動物間的故事，缺乏現實主義題材，中國動畫電影的道路可能會越走越窄。

將近一個世紀以來，中國動畫電影歷

經浮沉，不斷縮小與動畫電影強國的差距。東方證券預測，到2025年，中國的動畫電影將佔據動畫電影市場總體票房的50%。不難相信，未來將會有更多像《哪吒》一樣充滿中國特色的動畫電影出現在市場上。



持續改進及審查
Continuous Improvement and Review (CIR)

數譜教育平台
Krystal Educational Platform

學生展才計劃
Student Empowerment Program

培訓專業教師計劃
Train-the-Trainer Program

DECT 資歷架構
DECT Qualification Framework

培育
全球數字經濟未來的
領導者

Empowering future leaders
of the global digital economy

相關資訊
QR Code

辦公室轉型計劃
Krystal OTP

世紀浮沉 中國動畫電影的發展與展望



稿源: Hongyao Culture

2008年6月美國夢工廠動畫電影《功夫熊貓》第一集上映，全球收成票房44.8億人民幣。每個看過電影的中國觀眾內心都有一個疑問，功夫是中國的，大熊貓也是中國的，而《功夫熊貓》為何卻是美國動畫團隊創作出來的？大熊貓是目前國際世界對中國認知度最高、最具潛力價值的獨特IP，在大熊貓故鄉四川成都，中國人自己的世界級熊貓IP明星「熊貓潘戈」正在冉冉升起。

「熊貓潘戈IP家族」是四川弘耀文化傳播有限公司歷時10年精心打造的中國原創動漫IP，弘耀文化創始人CEO

吳泓璉也被眾多熊貓潘戈IP粉絲們戲稱為「潘戈他爸」。2000年，吳泓璉作為川美動畫專業首屆畢業生加入了當時國內最專業的三維動畫公司——深圳環球數碼，成為環球數碼最早的創始員工。吳泓璉在環球數碼歷任公司立體動畫軟體培訓教師、模型部門主管、專案經理、藝術總監及導演，參與製作及管理作品包括：中國第一部三維動畫電影《魔比斯環》、義大利動畫電影《WinX》、以及《Higgly Town Heroes》、《Bubble Guppies》、《Bratz》等多部與迪士尼、尼克兒童頻道等國際動畫代理商合作的動畫影集。在與國際一流動漫機構及專家專案合作交流中，他深入學習總結了許多國際化動漫設計製作流程和管理經驗，並期待有朝一日可以打造出屬於

中國的原創超級IP。

2012年，吳泓璉希望將自己在環球數碼多年與國際團隊合作中累積的專業經驗，用於開發中國自己的優質原創作品，選擇了回家鄉創業。經過長達一年半的國內動漫產業詳細研究後，創辦了四川弘耀文化傳播有限公司。2012年時中國原創動畫幾乎沒有任何成功案例，業界流行「做OEM等死，做原創找死」的說法。在不被外界看好的情況下，吳泓璉毅然決定自籌資金，開始了原創IP品牌打造之旅。

熊貓潘戈IP家族

吳泓璉開始想法很簡單，就是想做一部自己的原創作品，親手打造一系列經典動漫IP形象，做一部真正可以



傳世的經典動漫作品。早在四川美術學院學生時代，吳泓璉就孕育著創作一隻卡通猩猩，於是「猩猩帕昆」成為吳泓璉率隊設計的第一個原創卡通角色。依照國際動畫設計製作流程，「猩猩帕昆」形像先後經過數十次大改、反覆多次細節調整和動作測試，最終鮮活可愛的帕昆形象受到粉絲們的喜愛。

之後，吳泓璉又為它設計了一個好拍檔，極具四川特色的熊貓「潘戈」。經過一段時間市場反饋，後者慢慢成為了主角，項目名稱也從「帕昆」調整為「潘戈與帕昆」，最終定名為「熊貓潘戈」。接下來吳泓璉趁熱打

鐵，帶領團隊繼續推出更多角色，目前「熊貓潘戈」IP家族9個主要形象熊貓潘戈、猩猩帕昆、北極熊那熊、兔子姍姍、貓咪咪蘇、豬鼻子4兄弟，都已推出2D和3D版本。正在策劃中的「熊貓潘戈」院線電影將出現超過60多個有鮮明特點和性格的動物角色，堪稱「中國版《瘋狂動物城》」。

「熊貓潘戈」IP家族形像一推出，就廣受業界好評，被業界公認為「中國最具國際範兒動漫IP」，「設計製作品質上唯一可與功夫熊貓抗衡的中國熊貓IP」。2016年吳泓璉以「熊貓潘戈」形象參加香港授權展時，國際專家認為熊貓潘戈系列形像是迪士尼推出的新角

色。2017在法國安納西國際動畫電影節，「熊貓潘戈」也成為所有與中國動畫IP裡最矚目的焦點；展會結束時因





太受歡迎，還出現了熊貓潘戈 T卍樣品被盜事件。2018 年「熊貓潘戈」IP 從全國 300 多個 IP 中脫穎而出，獲得「中國 IP 產業年會漫遊創投大賽·最具商業價值動漫形象獎」。

吳泓璉相信：「先有好的格局，再有好的佈局，最終才有好的結局！」。弘耀文化公司始終堅持以優質 IP 內容為核心，不斷向衍生性商品、跨界授權、線下商業進行逐步拓展的商業策略。

弘耀文化企業策略

在計畫早期，透過熊貓潘戈 IP 2 可愛的形象與性格製作而成的表情包為弘

耀文化團隊累積了第一批「骨灰級粉絲」。精細的動畫表演打磨、充滿情感的設計、電影級的動畫表演使其飛速漲粉到千萬級。如今，熊貓潘戈 IP 系列表情包已上線微信、QQ、百度輸入法、搜狗輸入法、愛奇藝 APP、閃萌、與你 APP、Line 等所有中國主流表情平台，熊貓潘戈系列表情也透過海外 Line 平台在全球 230 個國家和地區流傳，累計下載超過 2.13 億次，累計發送量超 37 億次，成為全球品質最高、最受歡迎、影響力最大的中國熊貓系列表情包。

《潘戈與帕昆之美食美景》是弘耀文

化創作的系列動畫短片，每一集都講述熊貓潘戈和猩猩帕昆在不同四川知名景點製作當地特色美食的故事。大貓熊、特色美食、風景名勝都是四川本土文化特色亮點，弘耀文化希望以動畫獨到的表現形式，在帶給觀眾歡樂的同時，展現四川當地特色美食、知名景點和風土人情；向全世界傳播四川本土特色文化；打造四川文化新名片，協助天府文化邁向國際世界。其中《潘戈與帕昆之三大砲》講述了熊貓潘戈和猩猩帕昆在成都最知名景點之一“寬窄巷子”製作成都名小吃“三大砲”的故事。短片榮獲 2020 年四川成都天府創意設計比賽數位創意設計類·專業組·金



熊貓金獎、2020 年先鋒潮創賽尊熊大獎、2021 年首屆「成渝杯」數位藝術作品大賽·影視動畫類·一等獎、2022 年大熊貓數位藝術創意設計競賽·數位類·一等獎等多項比賽最高獎項。

美食美景系列新一集短片《潘戈與帕昆之火鍋變臉》正在創作中，故事發生在與寬窄巷子齊名的成都市內景點“錦裡”，劇中潘戈將表演川劇經典“變臉吐火”，並為觀眾展現帕昆品嚐四川麻辣火鍋的有趣情節。

弘耀文化策劃創作了另一系列動畫短片《潘戈與帕昆之日常》，透過展現猩猩帕昆與熊貓潘戈兩位主角的性格衝突及中西方文化背景差異，講述日常生活中有趣故事。

在先後推出了系列表情包、手機主題、漫畫插畫、繪本、短視頻、動畫系列短片等多款創意內容後，作為動漫內容重頭戲的“熊貓潘戈”第一部院線大電影也正在醞釀籌備中。電影故事將涉及人與自然和諧相處。歷經了第四紀冰河時期嚴酷環境的大熊貓，正是遵循了敬畏自然、適應環境的不二法則，才得到了大自然庇護，這同時也是中華民族古老深刻的生存哲學和人生理念。

隨著 IP 形象逐漸豐盈，各類創意內容不斷呈現，粉絲持續增多，為熊貓潘戈 IP 產業佈局之路打下了堅實基礎。目前弘耀文化已推出兒童家具、3C 產

品、文具等周邊產品，並與國內、國際知名品牌和企業達成跨界合作，授權品類超過 33 類，合作方超過 85 家。授權合作包括中央電視台央視網熊貓頻道、非遺博覽園 CIMC 國際吉祥物大會、華僑城·錦繡安仁花卉公園、電影《攀登者》聯名海報、日企伊藤洋華堂、百度、搜狗、新希望乳業、貴州

百年黔莊酒莊、Wacom 中國等。目前弘耀文化正落地與卡達熊貓館展開合作，熊貓潘戈 IP 也已經與知名酒廠共同開發年輕市場群體產品。



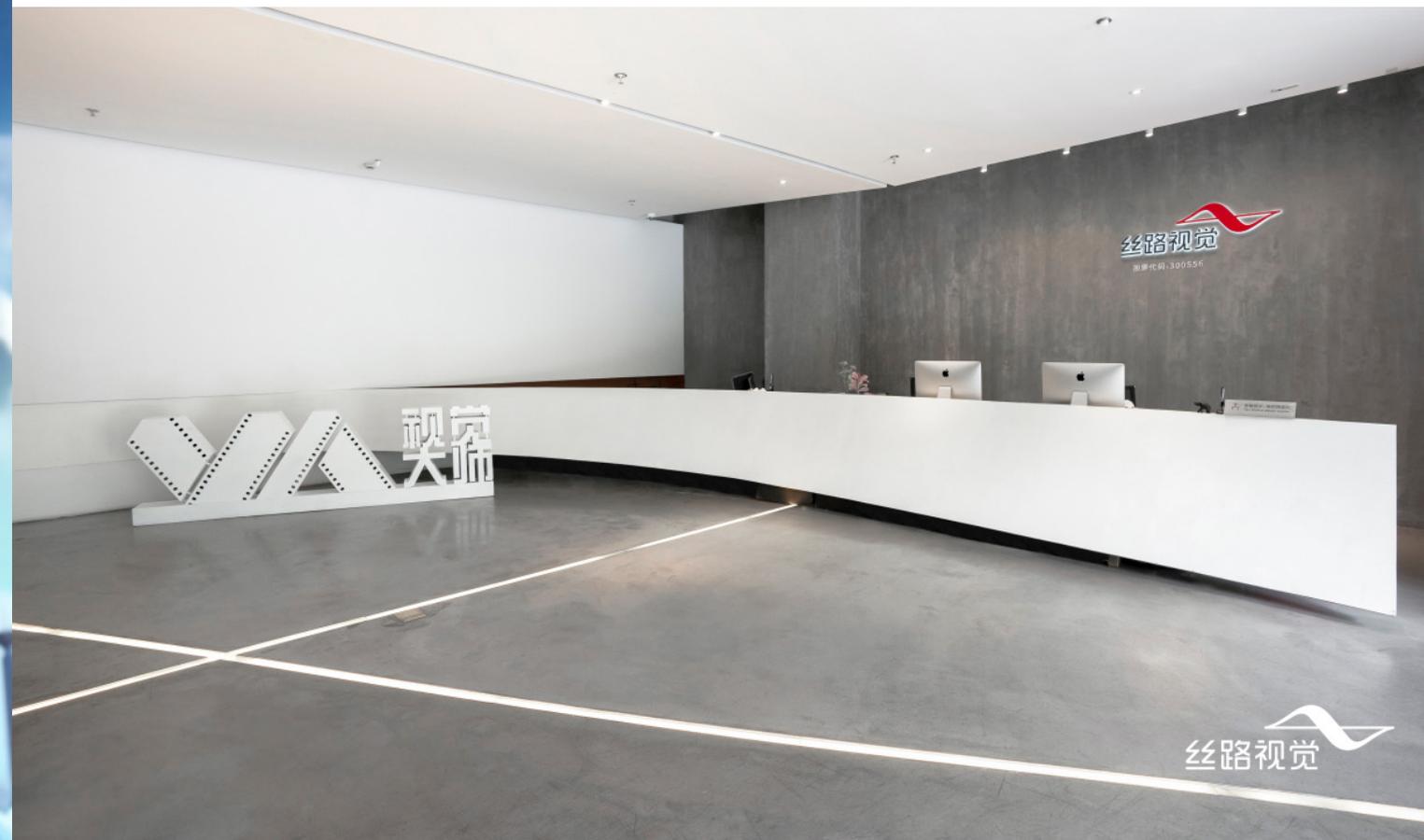
未來動畫師聯合起來!

國際 blender 兒童動畫比賽



<https://cgge.media>

絲路視覺 “文化+科技” 科技驅動文化產業創新發展



撰文: CLOUDY PAN

絲路視覺科技股份有限公司成立於2002年，於2016年11月4日登陸深圳證券交易所創業板，成為CG數字創意領域首家上市公司（股票代碼：300556）。基於CG(Computer Graphics)、VR(Virtual Reality)、AR(Augmented Reality)等數字視覺科技應用，絲路視覺提供以創意為核心，以市場需求為導向的數字創意服務，提供設計概念、營銷推廣，到最終整體呈現的全

流程服務，完成產品與服務的閉環。

作為視覺科技與應用領域的先行者與推動者，絲路視覺將文化與科技深度融合，專注於圍繞數字創意和文化展開技術應用和市場推廣，先後為國家重大慶典活動——中華人民共和國建立70週年慶祝活動與中國共產黨100週年大會提供專業數字創意服務；為弘揚中國傳統文化，絲路視覺聯合國家博物館利用數字復原技術打造“國家永久典藏一級展品”——《乾隆南巡圖第十二卷 回鑾紫禁城》，以文化“

賦活”解鎖傳統文化IP的多重價值，提供了展現傳統文化魅力的無限可能。

自成立以來，絲路視覺深耕展覽展示數字化領域，持續輸出數以累計的數字化展覽展示優秀項目，不斷激活升級城市公共空間體驗場景。近年來融合數字科技與文化建設，創作了“深圳市城市規劃展”及“上海城市規劃展示館”等重大項目，打造了解人文歷史、地方特色、城市化進程和未來建設發展情況的重要渠道。其中，“深圳市城市規劃展”項目榮膺9項國際

行業大獎，成功將中國城市規劃成果帶向世界。

絲路視覺致力用科技打通虛擬與現實的域界，把握數字經濟新機遇，拓展元宇宙概念高質量發展新空間。伴隨資本助力，絲路視覺以計算機圖形圖像處理技術為基礎，三維技術為核心，錨定文化+科技發展方略進一步佈局視覺前沿科技應用研發，覆蓋數字孿生應用Digital Twin Technology（提亞數科）、視覺雲計算Visual Cloud Computing（瑞雲科技）、VR/AR/MR（絲路視創）等新型數字化基礎建設的數字視覺技術應用研究，將文化創意轉化為數字視覺產品和服務，以技術創新、科技推動為主導，促進文化創意產業融合，帶來內容模式創新。

絲路視覺以“文化+科技”為發展方略，整合文化與科技領域的優勢資源，不斷為中國文化的數字化發展、研究、展示發掘新的可能性。在國家

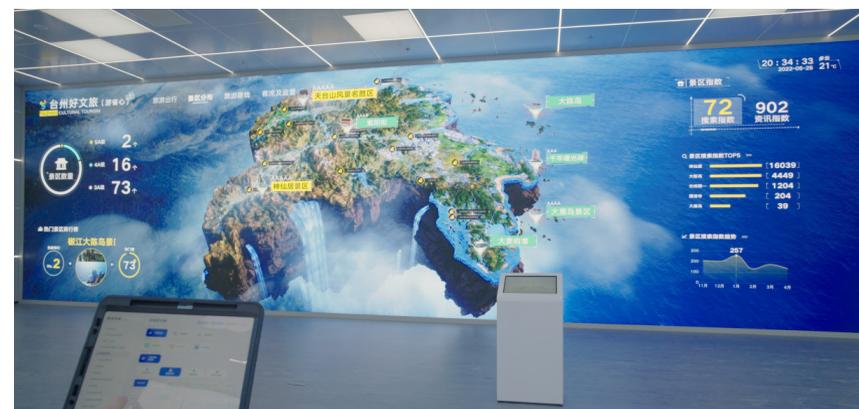
建設浪潮的背景下，絲路視覺憑藉前瞻性的數字創意與堅實的技術積累，通過持續的技術革新與領域拓展，將努力邁向成為數字創意領域中影響世界文化的中國力量。

熊貓潘戈 IP 家族

規劃創新，設計先行

當城市建設正以一種嶄新的多元化形式呈現在人們眼前，展陳內容的創新展示方式便成為了昇華城市建設內容並打造出數字化展廳的點睛之筆。絲路視覺以數字科技的力量與城市規劃內容融合，打造上海城市規劃展示館新一輪展陳。展館充分運用新理念、新技術、新手段全面解讀了上海發展新階段，全面呈現了上海的城市理念：更有溫度和更具文化的人文之城、更具活力和更加繁榮的創新之城、更具韌性和更可持續的生態之城。

上海城市規劃展示館新一輪展陳著眼全球趨勢、落實國家戰略、立足上海



實際；絲路視覺以多種展示形式穿插打造，以百餘條多媒體影片、500多張圖像、90000余文字為展館描型上色，震撼呈現出一份極具探索價值、有文化厚重感的城市名片。

城市大腦

隨著智慧基建時代的到來，智慧化成果和大數據信息的利用被當做是推動城市治理的一大基於，「城市大腦」應運而生。台州「城市大腦」運營中心（數字館），作為展示台州數字化

改革成果的標誌性窗口，集“城市大腦”運營指揮和數字化展示體驗於一體。絲路視覺助力台州構建多場景、沉浸式數字孿生台州，打造支撐未來城市可持續發展的全新基礎設施，為市民提供一個觸摸數字台州脈搏的高科技平台。

為集中展示近年來台州推進數字化改革的最新成果，提亞數科結合台州實際業務需求，基於數字孿生技術，高效匯聚台州城市全域運行數據，接入

「防汛防颱與船港通」「台州好文旅」「電子票據與健康台州」「市場監管與環境保護」「教育直通車與親農在線」「工業互聯網」「數字經濟」等數字孿生場景，以數據驅動實現全面感知城市生命體徵，構建一個萬物感知、萬物互聯及萬物智能的台州城市大腦 IOC，為台州城市的可持續發展奠定基礎。

企業全稱： 絲路視覺科技股份有限公司

總部詳細地址：中國廣東省深圳市福田保稅區市花路43號花樣年福年廣場B4棟108

聯繫電話：055-88322056(前台)

客服電話：400-068-9066

官方網站：www.silkroadcg.com

2023年安納西國際動畫影展 後疫情時代的動畫電影狂歡

來源: FESTIVAL D'ANNECY

2023年的安納西國際動畫電影節，墨西哥將成為嘉賓國。墨西哥和其外交部將為安納西帶來各個領域的動畫藝術家，以促進新一代藝術家的發展，並將墨西哥作為國際投資和人才中心，吸引來自世界各地的作品。這些作品都希望與墨西哥藝術家的參與，並在墨西哥舒適且無限的動畫創意空間中製作。

墨西哥動畫成為了焦點，電影節的官方海報也由艾美獎和安妮獎得主，墨西哥動畫師導演豪爾赫·R·古鐵雷斯設計。他同時也是一名畫家、配音員和編劇。古鐵雷斯先生是墨西哥文化和民間傳說的愛好者，他創造了一個真正的歡樂和溫暖人心的煙火海報，色彩斑斕，充滿了民族特色！

「這張海報的靈感來自我們心愛的節日中所有壯觀的夜間派對。一艘墨西哥的『索奇米爾科』船抵達安納西湖，船上載著許多快樂而興奮的墨西哥人準備參加派對。」他解釋說：「這座城市本身就在發光，就像一個溫暖的魔幻之地。」

「古鐵雷斯的作品深深植根於墨西哥的流行文化和民間傳說，它也充滿了熱情的節日氣氛。他展現了一種慷慨的、巴洛克式的、豐富多彩的藝術風格，充滿了驚喜，這體現了電影節的精神。這張海報邀請你來和我們一起聚會！」

馬塞爾讓，安納西藝術節的藝術總監如是道。

除了墨西哥動畫，名為「動畫，榮譽和多樣性」的主題將成為焦點，來自全球的33部作品參加了甄選，其中有三部作品獲獎這三部作品是法國Caroline Cherrier 導演的《Le Dernier des cailloux

》，由紐西蘭Areito Echevarria and Raqi Syed執導的《Shadow Work》以及巴西/法國導演Wesley Rodrigues的《The Bird Kingdom (O Reino dos Pássaros)》。這些電影製作人也將獲得榮譽水晶。



電影節藝術總監馬塞爾·讓解釋說：““動畫，榮譽和多樣性”這個主題已經成為一個熱門話題，尤其是對年輕電影人來說，他們中的許多人每年都要處理與性別和 多樣性有關的問題。”

這是主題是由Benoit Berthe Sward (The Animation Showcase的創始人和LGBTQ+ in Animation的聯合創始人)提出的新活動，旨在為一系列新的作品提供不同視角的新的觀點和看法。

2020年6月，CITIA啟動了「動畫電影片的原畫開發」藝術駐留計畫以支持藝術創作。安納西節駐留計畫為每個入選計畫提供量身定制的服務，透過在充滿激勵和刺激的生態系統中，與動畫領域受人尊敬的導師建立聯繫。今年，是這個活動舉辦的第三年，2023年的獲獎者剛剛參加了這屆活動，度過了緊張、刺激和富有成效的三個月。恭喜這些藝術家們！在2023年，Mifa將創建Le Campus，這

是一個專門為參加整個影節活動的學生和人才提供的新場所：培訓和招聘將成為中心！學校、機構、當地中心將利用私有化的特殊區域來組織人才和工作室之間的會議。

Mifa校區將從6月13日星期二到6月16日星期五提供為期4天的內容！



元宇宙 動畫行業新契機



撰文: Chris Kwok

關於「元宇宙 (Metaverse)」的定義，其實並沒有一個統一的說法。廣義來說，元宇宙是一個聚焦於社交連結的3D虛擬世界網絡，同時也是一個去中心化的經濟系統。在這個系統中，用户的化身 (Avatar) 和其他數碼資產的位置並非固定，而是被分散儲存。由此，內容創作者與用戶連結在一起，而不再需要諸如社交媒體扮演的中介人，這便將用戶數據從社交媒體的控制中解放出來。

諸如 Meta、Roblox、微

軟、Valve、Animoca Brands等公司都正在投資關於元宇宙的技術研究，更試圖將例如區塊鏈 (BlockChain)、人工智能 (Artificial Intelligence)、擴增實境 (Augmented Reality)、虛擬實境 (Virtual Reality) 等尖端技術在元宇宙中結合，旨在讓拓展元宇宙的應用領域、擴大其商業效益。

元宇宙的應用

在元宇宙內，用戶被容許進行任何活動，故而元宇宙存在無限可能性。

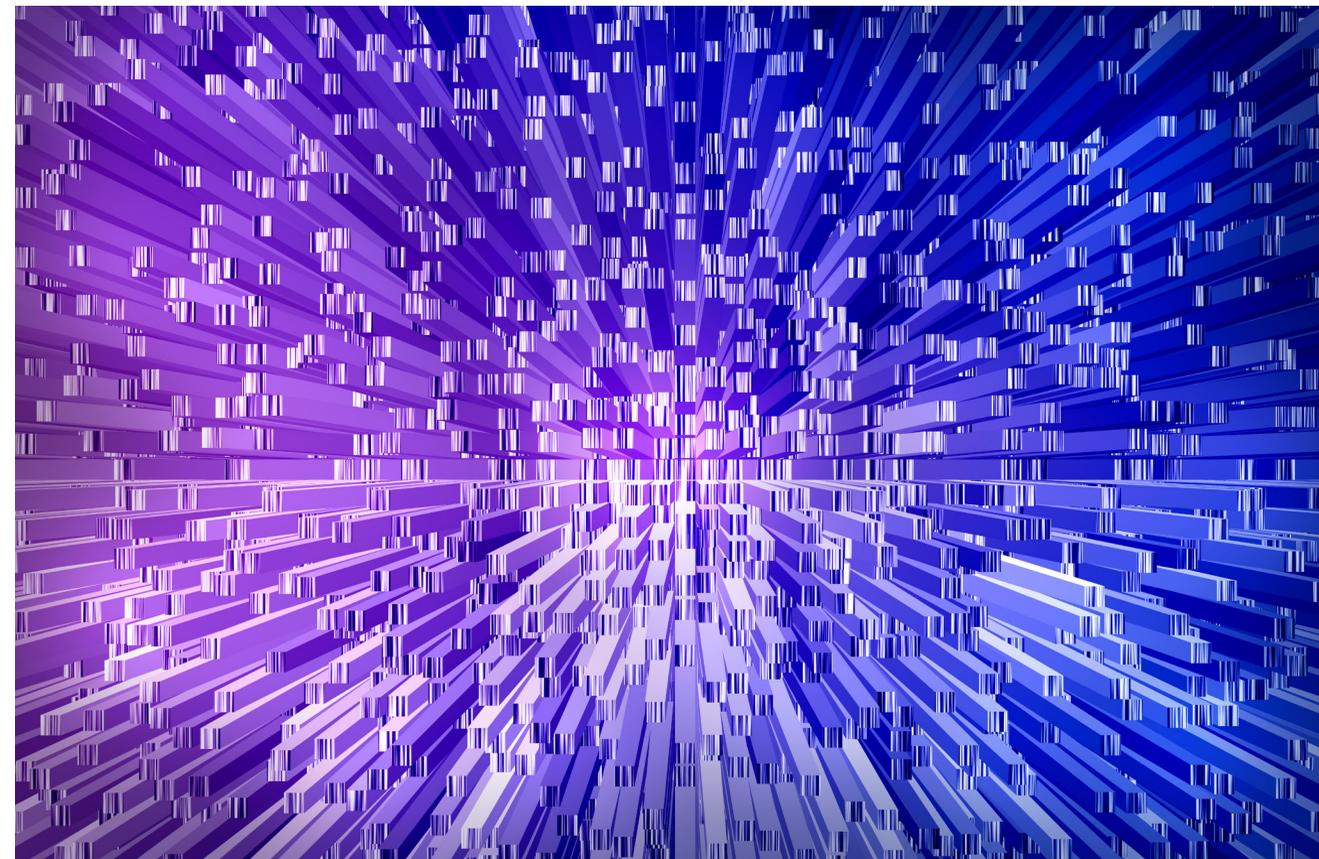
商業方面，元宇宙技術可以用於製作虛擬的辦公室，用戶可以在虛擬平台上進行互動和協作，完成會議和其他

工作上的溝通。此外，企業也可以透過元宇宙技術進行營銷，發佈消息，引導客戶使用產品以及直接進行銷售，將整個銷售流程一體化，令用戶更方便。

教育方面，元宇宙技術可被用於考察、體驗各種歷史事件和生活環境。這種體驗式的學習可以提高學生的學習興趣，讓他們更快地掌握知識。娛樂方面，用戶可以通過元宇宙技術體驗虛擬演唱會、遠程參觀著名的美術館、博物館。

元宇宙與動畫

元宇宙具有巨大的潛力，因為它可以



提供無限多種的交互和沈浸方式，這可能是動畫產業未來將如何變化的信號。借助元宇宙技術，觀眾或許可以不僅僅坐在屏幕前觀看動畫，而是成為故事的一部分，參與故事、決定故事的走向。

元宇宙的概念可塑性非常之高，亦充滿著無限可能。當下，多種媒體、虛擬平台不斷興起、各種資訊科技的技術瓶頸不斷突破，可以預見的是，在

不久的將來，我們的生活將發生天翻地覆的變化。

對於動畫創作者來說，去中心化的元宇宙意味著講述自己的小故事將成為主流。在元宇宙中，來自世界各地的不同的聲音將自由地互相連接和分享。耗資巨大的大片將不再是動畫產業的中心，取而代之的是全球動畫人才提供的無限新奇創意。

元宇宙與動畫的緊密結合實現目前尚存在技術障礙，但隨著人們現實身份與虛擬生活的聯繫越發緊密，也必定會有更多新技術湧現，最終引導人們生活方式發生改變，而這種改變也必定會延續到動畫產業。這一次，變化會更加切身和奇妙。



元宇宙 動畫行業新契機

采访：朱嘉华

黃家康，一位從香港起步、在內地獲得成功的動畫導演。在其二十年餘年的動畫行業執業過程中，他經歷了香港動畫行業的快速發展和內地動畫行業的再次崛起。

作為中國新動畫電影的參與者，黃家康執導的《白蛇：緣起》和《白蛇2：青蛇劫起》票房均突破億元人民幣，同時收穫一眾好評，商業與口碑雙豐

收。CGGE有機會採訪到黃家康，和他聊聊動畫從業故事，以及一個動畫人的熱愛與堅持。

CGGE:能先簡單介紹一下你的個人經歷麼，你是怎麼走上動畫製作之路的？

黃家康:這個故事有點長。我在大學的時候學的是軟件，當時也沒有動畫專業，對動畫也不瞭解。

軟件做久了，感覺有點悶，總是打代碼，感覺也挺無趣的。剛好當時有一

家叫意馬動畫的香港公司在招聘動畫學徒，也不知道為什麼，我就特別想去瞭解一下，然後就報了名。經過七天的培訓，他們從三百人裡挑選錄用了十來個人，我也在其中。可以說也挺不容易的。

就這樣我進入了意馬，並被分到了動畫組。雖然當時工資很低，僅夠維持基本的生活，而且工作強度也不低，很辛苦，但我覺得做動畫挺好玩的，就堅持了下來。



我最早參與的項目是3D CG動畫電視連續劇《時空冒險記》(Zentrix)，這是一部全球發行的動畫連續劇，獲得過多個獎項。後來參與的是為夢工場製作的，首部在美國黃金時段播放的CG動畫電視連續劇《獅王的榮耀》(Father of the Pride)，故事講述的是一隻白獅子萊瑞與兩個魔術師共同生活的故事。之後又參與了動畫電影《小飛俠阿童木》(Astro Boy)的製作，但是因為電影的票房失利，公司嚴重虧損，進而清盤。我當時有點迷茫，我已經在行業快10年了，今後的路在哪裡，是轉行還是堅持？做動畫電影太難了，工資也不高，是我趁著年輕多賺點錢，還是在這個行業堅持下去呢？我很喜歡動畫，雖然艱苦，但是我很享受電影出來那一刻的感覺，所以我決定還是繼續在動畫行業發展。

那時候，很多同事去了新加坡、日本、美國和加拿大，我也可以選擇去臺灣或者日本，反正都要離開香港。最後，我決定去內地發展。

當時內地的動畫行業主要是代加工和



外包，原創的機會很少。很多人都不看好內地的原創，但我覺得可能是一個機會，所以決定選一條大家都不太願意走的路。

我在內地工作的第一個城市是廈門，一待就是3年，主要參與了一些海外電視劇的製作，比如華納兄弟的《綠燈俠》，還有一部關於維京人的動畫片。我在那裡向海外導演學習了很多工作經驗，也熟悉了內地同行的工作方式，包括管理方式。慢慢地，我也從一名藝術工作者過渡到管理者的角色。不過我當時還是抱著夢想，就是做動畫電影。無論從品質上，還是觀眾視覺上，動畫電影都是和電視動畫片不同的。這時剛好聽朋友說，一個新公司在北京成立，要做原創動畫電影，我當時就過去面試了。

這家公司就是追光動畫，老闆王微和我聊了很久。當時願意做原創動畫電影的老闆不多，我們想法很契合，所以我就加入了追光的團隊。

總的來說，我能堅持到現在，都是因為喜歡，是因為自己的興趣。

CGGE:作為一名“北漂”香港導演，你經歷了中國動畫電影的重新崛起，甚至是參與其中，扮演了很重要的角色，能分享一下你的感悟嗎？

黃家康:這個行業裡，我從動畫師做起，從一點都不瞭解動畫，到熟練地製作動畫，並最後變成一名動畫總監，學會管理團隊，以及與導演溝通，然後再自己去創作，變成項目負責人與導演。這樣一步步走下來，雖然路很長，走了很久，但我清楚地瞭解每個崗位的需求與大家的想法。這對於管理者而言很重要。一部電影的完成，通常需要300~400人的參與，每個人的參與深度都不同，要學會協同。這是一門既關係到藝術，又關係到人的工作，我們需要知道怎麼同心協力去完成這個艱難的工作。



作為導演，我不可能面面俱到，那麼我就要信任我的團隊，去鼓勵他們為項目做出最大的努力，去不斷打磨作品、不留遺憾地去呈現故事。每一個崗位的工作都不同，要給予同事最大的信任，相信他們是最好的。只有這樣，大家才可以製作出一部沒有那麼多遺憾的電影。

這個行業發展至今，國產原創動畫電影其實還是很少的，還是以外包為主，但這幾年慢慢發展起來了……從業十多年，這個行業怎麼走，還沒有人清楚地告訴我們。我們是學美國好萊塢麼？國外的方法就一定好麼？還是用我們自己的方法？這一步步都是前輩們不斷前行、踩坑、填坑嘗試出來的。中國動畫電影太難了，還是一個不停地摸索，不斷前行的過程。

動畫電影和真人電影真的不同，它依靠技術、藝術和人的管理。技術呢，它需要用到電腦軟件，在這過程中要展現藝術性，最後就是管理各種人才。一般的動畫電影的投入是非常高的，時間不多，預算也不多，經常還不可控。所以要出一部好的作品，這個三個方面都是非常重要的。



CGGE: 在你的個人作品裡， 哪些是你比較滿意的？你是如何通過動畫這種形式，去表達自己內心的東西的？

黃家康: 我參與的作品還有很多不足與遺憾的……坦白說，我們一定會覺得和頂級的動畫電影相比是有距離的，我覺得現在我們的電影得到了觀眾的認可，是觀眾對我們的包容和支持。我們要進步的空間還很大。

如果一定要舉個例子，那就是《白蛇》吧。這部電影獲得了觀眾的認可，充分說明中國傳統文化是一個很好的方向，觀眾對這種題材是感興趣的。這對我們創作者而言，是一個很好的鼓勵。

過去我們的原創作品，都是一些家庭故事，和觀眾的關聯不太緊密，但是《白蛇》面世以後，我們似乎打開了一扇大門，有一條路可以將故事和觀眾連接起來。同時傳統神話故事很適合用動畫去表達，因為動畫可以充分

發揮想像力，創作奇幻的內容，這相較于真人電影是一個優勢。

再有，傳統故事的內核就是中國文化的精神，我們不用刻意表達就能讓觀眾明白，這也是有利於國外的動畫片的。國外拿我們中國的文化做題材，技術的確比我們好，但是對於內核的理解，還是我們中國的公司更有優勢。這條路有很大的發展空間。

CGGE: 你在香港、北京、上海，等等地方工作過，能分享一下在各地工作的不同感受嗎？你覺得這些地方在行業發展上是否各有特色？

黃家康: 我在內地不少城市工作過，每個城市給我的感覺都不太一樣。

廈門是我喜歡的城市，一個很單純和淳樸的南方城市，有很多來自不同地方的年輕人彙聚在那裡。廈門很適合成為行業的起步城市，那裡有很多很好的公司，開發很多不同的項目，也

有很多有經驗的人才，可以帶領剛入行的新人去參與不同規模的項目。廈門的生活壓力不大，可以讓創作者心無雜念地沉浸到項目中。

北京是我們公認的影視人才最集中的城市，彙聚了很多高端人才。北京也非常方便，文化底蘊深厚，有很好的文化創作環境。北京還有很多搞藝術的高端人才交流機會以及項目機會。

上海和杭州主要偏重於遊戲的發展。如果北京代表了穩重，那上海和杭州就是快。節奏快，變化快。北京是一種打磨，上海杭州就是靈活多變，也更有活力，而且在市場反應上也更積極更敏感一點。特別是上海，對外文化接受很快。有很多中外糅雜的東西，不是很單純的中國傳統文化。上海有最新鮮、最當下的文化內容，你在上海能看到國外最流行的東西……如果要尋找中國文化根，還是北京更勝一籌，但是上海受海外文化的啟發會更多一點。

CGGE: 能談談你對中國動畫未來發展的看法和願景嗎？對於未來想要進入這個行業的年輕後輩，你有什麼想告訴他們的嗎？

黃家康: 我覺得過去的5年到10年，中國國產動畫處在一個快速發展的階段，不管是人才還是原創內容方面。市場對於本地題材的需求非常大，這一點是遠超於海外動畫的。我覺得我們迎來了一個好時機。我相信，本地的內容需求就能養活我們藝術家。香港市場實在太小了，國內現在的相關產業成倍增長，規模非常龐大。我在行業20年了，最近這10年是最好的。

同樣也有挑戰。觀眾的胃口越來越刁鑽，對作品有了越來越高的要求。但是觀眾對於我們的包容性還是很大的，給了我們不斷成長的空間。我們要去挖掘更多的內容，提高技術能力與打磨藝術效果，滿足觀眾的需求。

但是這個行業的基礎還不太穩定。且看日本和美國，他們對於人才的培養非常有系統的，全方位的培養，而我們的從業人員，大部分是“為愛發電”，純粹的為了興趣堅持下去。也沒有方法論或者師傅給新入行的人打開一條康莊大道，就是埋頭硬闖。但是光靠喜歡還有硬闖是不可持續的，還是要考慮怎麼系統地去培養人才，以讓行業健康發展。也不要希望一步登天，畢竟我們的行業起步比國外晚多了，還是要一步一個腳印，踏踏實實地走好每一步。

希望觀眾也給行業一些耐心，讓我們慢慢去積累。這個行業，技術、藝術和人都是不可或缺的。不是靠砸錢就能馬上提升的，我們也要通過作品來不斷進步，我們需要一個健康的發展機制。

人生，找到一個自己喜歡的工作並堅

持下去，本身就是一件有意義的事。不單單是動畫行業，其他行業也一樣。我在行業20多年了，別人看上去很苦，可我覺得最幸福的地方就是工作雖然苦，但是是我喜歡的。也有人會說，找一個工作（賺錢），即使不是特別喜歡，等有心有時間再做動畫吧。我的看法是，人生本來就很短，能夠在工作中找到自己的愛好並不斷追求進步，是非常非常難得的。另外，現在大家的生活水平都很好了，以前我們工作的時候，經濟壓力都很大，因為物質生活沒法堅持。但是現在大家生活水平提高了，整個行業也沒有以前那麼艱難了，希望年輕的愛好者可以加入我們這條路，能堅持下來、走得遠一點，讓自己的作品呈現在大屏幕上得到觀眾的認可，在人生中獲得一點成就感。

我會和行業裡的前輩一起幫助想要加入的年輕人們。



隕石科技 小團隊的大未來



採訪：朱嘉華

隕石科技（全名：重慶隕石數碼科技公司）是一家獨立遊戲研發公司，成立於中國西南部最大的工商業城市重慶。重慶歷史悠久，重慶人堅韌頑強、開放包容，這些特徵深深地刻在了隕石科技的企業形象中。從成立之初開始，隕石科技就不斷探索、創新，在技術上精益求精，在藝術上追求獨特。我們採訪了隕石科技的創始人李鵬坤先生，聽他講講隕石科技這間公司背後的故事。

CGGE:能和大家講講，隕石科技是怎麼起家的嗎？

李鵬坤:這要從當初的環球數碼創意

科技有限公司說起。那個時候我對動畫比較感興趣，加入了環球數碼，參與了當時中國第一部全CG動畫片的製作與開發。三年後，因為發現對遊戲更感興趣，我就進入了遊戲行業，並且參與了很多大型的3D網絡遊戲的開發。這樣說來，其實我在遊戲行業也差不多有10多年的時間了。2015年左右，我又參與了VR開發。當時VR行業還處於一個非常早期的階段，但人們普遍對它的前景非常看好，覺得可能是未來的一個趨勢。我們利用VR技術嘗試製作了一些探險類的大型網絡遊戲以及其他品類的遊戲，並且在Steam上銷售。

單從內容開發來看，隕石科技已經走得比較快了，但我們的硬件開發還在一個非常初級的階段，我們也嘗試

了一些VR外設和輔助設備，但是都不盡人意。經驗告訴我們，VR行業想成熟，取決於硬件的發展。

2014年，Facebook收購了Oculus，並推出元宇宙概念，為未來社交時代做準備。我們認為，元宇宙還是一個很遠的概念，現階段互聯網還是更需要一些更實際的應用。意識到這點，我們就著手考慮轉型做手游開發。大概2018年，我們正式進入手游開發領域。

我們製作了幾款休閒遊戲還有沙盒類的生存遊戲，其中一款叫《冰原守衛者》，它在海外和國內測試時都很吸量，還讓隕石拿到了國內的IGG投資。《冰原守衛者》2021年10月份在國內上線，目前海外尚未上線，它在國內收穫的反饋和市場數據還是挺不錯的。



CGGE:是什麼讓隕石科技的工作如此特別？

李鵬坤:就個人而言，我比較喜歡嘗試新的技術；就團隊而言，我們也是在技術上喜歡走在前端的公司。我們是國內最早一批接觸大型3D引擎的，比如虛幻引擎，Unity等，也是最早做VR的。我們希望不斷嘗試用新技術開發項目，但是主要還是集中在3D領域。我們希望用技術去輔助作品，個性化地呈現它，但也不是完全摒棄商業化操作。我們的作品可能更偏小眾一點，更注重獨立性與遊戲性，而不是偏重產品的商業化氣質。我們更喜歡開發有趣的遊戲，讓玩家體會到玩遊戲的樂趣。

CGGE:你會怎麼總結隕石科技的個性和公司文化？

李鵬坤:我們公司的特點就是開發針對全球用戶的有趣的遊戲，這也是我們的目標。在細分領域，我們更關注在垂直賽道裡去增強自己的競爭力，團隊內部則是扁平化管理方式。我們就是為了做更好的產品而努力，讓玩家可以盡興。



CGGE:過去幾年隕石科技的發展有什麼亮點嗎？

李鵬坤:首先，從美術角度來說，我們的產品很有特色，能吸引到不同的玩家，和市場上大量風格雷同的遊戲相比很特別。這種獨特性能讓我們吸引到更多玩家與發行商。其次，在產品開發上，我們儘量在產品的創意和玩法中注入隕石的特色，儘量讓它們有別於其他遊戲。

我記得在公司開發VR產品時期，我們

的作品就獲得了微軟全國大賽的前十名。在遊戲開發時期，我們的產品獲得了蘋果App Store的首頁推薦和遊戲台塊的推薦。正是因為這些遊戲的創新和獨特性，才得到了這些推薦，這給我們團隊非常大的鼓勵。

CGGE:疫情還在持續，你覺得隕石科技未來面臨的挑戰還會有哪一些？

李鵬坤:的確，疫情不僅僅對製作公司，對所有公司的衝擊都很大，全球經濟，特別是互聯網經濟出現了衰退

的跡象。不少互聯網公司都在裁員，而遊戲發行商在產品宣發和代理上的規模都在縮減，遊戲的收入也開始降低。

我們的製作團隊近期又開始了居家辦公，遊戲開發依然在繼續，能否在未來一到兩年內存活下來，是最大的關鍵。這種情況下，還要不斷製作有特色的產品。這些就是目前我們面臨的挑戰。

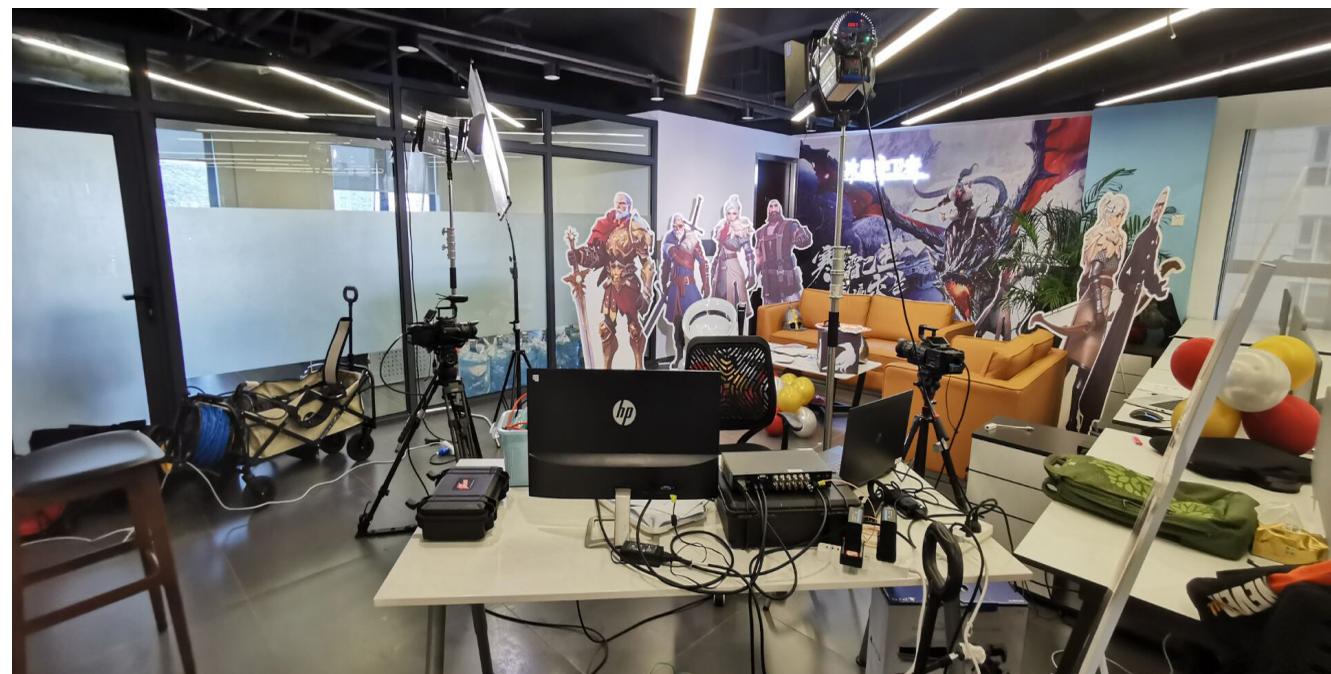
CGGE: 未來，你們還會為玩家提供哪些高科技的娛樂產品呢？

李鵬坤: 我們希望在現有產品基礎上，開發更加自由的沙盒開放世界的遊戲，並不斷去完善產品的玩法。開放世界沙盒遊戲是最近幾年的新趨勢，目前大家都在這個領域探索。很多大型公司也都在佈局這類遊戲。相比于我們，他們的開發人員能力更強、資金也更雄厚，但並不是說，小公司就沒機會了。

現實是，無論大型公司還是小公司，大家都在同一個起跑線上，未來格局



如何，還是取決於各公司和團隊在產品的研發和創新上的看法。所以我覺得，我們還是有機會的，我們也會繼續在這個賽道上努力，不斷在沙盒遊戲中試驗不同的玩法和內容。同時，我們也要和玩家和社區保持頻繁的溝通與互動，從用戶中搜集意見，以此不斷調整產品方向。小團隊的優勢就是更靈活、節奏更快、更容易調整，我們會繼續發揮這個優勢。



廣州易動文化傳播股份有限公司 富有創新與探索精神的動畫精品公司



编辑:CGGE编辑部

《雄獅少年》(2021)是孫海鵬執導的一部基於真實事件改編的喜劇動畫電影，由張森監製，並與北京精彩時間文化傳媒有限公司、廣州易動文化傳播有限公司、墨客行影業和北京華錄百納影視股份有限公司聯合出品。該電影於2021年12月17日在全國上映。在首映放映中，該片獲得了一致高度的影評評價，並在豆瓣網站上獲得了8.3的高分，並在中國票房獲得2.49億人民幣的驚人成績。

電影講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勵下，他決心打破現實的枷鎖與友阿貓、阿狗組成雄獅小隊。這三個

角色相互支持，在成長的道路上跌跌撞撞，最終實現了他們的夢想，講述了一個充滿激情和幽默的成長故事。

今天，距離首映一年後，CGGE邀請了廣州易動文化的程海明先生分享這部電影的幕後視角。

CGGE: 易動文化作為一家專業的動畫公司，這麼多年來一直深耕於中國的動畫產業。能否給我們講講公司的歷史麼？

程海明先生: 公司成立於2013年，到現在也有8年的時間。在2013~2015年期間，我們主要製作了兩部兒童電視動畫《美食大冒險》(2014-)和《小熊尼奧》(2016-2017)。從2014年開始和好萊塢二十世紀福斯和索尼哥倫比亞兩家公司簽署了合作備忘錄，為這

兩大電影公司開發電影作品。從公司成立第三年開始轉向電影製作。但第一部作品還不是特別成熟，因為和好萊塢合作，我們在面對國內還是國際市場產生了猶豫，在定位上都想兼顧。

電影《美食大冒險》在豆瓣和貓眼上都獲得了8分以上的高分，但由於迪士尼收購福斯的影響，它在海外的發行並不順利。兩年後，也就是2018年，該電影首次上映，但結果並不理想。雖然它在2019年國慶日再次安排上映，但由於這是第二輪上映，排片率並不如預期理想。

2019年，我們與北京精彩時間文化傳媒有限公司合作，策劃了動畫電影《雄獅少年》，並用兩年的時間完成製作。目前，該電影已經經歷了多輪上映，並獲得了良好的口碑。影片在豆

瓣上獲得了8.3分的評分，在貓眼上獲得了9.5分；在微博大V的推薦率達到95%；在微博的年度國產電影推薦榜上排名第二，在全球電影類別中排名第六。《雄獅少年》得到了影評人和電影觀眾的認可。我們覺得觀眾對於國產動畫的包容性很強。

CGGE:如果要總結公司的製作個性和文化，您會選擇什麼？

程海明先生:「新國潮」！我們都知道那句傳統諺語：「食在廣州，順德美食甲天下」，所以啟發了《美食大冒險》的製作；《雄獅少年》則描述了佛山文化。我們的公司位於廣州，我們希望製作與當今年輕一代共鳴，從年輕人的語言描述傳統經典文化的電影。在與監製聊選題時，我們談到了文化，並選擇了「新國潮」作為關鍵詞。這是我們以往開發所有作品裡面都會強調的。無論時美食或醒獅，它們都是中國文化中尤其經典的「國潮」。透過新技術、新想法以及貼近當下年輕人的脈絡對傳統經典文化進行全新詮釋與演繹。

此外，還有「少年氣」，和「新國潮」一樣，都是我們開發作品的宗旨，是作品的核心表現。

CGGE:《雄獅少年》非常有廣東地區的文化特色。電影的創意和您的個人經驗有關麼？故事的靈感來自哪裡？

程海明先生:我和孫海鵬導演都是新廣州人，在廣州生活了十多年，我們覺得創作要感動觀眾，獲得觀眾認可，首先還是要貼近自己的生活。孫導帶領創作團隊開發了許多選題，都是來自自己身邊的經驗。就像廣東醒獅，在廣東地區所有的節慶、公司開門、新店開幕的慶典，舞獅是每天都隨處可見的活動。

CGGE:您和您的團隊在製作過程中有沒有什麼需要克服的特殊挑戰？或者有什麼特別的亮點嗎？



程海明先生:來自觀眾最多的回饋是，這部動畫更像是真人實拍電影。場景、環境、獅子毛、舞獅服的流蘇等都是非常貼近寫實的風格。具有生物特徵的模擬一直是動畫製作的困難點。如何能達到活靈活現和欺騙觀眾的眼睛是非常具有挑戰性的。我們在這電影中取得了突破，包括令人信服的光影效果、自然植被、植物特別是嶺南獨有的木棉花，還有血紅的夕陽，透明的藍天白雲等自然風光，非常細膩美麗。這些都來自對生活細緻的觀察與紮實的採風工作。

廣州本地觀眾看了以後，覺得荔灣湖公園、筷子路、水產大廈等標誌性建築，包括2005年建設中的珠江新城，

以及環市路、芳村大道、海珠公證處、嘉禾望崗地鐵站，這些環境都像廣州的街景實拍復原。我們透過數字的資產做了幾乎1:1還原工作。還有從佛山村落拍攝的鄉村場景。牆上的海報和塗鴉，都非常有細節。所有這些都讓觀眾相信所講述的故事就發生在我們周圍……很多觀眾看電影後，都忘記了這是一部動畫作品。我們首次使用科技打破了電影和真人版的境界。

其實要實現這樣的效果，動畫資料的資產量非常龐大。我們後期資料處理的高峰階段，用到了4,000台52核心雲端運算渲染農場，相當於有每秒同時有20萬個CPU核心在運算。核心資料庫

的資產容量有140T。正常情況下，動畫電影的平均資產量約為30-40TB，因此我們的電影相當於3-4部動畫電影的資產量。數據容量和鏡頭複雜度是前所未有的。我們在遠端傳輸資料給瑞雲和騰訊雲的渲染農場時，動用了3條光纖專線，花了5天5夜的時間才完成資料同步。數據量如此龐大，以致於渲染農場的核心設備曾一度超負荷運轉。這在電影行業的雲計算過程中是罕見的事件。

最複雜的場景之一是男主角在屋頂上獨自練習舞獅，面對著正在建設中的珠江新城。初升的朝陽透過高樓林立的建設縫隙，打在銀幕上，勾勒出男主角瘦弱而堅強的身影。這個大全景一鏡到底的長鏡頭總共200幀組成，但每一幀的計算都需要10個小時。對於不到10秒的場景，幾乎需要一週的時間才能完成這麼多的計算。

另一個耗時的場景涉及大量的計算，展示了舞獅的毛髮。在這個場景中，有100頭獅子在決賽中共同表演。場上還有一千多名觀眾。每頭獅子的頭部由幾百萬條毛組成，還需要計算毛皮和頭尾之間的碰撞物理效應。這個場景中的所有運算都打破了CG動畫行業的記錄。

CGGE:你希望觀眾從《雄獅少年》裡能獲得什麼嗎？

程海明先生:觀眾透過影評和我們回饋對多的，就是在看到這部電影不到一半的時候，他們已經完全沉浸在電影中。故事過半以後很多人就開始默默流淚，大家觀影過程中獲得了廣泛的共感。“每個人似乎都忘記了這只是一部動漫。

他們被帶入了電影的世界，因為逼真的環境，他們全心全意地相信這就是廣州，這就是佛山，並對主角所經歷的一切感同身受。

在觀影過程中大家似乎回到了自己的青春時光，那就是2005年，電影中的故事發生的時候。回望自己18歲的青春，回憶已經遺忘的夢想、青少年的煩惱和成長的艱辛。在成長的過程中，每個普通人都必須面對挑戰，面對逆境，學會擺脫他人的偏見。

我們電影訴一般人的故事。男主角、女主角和他們的朋友，甚至他們的名字，都非常接地氣。每個角色的形像都讓人聯想到每個人記憶中都會碰到的一個胖子，一個瘦子。而我們影片的主角少年阿娟，出場時長得像女生一樣瘦弱，會被誤解，被欺負。這些來自於一般生活中的記憶，映射的其實就是我們平常生活裡的芸芸眾生。

尤其是電影結尾由毛不易演唱的主題曲《無名的人》更是讓觀眾在經歷一

場跌宕起伏的熱血青春之後，重新撫慰一下掛在臉龐的淚痕，讓觀眾深深體會到我們這部電影，就是送給在座每一位努力生活的普通人。

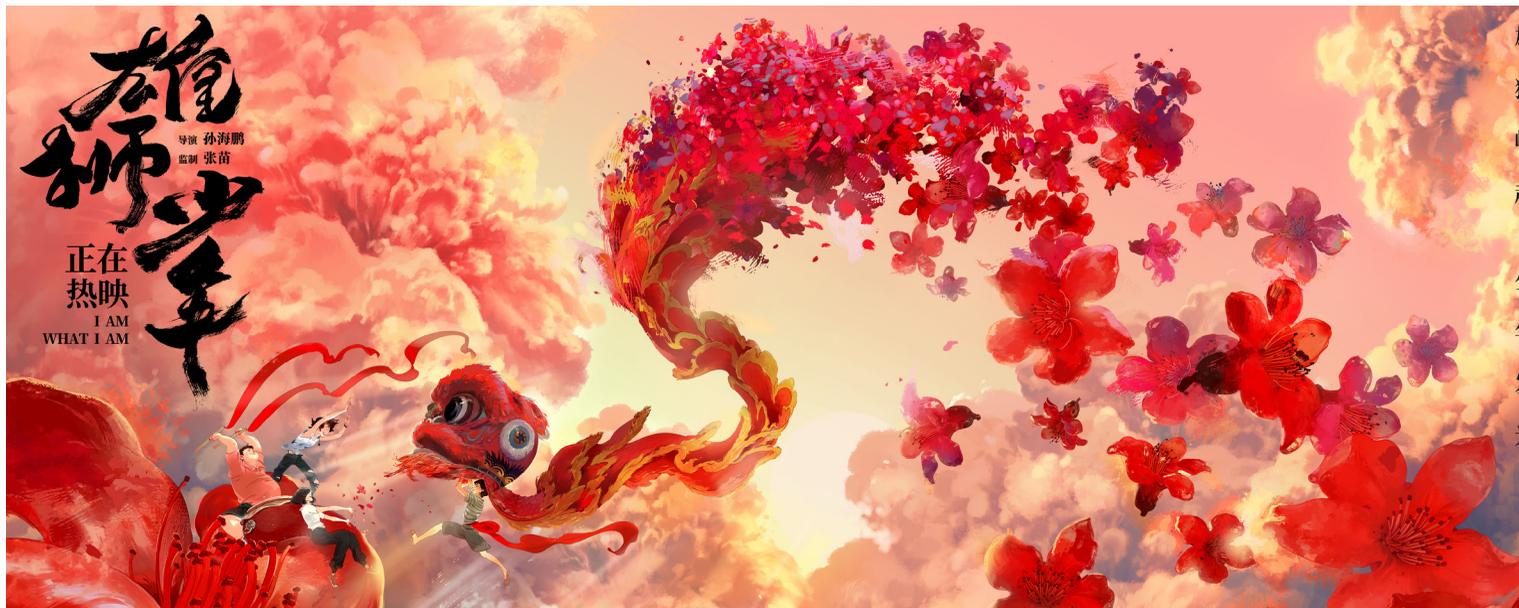
生活並不容易，總有順境和逆境。我們的電影希望喚起普通人對生活的熱愛，有夢想，有友情，學會勇敢面對生活的困難，就像主角一樣。

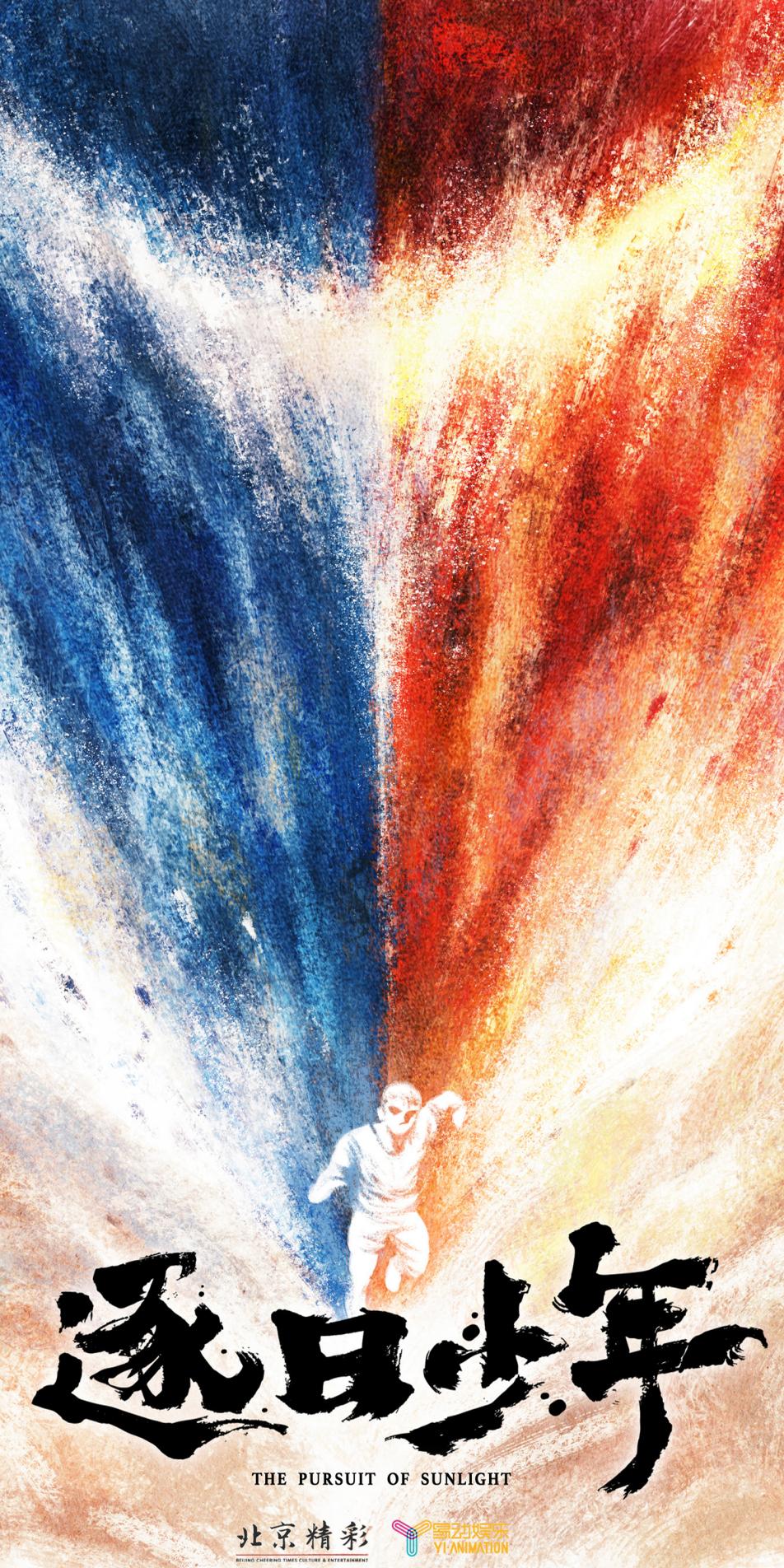
我們花了很多筆墨在人物情感的表達上，就像影片中的師傅鹹魚強，也是為承擔家庭的重擔而暫時放棄了自己熱愛的舞獅夢想，但面對主人公阿娟他們小伙伴們拜師求助的時候，又重新燃起了自己年輕時對舞獅夢想的追求。這些都是真實反映了當下許多中年人和青年人正在經歷的生活。

我們很高興觀眾能夠與我們電影中主角們產生共鳴。我們希望觀眾在離開戲院時，可以拭去眼淚，鼓足勇氣面對生活的不公，學會微笑面對困難。這是電影製片人特別高興的事。

CGGE:過去一段時間，我們大家都經歷了一個特別的日子。在這段日子裡，您是否覺得國內產業格局發生了變化？您對目前國內的動畫電影市場有何觀點？

程海明先生:希望大家都能看到正面積極的一面。目前中國市場上，不管是動





畫還是實拍影片，已經有了很好的觀影基礎。只要創作者的誠意和故事能讓觀眾看到，觀眾就能大大包容作品。

對創作者來說，這是一件非常幸運的事。在新冠疫情下，2020年的票房仍超過了204億元。我認為，隨著疫情逐漸減退，到明年我們將逐步回到2019年近700億人民幣的高峰。

儘管經濟面臨許多挑戰，但觀眾一直在尋找好的電影來幫助他們度過生活中的困境。因此，整體國內電影市場仍在持續成長。電影觀眾對電影的需求仍然非常強烈，觀眾的鑑賞能力也變得更加成熟。能接受並欣賞不同類型和主題的電影，無論是商業類型片，科幻片，動畫片，都還有極高的觀影熱情。

國內動畫電影市場正處於創意蓬勃發展的階段。無論是《大聖歸來》（2015）、《大魚海棠》（2016）、《哪吒》（2019）、《白蛇：緣起》，還是《雄獅少年》；無論是歷史劇、幻想、傳統IP製作還是現實題材的電影，觀眾都能發掘它的亮點。

我們的電影並非IP改編，也沒有著名明星加持。我們只是想嘗試製作一部關注我們周圍的人、普通人、基層工人，如何面對生活困境，不斷拼搏的普通人的電影，看看這樣的電影是否能感動人。

從目前口碑來說，這個嘗試與挑戰是成功的。但坦白說，我們確實選擇了一條困難的道路。從商業角度來看，這是一個非常冒險的項目。

要獲得良好的市場回報，最佳途徑當然是改編和翻拍老IP，如四大名著和《山海經》等古典神話故事。然而，我們的孫導帶領的主創團隊決定大膽嘗試和創新類型。

到目前為止，這項挑戰已經證明是值得的。從影評家到專業觀眾，每個人

都在積極鼓勵我們進一步拓展動畫的可能性。在回應觀眾的評論時，導演孫表示，他希望將動畫電影的「動畫」標籤去掉，因為動畫作為一種媒介可以用來探索許多不同的類型。中國有著龐大的觀眾基礎，所以我們有能力嘗試不同類型的創新。

CGGE:能告訴我們關於公司未來有什麼明確的目標或發展計畫嗎？

程海明先生:我們與出品方北京精彩及百納千成已有規劃。在百納千成2021年期末的年報中，發布了《中國少年》宇宙的公告。從2021年到2025年，未來5年，計畫會發布超過5部的少年系列電影。後續還有《鑄劍少年》、《逐日少年》等。

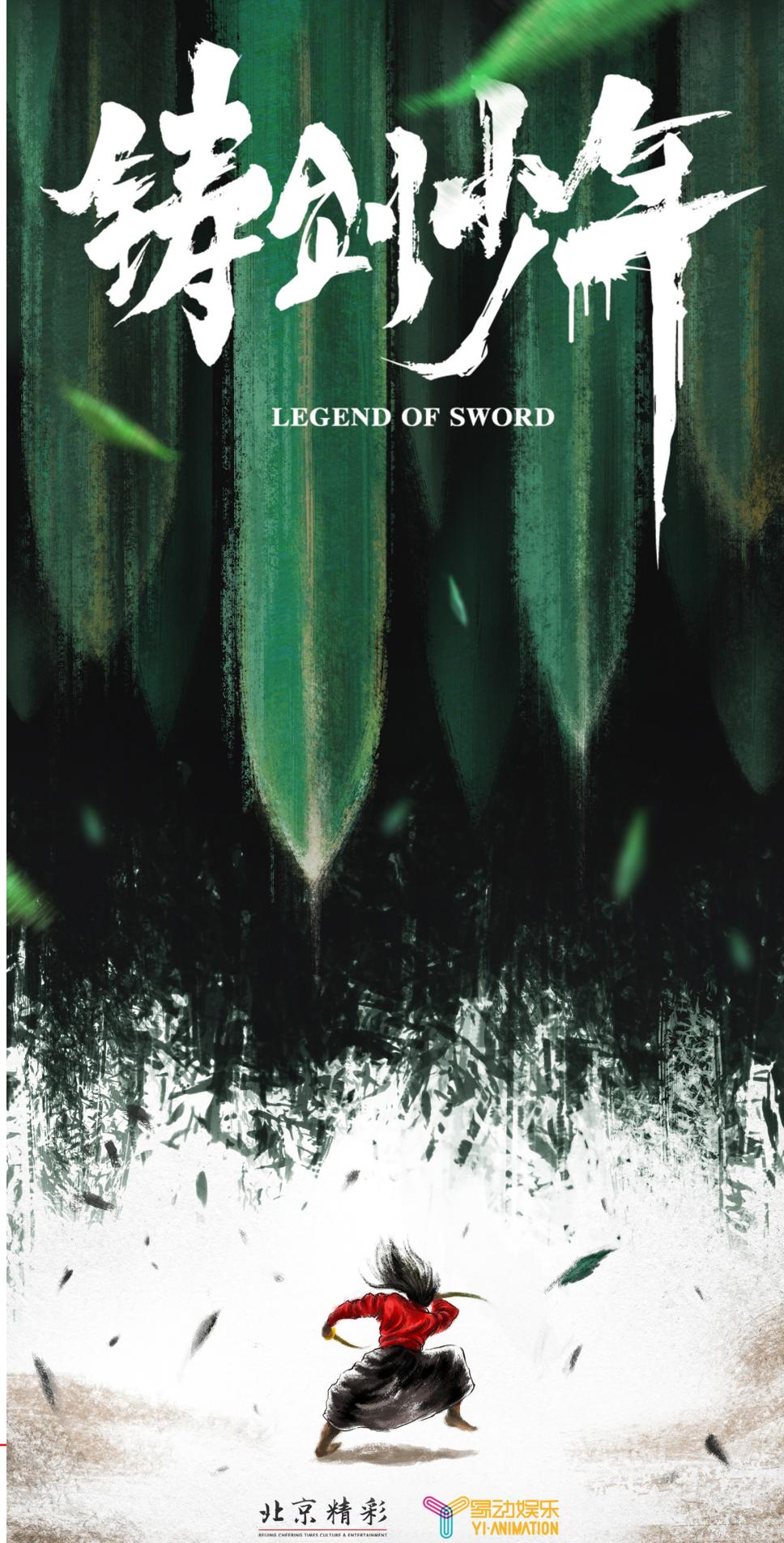
我們團隊一直堅持不斷地做動畫電影的類型創新。《雄獅少年》是寫實作品；《鑄劍少年》是古裝武俠片；而《逐日少年》是科幻電影。我們希望透過少年宇宙系列作品，去挑戰更多的動畫電影的類型創新。這些在過去動畫電影歷史上都是非常稀缺的類型，這也展現了我們主創團隊的勇於為觀眾呈現更多豐富多彩的作品信心。

我們要給中國的電影觀眾，展現中國少年的今天（《雄獅》，過去《鑄劍》，和未來《逐日》的樣子。這是我們未來5年的目標，希望大家能夠看到我們的決心和信心。

這個系列作品將始終圍繞著中國每個擁有少年夢的普通人，與每位普通觀眾形成情感共鳴。正如北京精彩時間文化傳媒有限公司製片人和首席執行官張苗先生所說：為少年鼓掌，為普通人加冕，歌頌身邊每一個普通人，關照他們的夢想、友誼和平凡生活。



www.awnchina.cn



THE PURSUIT OF SUNLIGHT



ANIMATION Global Magazine

創意點亮未來

上海幻維數碼創意科技股份有限公司

數字動畫團隊訪談錄



口述: 郭翔

上海幻維數碼創意科技股份有限公司，成立於2000年，是上海文化廣播影視集團有限公司（SMG）旗下的控股公司，也是中國領先的數字內容服務提供商。在過去的20年發展史中，幻維數碼長期秉持工匠精神，以科技賦能創意為理念，業務覆蓋數字動畫，數字影視，數字文旅及展示多個內容領域；尤其是數字動畫方面，更是在這幾年國漫興起的大潮中引起行業的巨大關注，無論是被譽為國漫巔峰的《鬥破蒼穹》系列動畫，還是《武動乾坤》《山河劍心》等頭部作品，還是享譽全球的《最終幻想王者之劍》，

背後都有他們的身影，因此今天我們來到幻維，邀請到了數字動畫部門的負責人郭翔一起來聊聊這些優秀作品背後的幻維動畫團隊。

CGGE:郭總，幻維數碼作為一家專業的動畫公司，伴隨著中國動畫行業發展20年，能否給我們講講公司的歷史麼？

郭翔:幻維數碼的動畫團隊成立於2003年，以低幼原創內容開始進入動畫領域，作品包括《醉花緣》、《色拉英語》和《小鬼別動隊》等項目，雖然當時團隊通過這些作品在業內獲得了顯著聲望，但是由於原創市場的不成熟導致當時的變現渠道匱乏，因此僅僅通過電視頻道播出換來的收視率和

觀眾口碑難以保障團隊的長期發展，因此幻維數碼從2005年起就開始把視角轉向了動畫中後期製作加工市場。並藉助SMG的媒介背景以及上海人才的聚集優勢，先後參與製作了《恰恰特快車》、《姆姆寶寶》、《雨果帶我看世界》等多個國際合作項目。通過這些項目，團隊的規模也從十幾人發展到百人規模，製作流水線也愈加專業化和國際化。到了2009年幻維更是把這些經驗複製到了更為高端的遊戲視頻領域，並先後成功製作了Edios Studio的《凱恩·林其》和《迷你忍者》等項目，可以說是開創了中國高端CG視頻製作的先河，這些高品質項目的經驗和商務關係也讓團隊在2016年有機會參與到國際頂尖IP《最終幻想》的

電影製作中，這也是團隊開創至今品級最高，最國際化的項目。

隨後的幾年由於國內各項成本的提升，海外業務有了顯著的縮減，但同時國漫的崛起也讓團隊迎來了新的發展機遇和轉型，但我們不能再僅僅局限於中後期製作，而是要把「製作」升級為「創作」，因此我們要組建自己的前期團隊，從編劇、導演、分鏡到美術的一應俱全，讓我們逐步形成了對IP全案生產的能力，而隨著國漫的市場不斷擴大，我們也在不斷外擴自己的生產線和供應體系。除上海以外，我們已經先後在長沙，大連，洛陽等地建立製作基地，並且圍繞自研的流程管控平台，我們正在逐步打造自己的製作體系，這些工作的成功開展也為市場帶來了《鬥破蒼穹》，《武動乾坤》等在內的高流量作品。

CGGE:如果你要總結幻維數碼工作的個性和公司文化，你會選擇什麼？

郭翔:「用創意點亮未來」，「用科技賦能創作」一直以來都是幻維數碼的願景和口號，而願景之下確是團隊對作品不斷進取的精神和務實嚴謹的工作作風，因此我認為「進取」和「實幹」是我心目中最能代表幻維文化的兩個關鍵詞，這樣的文化也脫胎於上海文廣集團（SMG），甚至可以追溯到曾經傳統電視業務時期，既要不講空話看清自己，又要銳意進取不斷超越，也是因為長期秉持著這樣的企業精神，也讓幻維長期能在風雲變幻的市場中佔有一席之地。

CGGE:作為一家以質量和創意著稱的老牌動畫公司，這在你們的商業模式中是如何體現的？

雖然我們是一家老牌動畫製作公司，但是要立足於瞬息萬變的內容市場，所依靠的還是質量和創意。

以下三個代表項目就是我們追求卓越的最好例證；



1. 《恰恰特快車》可以視為國內最成功和最長壽的海外低幼加工項目，從2006年合作至2020年期間，完成了近3000多分鐘的內容，並在全世界播出，這種長期的與海外合作，得益於幻維對於每一季品質的保障；
2. 《最終幻想15-王者之劍》電影和幻維結緣，源於2010年起幻維成功參與Edois遊戲工作室的多個遊戲CG項目。SquareEnix收購Edois後，幻維順理成章地也獲得了中國地區《最終幻想》電影最大的合作訂單；
3. 《鬥破蒼穹》動畫番劇，幻維雖然是

從第二季開始接手，但是還是為該項目連續打造了多個季番和特別番，將《鬥破蒼穹》系列動畫打造成了名副其實的國內頂流IP。

CGGE:公司成立至今，已經製作多個國際合作項目和國內精品動畫項目，員工是如何圍繞多項目組織開展工作的？

數字動畫是一個看上去簡單，其實非常複雜的業務，他不但繼承了從前期到中後期的大量生產工序，同時由於所面對的用戶喜好千差萬別，製作資源又高度密集，因此又加劇了生產創作的複雜性和不確定性；



郭翔:而在面對如今逐年遞增的訂單量挑戰時，除了不斷拓展產能版圖，幻維動畫團隊更是重點利用一套高度集成和標準化定制的流水線來實現多項目的集中開展，這樣的流程經驗大多來自於幻維合作過的大量海外一線製作團隊，因此無論是自研工具的集成，還是日常大數據的同步備份和交換，甚至實時的異地質量審核和預算進度監管，我們都能夠通過一套完善的機制去實現，大量的自研產品也讓團隊成為國內相關領域中擁有最多著作權和專利開發的團隊之一，這樣的流水線不但極大的保障了生產的穩定性和效率，也提升了團隊挑戰多項目並發時的應對能力。

CGGE:如何提升團隊的多樣性和包容性？

郭翔:如前面所說，團隊一直追求進取，更追求內容的多樣性與獨特性。



尤其在項目同質化和內捲愈發嚴重的現如今來說，獨特和多樣的作品是市場高度稀缺的，也是需要投入大量精力去打磨的；

因此在《鬥破蒼穹》系列動畫中，我們就借鑒了海外內容的製作發行經

驗，獨創性的把這個頭部IP打造成了常規番和特別番兩類產品，前者劇情更好的還原原著，以穩定的更新量吸引原著用戶，後者類似劇場版，用高品質精品劇的方式去探索更多番外內容或名場面劇情，成為更好的IP變現作品，因此在過去的四年中我們既完成

了上千分鐘的常規劇集，先後發布的三部特別番更是成為《鬥破蒼穹》核心粉絲和區別於其他市場IP的關鍵作品，甚至這種形式的成功也推動了越來越多的大IP推出特別番內容，快餐劇和精品劇的結合也讓國漫整體的內容品質不斷提高，使市場欣欣向榮。

CGGE:現在中國國漫崛起，幻維數碼在其中也承擔了很重要的角色。你們承擔製作的《鬥破蒼穹》已經算是國漫頂流了。特別是最近《鬥破蒼穹：三年之約》才上線幾天，播放量已突破十億。這太振奮人心了。那爆款作品的背後有什麼故事可以和我們分享嗎？

郭翔:可以說《鬥破蒼穹：三年之約》是團隊在近幾年當中用心最多的一部作品，這不光是因為劇情集合了諸多高燃名場面，更是因為整個團隊將他視為從2016年開始參與《鬥破蒼穹》

項目至今的一次集中性的成果展示和匯報，我們希望通過這個作品來回饋廣大粉絲對作品和幻維的認可和喜愛；

回顧過往，在2016年最早和閱文聊起鬥破時，我們還是主要面向海外市場的一個中後期製作加工團隊，那個時候面對網文我們就像是一個懵懂無知的小學生，可隨著項目的引入和開展，團隊既開拓了前期能力，也將過往十幾年積累的製作能力高度集成，逐步形成了國內領先的創作團隊，而隨著每一季鬥破劇集的創作和播出，我們也逐步意識到了C端市場的龐大，感受到了海量粉絲之下大IP一呼百應的恐怖能量，也正是這種敬畏市場，敬畏作品的精神一直保護著我們做出了這一部部好的作品，因此在幻維接過《鬥破蒼穹》的第五年，我們將《三年之約》獻給粉絲和每一個為此努力付出的幻維人，感恩大家的每一份執著，也感恩每一份熱愛。

CGGE:在過去幾年裡，還有什麼你最喜歡的項目或里程碑麼？

郭翔:過去的幾年中，動畫團隊聚焦動畫番劇為主的長視頻，他們覆蓋了各種領域和題材，在每一種類型之上都是我們對內容市場的探索，所以無論是《最終幻想》，還是《鬥破蒼穹》、《山河劍心》、《恰恰特快車》等等，我們都是抱著把每一個項目做成該類型行業里程碑作品的心態去打造的，我也為幻維能夠為市場打造了這些與眾不同的作品而感到驕傲。

CGGE:疫情期間，對公司有什麼影響？

郭翔:作為在中國市場經營多年的老牌內容公司，幻維品牌除了是品質保證以外，也包括了執行穩定和安全的保障，因此在對應疫情上我們也做足了工作，盡可能把影響降到了最低，據我們的不完全統計，我們應該是國

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



內為數不多的實現準點開工的製作公司，也是最早實現全員到崗復工的團隊。這麼大規模的團隊，在全球面臨疫情的巨大困境之下，這樣的復工效率即便放眼世界也難能可貴；這樣的資源整合調度能力也幫助我們準時完成了多個海外的大項目，獲得了客戶的極大讚賞。

CGGE:你覺得疫情對動畫行業的格局是否也產生了影響？

郭翔:疫情給動畫行業帶來的影響是全方位的：

1. 動畫電影大幅減少，網絡動畫和線上內容越來越多，同時隨著觀眾對於內容需求的不斷發展和遞進，製作執行要求也愈發內捲；
2. 居家辦公頻次變高，推進企業對於遠程協作和異地辦公的需求不斷提升，對於各種基於雲的技術服務更是提出了更多的定制需求；

3. 團隊的構成和人才的分佈模式在發生轉變，全流程大體量的團隊在減少，中小型團隊在變多，也更靈活，團隊間的合作也是愈發多元與靈活，公司之間的合作邊界在不斷變小，不斷融合；

CGGE:能否分享一下關於幻維未來明確的目標或發展計劃麼？

郭翔:目前幻維的業務主要集中於數字動畫、數字文旅及展示、數字影視這三大內容，在公司發展至今的20年間，幻維積累了服務各行各業，各個品類內容端的行業經驗和人才儲備。同時通過近幾年的改革也使在傳統電視時代成長的幻維數碼團隊，成功實現了多內容領域的轉型，而且無論哪方面業務，都需要大量具備創新和創造能力的科技與文化融合領域的介入；

幻維也正在謀求IPO，希望通過IPO使公司得到更大、更迅速的成長，一方面我們將著力增強自研內容的發展，

主動擁抱圈層文化和Z世代人群，通過IP在原創動畫、破圈綜藝、國創國潮、線下體驗等多個方面實現進一步的發展，將線上內容業務與線下的文旅和體驗業務結合起來，創造出更有趣、也更大的閉環；另一方面在這個不斷發展演變的市場中，我們也要加強和各個平台的緊密合作，平台的戰略和政策變化都會對我們整個文娛行業產生巨大的影響，我們相信未來只有能夠創造出有生命力的鮮活內容的團隊，才會獲得更大的擴張空間，才會讓更多人看到幻維，在未來內容市場大展拳腳。

最後，預祝幻維數碼IPO上市順利，並朝著既定的目標不斷發展，持續壯大！



非洲動畫 從健康危機走向光明未來

撰文: SOPHIA ZHU

Afrika Toon由Abel Kouamé (Kan Souffle)和一群對動畫充滿熱情的朋友於2005年創立，現已經是非洲最具影響力的工作室之一，擅長製作2D和3D內容。它的定位是蓬勃發展的非洲市場，目前正受到全球行業巨頭的關注。根據研究公司imarc的一份報告，在2022年至2027年期間，非洲動畫產業預計將產生8.2%的平均年增長率。

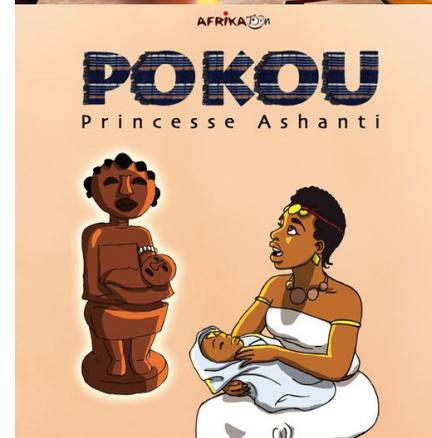
像全球電影界的所有成員一樣，Afrika Toon也未能擺脫新冠肺炎疫情帶來的困境。一系列隔離情況下，工作室也受到了挑戰。因為在安納西沒有開放辦公室，減少了員工之間互動感染。然而，Afrika Toon能夠堅持下來得益於幾個因素，其中最重要的是積極主動和努力工作。

這些努力也可以從一些數字上見效。它在網絡上的影響力不斷增強，特別是YouTube頻道，已經擁有了近150萬訂閱者。

正是在這場危機中，Afrika Toon製作了其第五部動畫長片《EKOUA》，該片在多個國際電影節上獲獎。在這些獎項中，包括拉斯維加斯電影獎的最佳獨立電影和智利南方電影和藝術學院電影節(SFAAF)的最佳動畫長片。

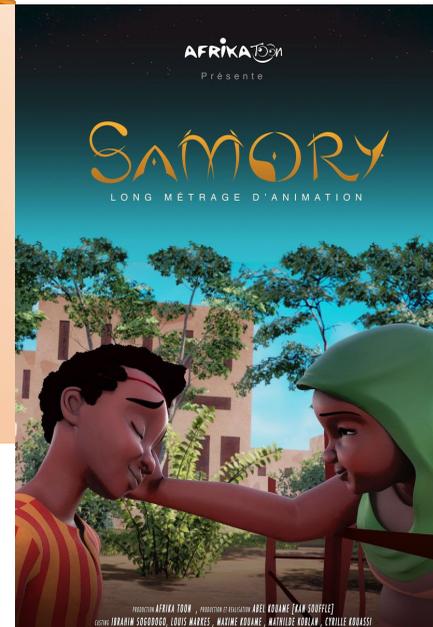
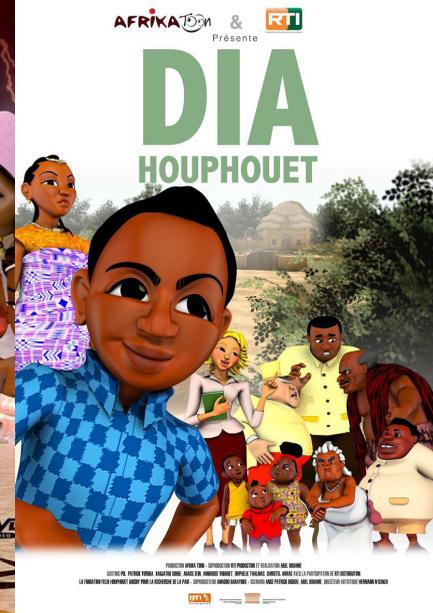
今天，Afrika Toon保持著自己的雄心壯志，計劃在2023年為所有動畫愛好者提供高質量的作品。

這一年將會有許多新電影和新電視

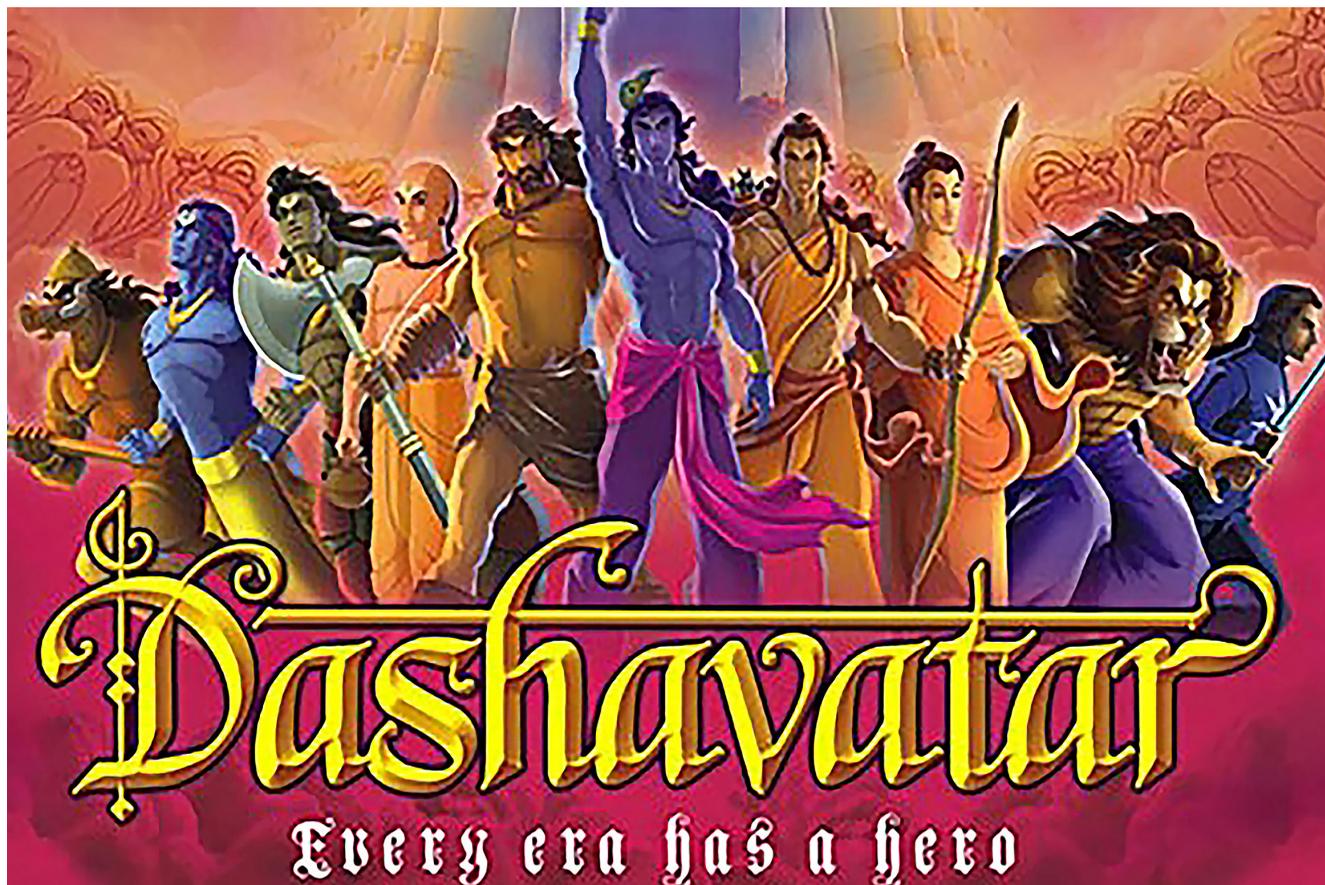


劇上映，比如《POKOU: Queen and Princess》、《Little Pokou》第四季、《King Keita》第三季。

在活動方面，該工作室將於2023年5月5日至7日組織第六屆阿比讓動畫電影節(AAFF)。



新科技助力印度 動畫產業騰飛



撰文: Sam Ngai

世界動畫產業近幾十年歷經轉變，印度動畫也不例外。一方面，科技的發展在技術和用戶觸及領域推動了產業進步和升級。另一方面，Netflix、Amazon Prime、YouTube等OTT流媒體服務的興起，讓消費者有機會觸及大量的動畫內容，拓寬了他們的視野，消費需求由此增長。技術和市場同時增長的情況下，2021年，印度動畫和VFX行業的產值估計約為830億印度盧比（約合10億美元），預計到2024年，行業產值將達到

1800億印度盧比（約合22億美元）。

如今，電影迷們追求高質量的視覺體驗——一流的視覺效果和逼真的動畫。在人工智能（AI）和虛擬現實（VR）的幫助下，元宇宙等技術正在形成，動畫行業將在這些技術的幫助下，見證指數級增長。印度的動畫師和製作公司正在探索創造虛擬環境的不同可能性，以模擬現實生活。

虛擬現實技術將幫助動畫行業實現飛躍。印度動畫行業中的製片人已經開始依靠現代VR工具來代替技能密集型 and 耗時的工作。

隨著先進VR工具的出現，動畫師現在可以在3D中對角色進行裝備和關鍵幀的動畫製作。此外，他們可以輕鬆地將360度視頻和動畫數據結合，並通過直接在平台上錄製音頻來實現更多成果。在提高生產力的同時，VR為動畫師創造了一個更好的合作平台。它加快了整個製作過程，製作者可以毫不費力地連接動畫的各幀。

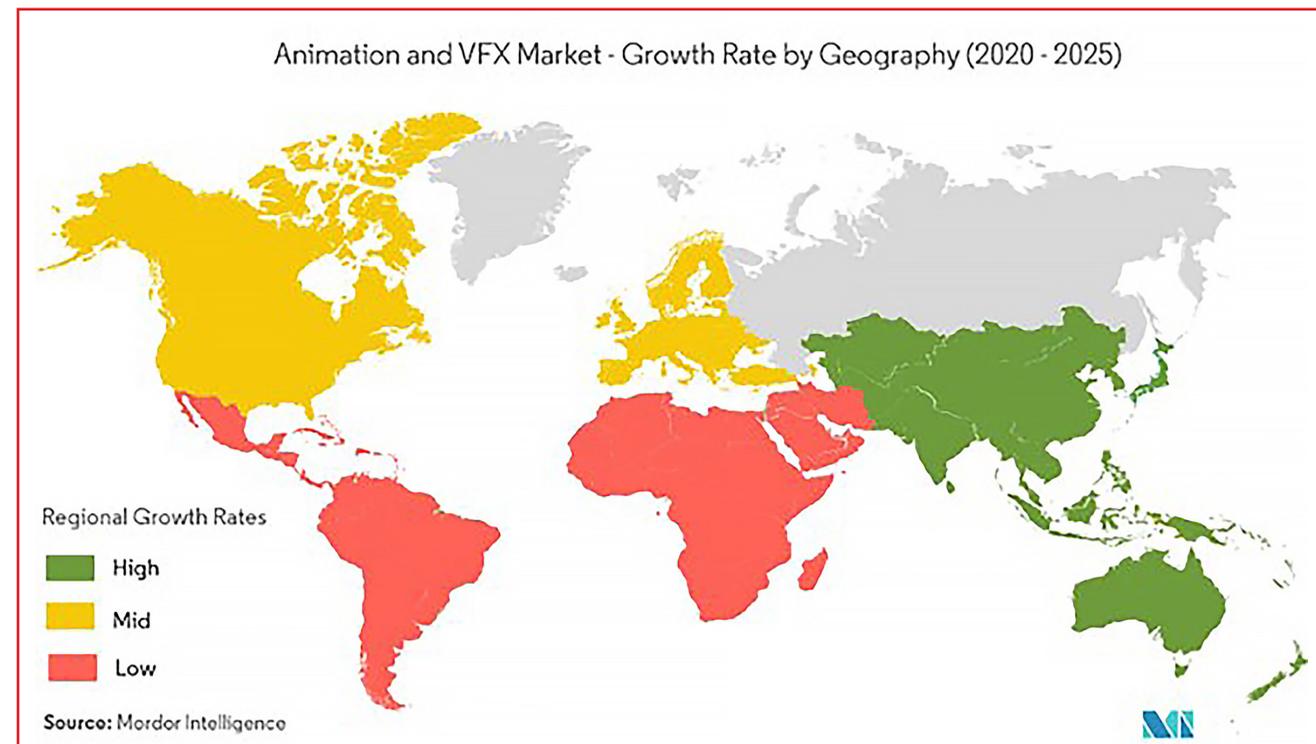
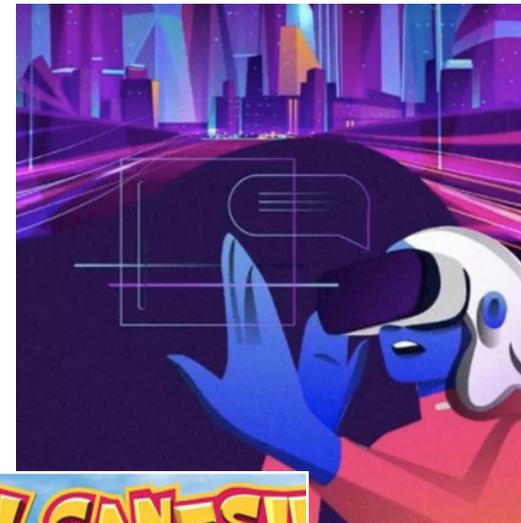
另一方面，人類是以視覺為導向的生物，人們更喜歡圖像而不是文字。2D、3D和VR的結合將把媒體作品提升到一個全新的水平。與此同時，觀眾在作品中的參與度也得到提高。

印度動畫行業將從人工智能、VR和電影行業中得到越來越多的機會。同時，動畫行業相關的營銷和廣告也會在未來擴大範圍，以接觸更多的消費者。

印度擁有著龐大的勞動力資源，同時生產成本低、英語普及率大。更值得注意的是，有大量才華橫溢的軟件工程師和藝術人才來自印度。這些都將

是印度發展國際化創意產業時的優勢。近些年，印度動畫行業已開展了多項國際性的合作，其成為全球市場的黑馬並不令人意外。

後疫情時代，科技將進一步催生動畫產業的發展和突破，而印度，將是這一趨勢中值得受到關注的一個商業實體。



網絡漫畫 韓國文化輸出新方向

撰文: Catina Yiu

聽到「韓國」時，你首先會想到的是什麼？對於韓國文化的愛好者來說，他們的答案會是流行文化、美食或時尚吧！過去的三十年裡，韓流的興盛歸功於韓劇（K-dramas）和韓國流行音樂（K-pop）的成功，它們不但讓韓國在世界上的能見度升高，更重塑了世界文化潮流。誰能抗拒那些浪漫唯美的戲劇情節和扣人心弦的舞台表演呢？相信K-pop粉絲會深感認同我的說法。

成功的文化輸出毋庸置疑地讓韓國的國際地位大幅提升。超人氣的男子團體防彈少年團（BTS）和2019年的奧斯卡獲獎電影《寄生上流》是其中最典型的例子，它們展示了韓國如何向世界展示其軟實力——通過有效的娛樂事業管理，實現更多樣化的創意產出。而韓國娛樂產業的蓬勃並不止局限於音樂和電影，近來人氣高漲的網絡動漫（K-webtoons）很有可能成為下一個在國際舞台上脫穎而出的韓國產業。

回溯：韓國動畫產業簡介

1967年開播的《洪吉童》是韓國第一部國產彩色電視動畫，該作品在當時取得了巨大的成功。1980年代，動畫產業在韓國政府的大力支援下迅速發展。1990年代末，韓國動畫產業迎來發展高峰，本土製作和國際合作動畫作品均呈現井噴。1998年誕生的韓國動畫《小企鵝波露露》因其有趣的故事情節和可愛的動畫角色，成為韓國動畫走向世界的一大案例，至今仍然深受韓國國內兒童歡迎。進入新世紀，韓國的動畫製作公司積極尋找商機，發展網絡動畫，並尋求與流通企



業開發動漫卡通形象的商業價值，諸如推出聯名商品等。

目前，韓國動畫占全球動畫市場的比重已超過30%，產值僅次於日本和美國，位居全球第三。韓國現時有500多家動畫工作室，它們每年製作數百部動畫電影和視頻。

韓國網絡漫畫熱潮

近年來，網絡漫畫（K-webtoons，結合了「網絡（Web）」和「卡通（Cartoon）」的概念，使用者通常在電腦或智能手機上閱讀）開始在韓國興起。與以往的翻頁式內容設計相比，Webtoon滑動式的設計為讀者提供了更方便的閱讀體驗。2022年，Webtoon席捲韓

國，Open Survey於2022年7月發布的《2022年網絡漫畫趨勢報告》中指出，15至49歲的韓國人口中有一半（50.3%）在7天內看過Webtoon。

Webtoon於2003年在韓國萌芽。2012年，韓國網絡漫畫平台開始推廣付費閱讀機制，以確立獨特的商業模式，夯實整個產業發展的基礎。得益於完善的網絡基礎設施，韓國網民可以很便捷地通過手機、平板電腦等電子設備即時享受大量多樣化的娛樂內容。2014年韓國網漫開始向海外輸出，到2018年，已形成世界級的大IP。

幾大因素推動網漫發展

Webtoon在韓國享有諸多發展優勢。其一，韓國本土動畫過去幾十年積累了「以生產為基礎」的出口經驗，行業對動畫藝術家的培訓以及動畫製作和發行的機制已十分成熟。

其二，韓國網漫公司視野廣闊，Naver、Kakao等韓國公司積極與不同地區的藝術家合作，將作品引入平台以發掘超級IP，意圖打造全球漫畫生態圈。由此，世界各地的漫畫家可以在韓國網漫平台上自由發揮他們的創造力，並快速有效地接觸讀者群。

此外，韓國政府的助力政策也進一步促進了相關文化產業的發展。2001年成立的韓國文化產業振興院（Korea Creative Content Agency, KOCCA, KOCCA）催生了韓國內容產業的大發展。該機構主辦的國際首爾國際卡通動畫節（Seoul International Cartoon & Animation Festival, SICAF）進一步宣傳了韓國動畫，其提供的補貼拯救了創業初期經營艱難的相關企業。

為持續擴大行業增長、創造更多商機，KOCCA提出「一源多用（One source multi-use, OSMU）」的概念。這是一種雙贏的市場導向戰略，意在將一個創意主題作為「資源」轉化為多種內容產品，如電影、電視劇、遊戲和商品等。

現時常見的OSMU是將網絡漫畫改編成電影和電視劇，電影《與神同行》（2017年和2018年），《偉大的隱藏者》（2013年）和電視劇《未生》（2014年）以它們在票房和口碑方面的成功證明OSMU商業模式的可行性。而前文提述過的動畫公司和流通企業之間的合作，也證明瞭OSMU戰略的發展潛力。市場蓬勃的背景下，專業網

絡漫畫平台之一的KakaoPage便計劃在2021年至2023年間將65部卡通漫畫改編成電視劇。

經歷將近20年的產業佈局，韓國網漫終於在近些年取得豐厚收穫。從電影到漫畫，韓國在文化產業方面的突出成就，值得相關行業內部人員與決策者借鑒。



我的超級英雄 希臘動畫!

撰文: Sam Ngai

25部希臘動畫短片獲得了希臘文化和體育部電影組織(動畫)特別支持計劃的資助。該計劃是在新冠疫情流行期間啟動的,目的是支持不同的電影內容(短片、紀錄片、動畫)。希臘電影中心實施了具體的支持行動,製作和推廣希臘動畫電影,大部分作品已經在國際上發行並獲得榮譽。

在2022年的Animasyros電影節上,由Marni films製作的Effie Pappa製作的短片《Between》和由StudioBauhaus監製的Thomas Künstler的短片《Pink Mountain》進行了電影節首映,Charalampos Margaritis 動畫短片《Hellenic Places: Hermoupolis》一年前也在電影節上也進行了首映。《Hellenic Places》是一部Animasyros平台城市文化的製作,現在延申為Cosmote TV聯合製作的動畫紀錄片

系列。劇集將以動畫敘事的方式探索伊茲拉島、梅索隆吉、納烏薩、卡索斯、普薩拉和塞浦路斯的歷史。

由WhiteFox SA監製了Christos Leivaditis和Aikaterini Papageorgiou的《The Little Triangle Fish VS the Great Shark》,該公司還與Cosmote TV和Anama Ltd.聯合製作了Akis Karas, Christos Leivaditis和Aikaterini Papageorgiou的獨特的3D動畫故事片《KARAGHIOZIS》,該片於2022年12月在希臘影院首映。

2022年12月,由Microlake Productions和Wild at Heart監製的扎恰里亞斯·馬羅艾迪斯的《Cat Postale》也在奧林匹亞國際兒童和青少年電影節上首映。

阿里斯塔喬斯·帕帕達尼爾的《The

Panagiotis Rappas製作的短片《I Lost the Way》(ASIFA Hellas “Stratos Stasinos”榮譽獎)、Daphne Xourafi創作並製作的短片《Mine》、由View Studio監製的Dimitris Patrikios的《Ideal Other》、Sierra Recording監製的Paraskevi Markatou的《the Knight's Hart》以及3 Dimension監製的Eleni Xoupa的《the Incredible madame Lien Mourlen》已經率先在這個計劃中受益。

Sergio Kotsovoulos的動畫作品《ECHO》是由Funny Tales Studio、Please Insert Coin和Mystic House聯合希臘、伊朗和加拿大聯合製作。它參加了47個國際電影節,獲得了11個獎項和6個提名。

由Chrysoula Korovesi和Marios Gampierakis創作和製作的《Canary》的首個獎項就是在Animasyros國際動畫節的希臘競賽部分獲得的。由Neda Film製作的Fokion Xenos製作的《Travel Bugs》獲得了特別的提名,而且它在兩年前就在Animasyros Agora環節獲得了Annecy Festival du Monde MIFA的甄選資格。



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



Song of the Fates》, 他還演唱了作曲家迪米特里斯·馬拉米斯的作品,計劃在2023年開始動畫節巡演,此前阿里斯塔喬斯有幸在另一部Syllipsis作品,實拍詩歌紀錄片《MAUTHAUSEN》(MAUTHAUSEN)中出演了世界著名希臘作曲家米基斯·塞奧佐拉基斯(Z. Zorba)和戲劇劇作家、集中營倖存者雅科沃斯·卡貝內利斯(Stella)。

亞歷山德拉·塔加利和米凱拉·k·德里吉亞尼創作的《My Superhero Husband》,最初被定為動畫片選集。在被希臘電影中心選為支持電影社區(動畫)特別計劃的短片後,該項目在塞薩洛尼基動畫節(TAF)的BAF -巴爾幹動畫論壇上進行了宣傳並獲得其第三個獎項,並受到製片人Dimitris Savvaidis和Glen Beaudin的關注。這兩位製片人建議幫助實施動畫電視連續劇的製作。《My Superhero Husband》動畫系列正式入選2022年安納西MIFA推介大會,並在那裡獲得了首個迪士尼+新系列獎!在這一特殊成就之後——這是首次在安納西獲獎的希臘作品——該項目在2022年卡通論壇上獲得官方評選,並在歐洲聯合製作的六個最佳作品中脫穎而出。

同樣在今年的Annecy Perspectives短片競賽中,由巴黎的希臘動畫導演、大學教師Georges Sifianos創作和製作的《The Blind Writer》被正式選中。

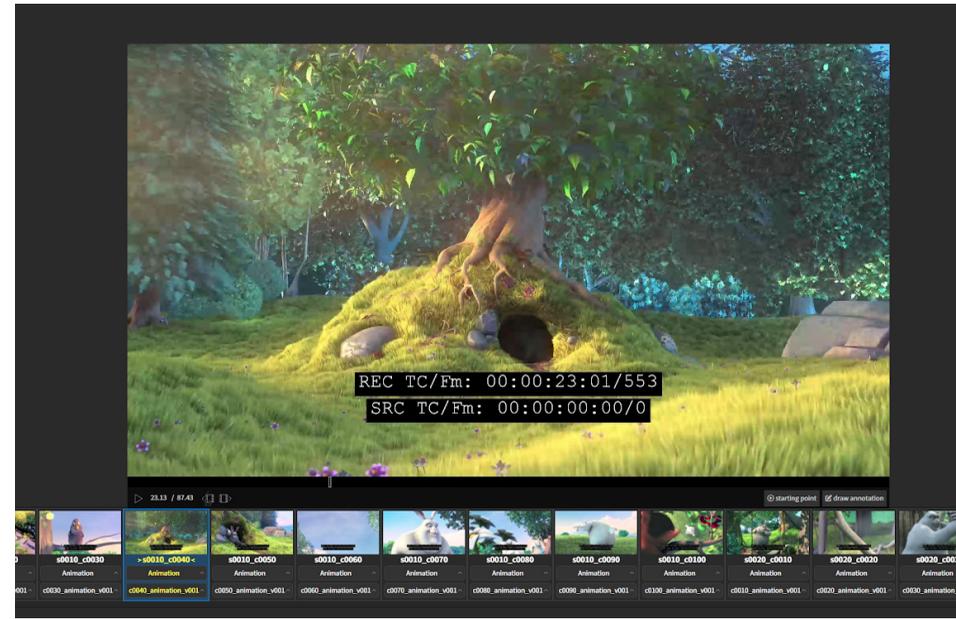
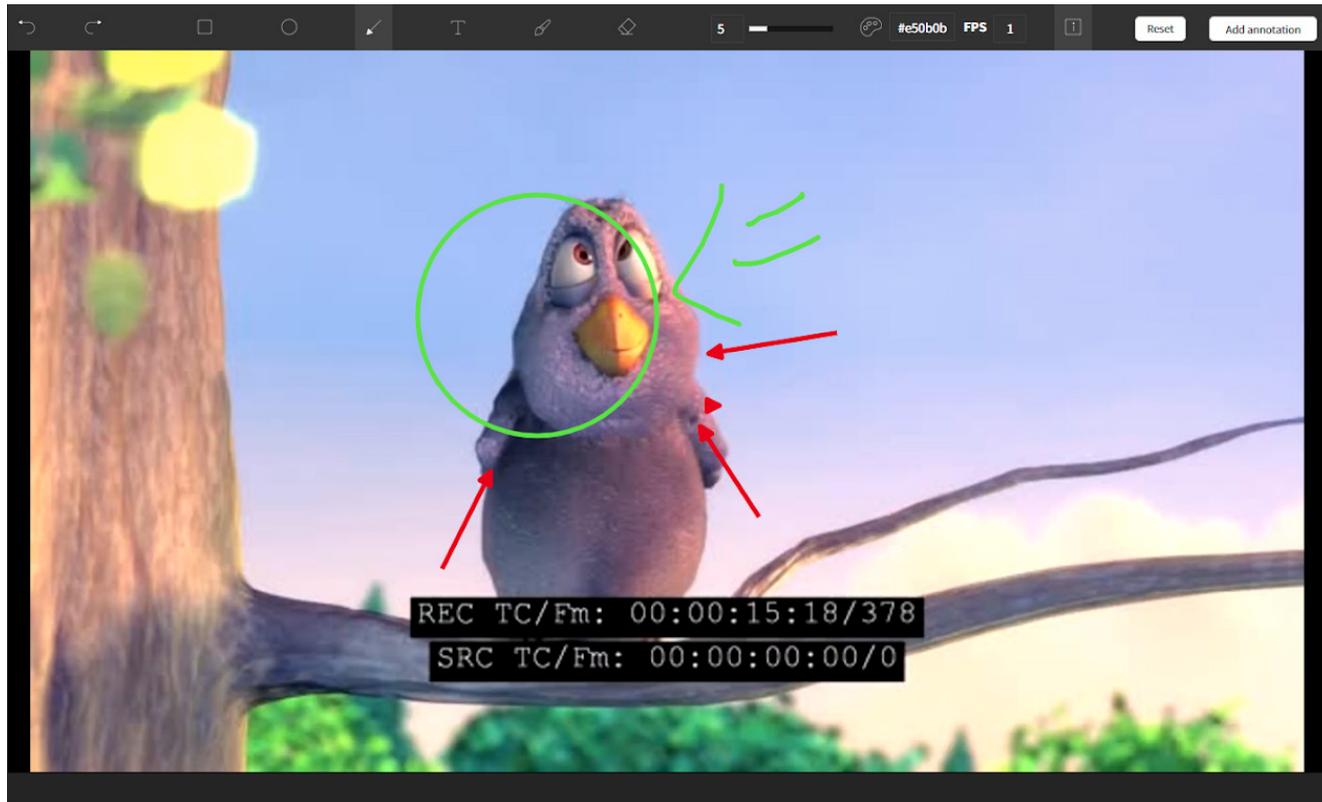
希臘國家動畫協會ASIFA Hellas連續第六次與希臘國家代表團一起參加安納西國際動畫電影節MIFA 2022。這次訪問得到了國家視聽媒體和傳播中心(EKOME)、希臘電影中心和希臘企業的大力支持。

就在2022年底, Animasyros和ASIFA

Hellas的總統瓦西里斯·c·卡拉米特薩尼斯當選為國際兒童和青少年電影中心(CIFEJ)主席,CIFEJ是聯合國教科文組織幾十年來建立的最重要的兒童和青少年電影全球組織。

我的超級英雄……希臘動畫將繼續精彩的冒險。請繼續關注!





C2MONSTER 前途無限的 管理解決方案供應商

撰文: Jin-Sung Choi

成立於2003年C2Monster是一家位於韓國的科技公司。我們專營視訊內容製作的相關技術，並一直參與業界的軟體和應用程式的分銷。我們提供綜合生產管道管理解決方案--WORMHOLE和數位資產管理解決方案--BLACKHOLE。

在過去的10年裡，C2Monster一直在為國內外的內容製作者提供高效的製作整合環境，希望透過開發生產流程管

理解決方案、數位資產管理解決方案以及數位內容製作中的遠端/協作的相關技術，為維持他們的全球競爭力做出貢獻。

憑藉對困難和問題的深刻理解，以及對現有協作工具功能不足的認識，我們在2019年推出了測試版的WORMHOLE--我們的視訊內容創作者協作工具。繼2021年成功推出該工具的商业服務後，我們在2022年繼續擴大在東北亞市場的服務，先於中國以及亞洲其他地區。

WORMHOLE (生產管道管理解決方案)是由業內專家在分析了受其他應用程式困擾的用戶的回饋後開發的。它首先針對以韓國為起點的亞洲市場，但其靈活性和客製化的特徵使它有能力同時覆蓋許多其他市場。

WORMHOLE是一個用於系統性和專案生產的綜合流程管理工具。通過WORMHOLE，高效的遠端/協作式生產管理得以實現。生產計劃、每個專案的預算/執行分析以及透過預測進行的風險管理也都能由它來完成。

C2Monster的優勢與特色:

- 1) 透過專利的ICT核心技術的平台創造價值,技術包括管道流程管理、VR內容創作、數位資料即時匹配的數位媒體製作管理系統
- 2) 建構和開發客製化的人工智慧產品,一個集前期、製作主體部分、後期的綜合製作平台
- 3) 憑藉創造性的人力資源產生成長和產品價值

WORMHOLE可以透過以下功能幫助節省生產時間和成本:

- 項目預算計算
- 投入人員計算
- 實際勞動力監察
- 結算分析支援

與該工具有關並值得注意的另一個地方是，C2Monster在兩年的測試過程中，根據客戶的反饋意見積極地對其進行更新。以下獨特的功能是其其他任何應用程式所不具備，而只有WORMHOLE能提供的:

- 生產預算統計以及企業管理中的風險管理的日程表
- 用於有效管理現有資產的DAM (數位資產管理) 解決方案
- 由人工智慧產生、關於具體任務交付的時間表和所需預算的預測，或重新安排日程的提案

外，WORMHOLE也吸引了許多其他地區的工作室，我們收到了來自北美的工作室有興趣採用該應用程式的查詢。

BLACKHOLE

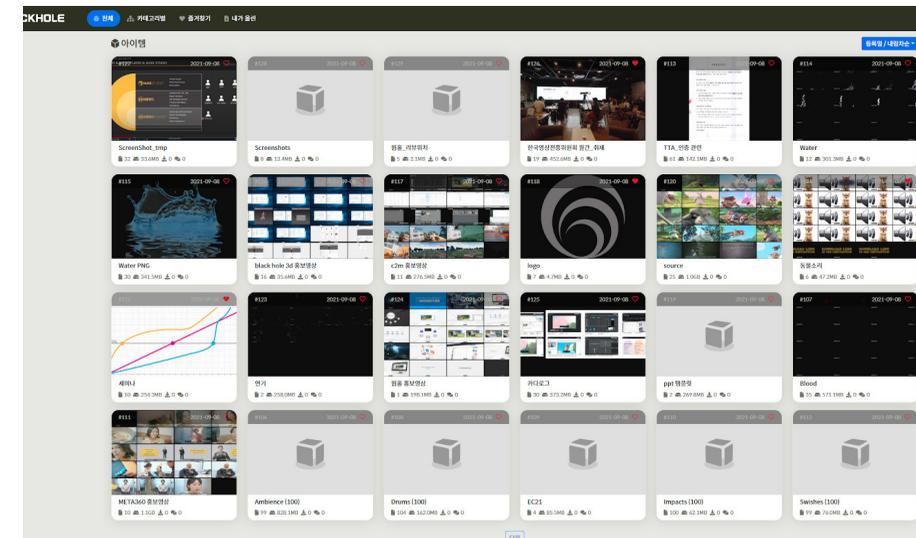
同樣由C2Monster開發的BLACKHOLE，是一款數位資產管理解決方案工具。它作為部署在網路上的伺服器，支援開發和回收資產，對其進行有效的分類和管理。

BLACKHOLE的功能:

- 1) 項目檢視器:查看影像網絡形態的各種項目
- 2) 綜合搜尋工具:提供廣泛的搜尋功能
- 3) 管理員設定:你可以管理使用者、權限、上傳歷史、類別和標籤
 - 使用者和權限管理
 - 新增、編輯和刪除物件管理的類別
- 5) 專用的上傳器:可產生包含影片、圖片、PDF、TXT、PPT等格式的預覽

作為能夠串聯起製作公司的優秀工具,WORMHOLE和BLACKHOLE確保了不同參與者在生產過程中的有效溝通和協作。

聯絡方式:
網站:www.c2monster.com
郵箱:ceo@c2monster.com



DEEDEE 動畫工作室 奮力向前，目標可及

稿源: Ha Huy Hoang

DeeDee動畫工作室由Dang Hai Quang和Le Quynh Nhu在2017年創立。在沒有任何藝術經驗和知識的情況下，這對夫婦辭去工作，只為追求童年的夢想。他們請來Doan Anh Kiet作為首個動畫師，2018年，又請來Ha Huy Hoang，任職藝術總監。

在越南，大多數人對藝術整體上仍抱有誤解和偏見，更不用說動畫。這種情況下，投入精力建立這個工作室對我們來說是一場巨大的賭博。事實上，我們的父母從心裡並不贊同這個選擇。但我們仍決定義無反顧。

從前到現在，我們都有一個一以貫之的理念，那也是工作室名字的靈感所在——Đi Đi Sê Đên（繼續前進，目標就會實現）。我們的前進能量來自於對媒介的熾熱激情和一個不可動搖的信念，即動畫有能力講述鼓舞人心的故事，它甚至可以比真人電影更能動人。

2剛開始時，我們只有6個人，在一間小小的辦公室裏，想要挑戰我們技術工藝的極限，亦試圖從世界上所有的動畫、電影和劇集中盡可能多地吸收我們幼時和如今成人後都喜愛的東西。我們中的大多數人都沒有受過藝術教育，除了Hoang，他在美國學過多年動畫，最近才回到國內。

我們每日每夜地努力工作，摸索生產流水線、互相指導、建立一個所有人都願意在其中工作的工作室。5年後的現在，我們大約有60人，在越南兩個最大



的城市有兩個辦公室，作品在數量和標準水平上皆能與東南亞的同行媲美，同時亦擁有高知名度的國際客戶。

從電視廣告和電視劇集到短片，從原創內容到與國際夥伴的合作，我們參與不同類型的項目並收穫好評。我們的客戶來自美國（6 Point Harness, Duncan Studio）、愛爾蘭（JAM Media）、泰國（M2 Animation），甚

至日本（Shin-Ei Doga）。我們還在渴求更多機會。

達到國際標準、接觸更多合作夥伴並不是DeeDee動畫工作室唯一在努力的事情。我們尚未征服的「野獸」之一是製作屬於自己的動畫影集或動畫長片並在全球發行。

過去的5年中，我們一直在積極開發4



個不同類型的動畫影集。其中之一是《Broken Being》。這是一個大型項目，需要建設專屬的虛擬世界。我們想要將其做成一個由不同風格的獨立短篇故事組成的科幻動畫集，影集的靈感來源於賽博朋克，但將被加入越南特色。我們為該項目製作了一個前傳，並將其包裝成一個獨立的短片，其在市場上收穫了正面反饋，並獲得了多個國際獎項和一個越南獎項。

我們也一直在鑽研開發「黃金時段情景喜劇」風格的動畫影集《The Naught-Nice Business》和《The Hero》，他們已經在YouTube上首映，收穫了諸多觀眾的讚譽。

同時，我們的一個學前教育項目正處於早期開發階段，它將很快被介紹給國際潛在的合作夥伴。

過去的10年左右，越南的動畫產業在私營領域取得了巨大發展。多個獨立工作室在全國湧現，他們製作出的高質量作品廣受歡迎。

他們對越南動畫的未來都有自己的規劃和計劃。DeeDee動畫可以自豪地說，我們是比大多數公司做得更好的從業者之一，但要實現夢想，我們還有很長的路要走。

未來的幾年裏，我們所有人都必須更加努力地工作，以讓我們在動畫行業



Ha Huy Hoang "Splendid River" 是一位在河內出生和長大的越南藝術家。他的藝術技能包括手繪動畫、角色設計、故事板、藝術指導、插圖和漫畫書。他的作品很大程度上受到美國和歐洲動畫片的啟發，但他能夠適應任何繪畫風格。

的版圖上留名，從而與那些多年前讓我們的童年奇妙無限的大人物們並列。

他擁有舊金山藝術大學傳統動畫專業的學士學位，並有為幾個美國客戶工作的經驗。他是DeeDee動畫工作室的聯合創始人、藝術總監和動畫主管。



樂山CACA卡卡動漫王國

全國首創元宇宙動漫文旅創意城



撰文: CLOUDY PAN

樂山卡卡動漫王國，位於中國四川省樂山市井研縣城南新區中心，距離世界自然遺產峨眉山、樂山大佛及成都市天府新區均在一小時車程範圍內。

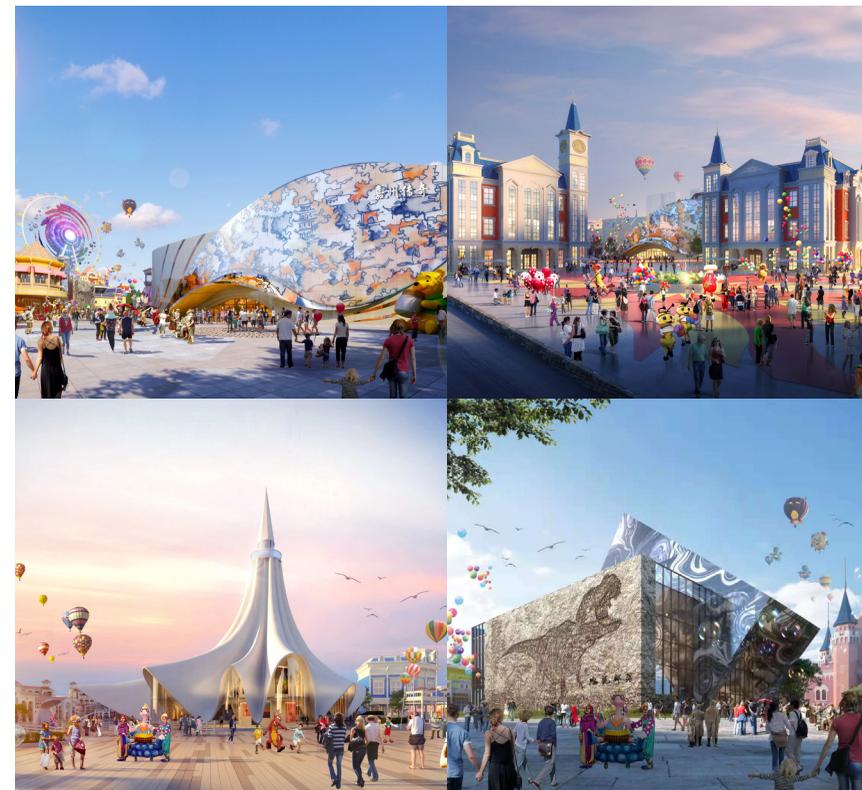
成廣州漫城文旅科技發展有限公司為了更好更細緻的契合城市未來發展的路徑、滿足人民對美好生活的嚮往與追求，依托時下流行的元宇宙概念，原創了獨具一格的CACA星球IP系列，

用地方文化故事為主線，將動漫、科技、文旅相結合，首創了SATO模式，即以城市文化IP故事為核心(Story)、融合原創動漫(Animation)與數字科技(Technology)、運用多維運營模式(Operation)，打造了國內首個元宇宙動漫文旅創意城——樂山CACA卡卡動漫王國。

項目基於樂山深厚的歷史文化底蘊，通過挖掘提煉其豐富的人文風景和旅遊資源，結合頂尖數字科技技術，規劃建設八大體驗場館，集動漫主題酒

店、非遺網紅餐飲、休閒購物、科普研學、文化演藝等內容，面對親子和年輕人客群，特別開發了豐富精彩的沉浸式夜遊項目和產品，以獨有的開放式佈局、情景式街區、一館一故事體驗的特點填補了樂山旅遊市場的空白。項目建成後，將會成為樂山及周邊城市標杆項目，打造成為川南地區微度假目的地、城市旅遊新地標。

項目正在建設中的一期五大體驗項目：星際探險、恐龍部落、鎮妖記、夢迴蜀境、蜀仙奇緣。



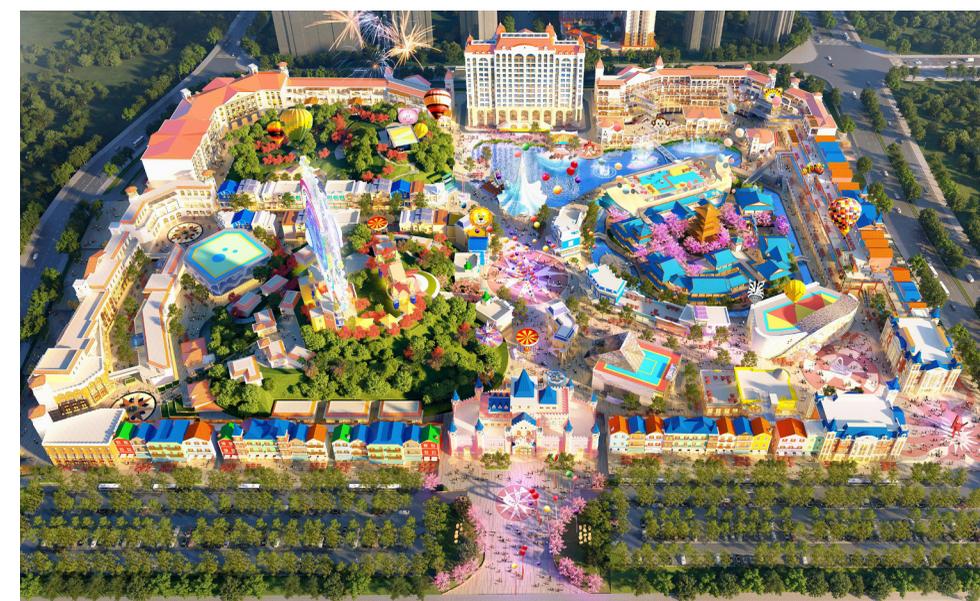
1. 星際探險：沉浸式飛行互動裝置，3D立體影視呈現，實景與特效結合創造無限空間，獨創的CACA星球故事，穿越星際探秘地外文明，挑戰極限的穿越體感，讓遊客領略異星的奇幻盛宴。

2. 恐龍部落：沉浸式動感環幕影院，採用尖端的沉浸式立體高清影像技術，極具衝擊力的自然環境模擬，激動人心的故事講述，讓遊客彷彿重返白堊紀，親身體驗遠古大冒險，感受令人炫目的視覺震撼。

3. 鎮妖記：河道式黑暗乘騎，水驅動河道船遊，多媒體設備與實景互補極具視覺衝擊力，樂山特色文化主題場景，獨具影視氛圍感的主題故事演繹，全方位輸出樂山文化景觀，讓遊客經歷一場正義與邪惡的較量、一個改變歷史的故事。

4. 夢迴蜀境：夜遊多點式微演藝場景，角色沉浸式情境體驗，一建築一故

事，別樣趣味。穿越時空的儀式，一場沉浸的醉夢，奇幻的體驗，遊客角色扮演，唐宋盛世情境式街區，眾人互動，演藝舞台、塔樓AR秀，多維立體光影演藝，感受穿越蜀境的唯美仙境。



5. 蜀仙奇緣：蜀文化特色光影體驗場景，應用時下最高精尖的數字技術呈現了億萬年前的海洋世界、生物進化的奇蹟、沉浸式真人演繹驚豔的鹽雪世界，塑造了奇幻的蜀繡世界，裸眼立體透視出地方特色文化，讓遊客身臨其境，穿越時空探秘蜀境元宇宙世界。

廣州漫城文旅科技發展有限公司原創CACA星球IP系列，突破認知局限，感悟愛與生命，放大心靈的天空，讓快樂更加精彩。





<https://krystal.technology> 🔍

All in One.

Enterprise Transformation Program

#Krystal Office+

#Krystal ERP

#Krystal IT Box

#Online Courses

#AI Tools



Scan for a 5 Day Free Trial

DREAMERS STUDIO



友夢影業： 佈局未來的 動畫電影市場

撰稿：梁定雄

2019年，《哪吒之魔童降世》給中國電影市場帶來了一次大地震，超過50億的票房讓這部動畫電影位列中國電影影史票房榜第三名。這是一個讓所有人都沒有想過的高度，對於專注動畫電影的友夢影業來說，這也是一個極佳的市場信號。

見證國產動畫電影的復興

如果梳理下中國動畫電影市場的發展（先將《大鬧天宮》這樣的遠古大神排除），有兩部作品將中國動畫電影的發展分割成了3個階段：《大聖歸來》前

的混沌無序、《大聖歸來》之後和《哪吒之魔童降世》之前的百花齊放，以及充滿了未知與期望的後“哪吒”時代。在2015年《大聖歸來》之前，國產動畫電影還是低幼的代名詞，過億的國產動畫電影項目中只有《十萬個冷笑話》這一部年輕向的動畫項目，票房1.19億。如果這個時候有人找你投資一部年輕向的動畫電影，你一定會認為他瘋了，友夢影業的創始人姜輝就是這個瘋子，他當年是《大聖歸來》的製片人，嚴峻的資金狀況和更加荒涼的市場現狀，讓這個改變中國動畫電影的項目幾乎夭折，後期幾乎是在所有人“用愛發電”的堅持下，“大聖”才與世人見面，“和朋

友們一起實現夢想”這也成為“友夢影業”名字的由來。

後“哪吒”時代，用優質項目未來友夢影業目前有4個重點項目即將在2023-2025年之間陸續上映，其中有科幻題材的《鋼鐵之心》、現代都市題材的《一隻叫薛定諤的貓》、神話題材的《山海經之禦獸少年》和歷史奇幻題材的《崖山》。探索題材的無限可能，這是友夢影業與眾不同的創作邏輯，中國動畫電影不一定要揪著傳統神話不放，更多樣化的題材方向和開放的創作空間既是對中國動畫電影市場的拓寬，也能夠吸引更多優質創作者加入。

經歷過《大聖歸來》的艱難創作，姜輝堅定地認為國產動畫電影需要走上更加完善的工業化道路，制定成熟的製片流程，因此友夢影業在近兩年一直在致力於將劇本團隊、製作團隊、行銷團隊進行整合。優秀的劇本是項目開發的第一步，如果沒有合格的劇本，就不會盲目進入中期製作，這是友夢對待動畫電影製作的要求，富有創造力的導演團隊則是項目的核心，決定著項目的審美和敘事水準以及最終的藝術高度，而製片團隊則需要優化製作資源，為導演團隊提供最佳的創作環境。各個環節的配合是實現工業化流程的關鍵，也是助力優質項目誕生的保障。

從2015年《大聖歸來》到2019年《哪吒之魔童降世》再到2021年《新神榜·哪吒重生》，雖然不斷有爆款出現，但相比動畫電影在美國市場每年近20%的票房占比，中國動畫電影的市場體量還有提升的空間，每年穩定的10億級別大作輸出才是中國動畫電影走向成熟的開始。



團隊優勢

友夢工作室由中國動畫行業最資深的人士組成，在行業誕生之初就從業至今。我們是一家以人為本的公司，重視與同行之間的關係。動畫導演、藝術家、劇作家、渠道經銷商和金融家都是我們的朋友。友夢工作室的名字是“友夢-朋友的夢想”，意在我們希望與朋友一起創作美麗的動畫，使朋友的夢想成為現實。



友夢影業總裁 姜輝

- 動畫電影《西遊記之大聖歸來》製片人，動畫電影《風語咒》總策劃
- 資深動畫行業從業者，2005年聯合創立高路動畫，2010年創立星樂影業，期間製片、引進、發行二十多部動畫電影，2016年創立友夢影業。代表作品有《西遊記之大聖歸來》、《風語咒》、《火影忍者博人傳》、《胡桃夾子》、《諾亞方舟歷險記》、《極地大冒險》等。



友夢影業董事 楊丹

- 動畫電影《西遊記之大聖歸來》製片人
- 動畫電影《風語咒》總策劃
- 1998年開始擔任CCTV導演及製片人，2009年起為好萊塢主要製片發行商提供中國市場的宣傳推廣服務。2014年聯合創辦微影時代，2016年聯合創辦娛躍文化。



友夢影業海外事業總裁 梁定雄

- CG Global Entertainment Limited 創始人
- 其在2000年與其兄長梁定邦先生創辦了環球數碼公司以及環球數碼培訓中心（IDMT，業內稱動畫培訓的“黃埔軍校”）。通過多年數碼媒體產業的運營，積累了龐大的人力、技術和市場經驗。

完整動漫IP孵化、製作、後期製作及發行鏈：

IP 收購

- 專業內容策劃，打造全年齡段家庭寓教於樂品牌
- 創建一個動畫導演工作室平臺
- 國際IP協作生產
- 媒體內容開發

專業生產管理

- 豐富動畫製作經驗
- 生產成本控制與管理
- 技術研發支持



完整發行渠道

- 9年動畫電影發行經驗，中國最大專業 動畫電影發行公司，覆蓋所有影線
- 覆蓋所有媒體發行渠道(互聯網流媒體、電視頻道、知識支付、圖書出版)
- 全面服務 營銷策劃團隊，擁有成熟的業務和媒體渠道
- 媒體內容開發

全IP價值鏈開發

- 玩具及其他周邊產品的開發和授權
- 主題演出、主題展覽、主題公園合作
- 遊戲、AR、VR交互體驗開發

合作理念

友夢影業宗旨是為環球動漫行業做出貢獻，服務對象延蓋中國和國際動漫項目，旨在與全球的志同道合者，創造更多受歡迎的IP和內容。

最後的犀牛

GIGGLE GARAGE向伊曼致敬

來源: GIGGLE GARAGE

這些犀牛是現存犀牛中體型最小的，也是唯一擁有兩角的亞洲犀牛。牠們身上長滿長毛，與已滅絕的毛犀牛更為親緣關係密切，而非其他現存犀牛物種。

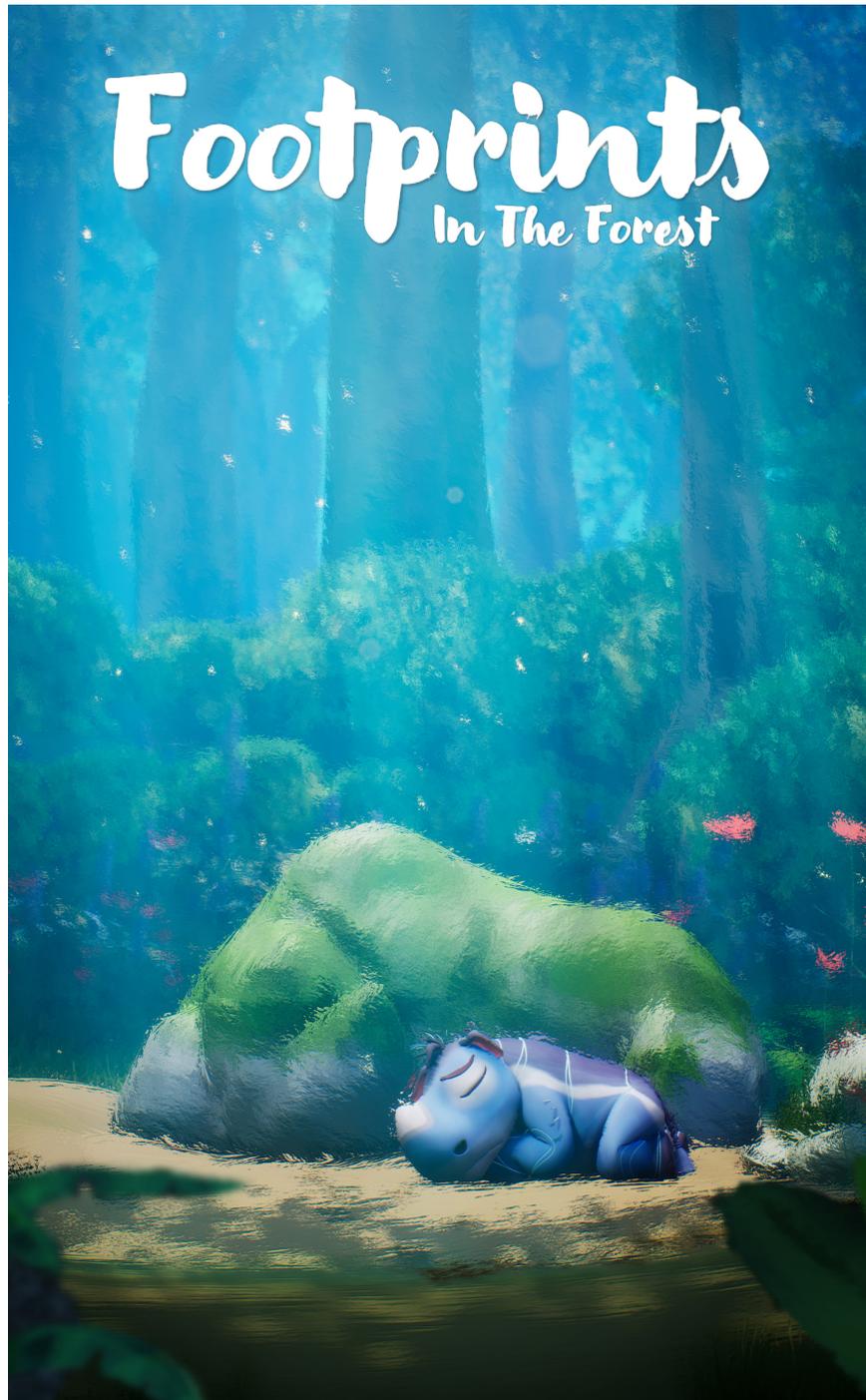
馬來西亞最後一隻犀牛伊曼於2019年11月23日因子宮腫瘤長期抗爭而去世。她的死意味著該物種在馬來西亞已完全滅絕，自2015年被宣布在野外滅絕。

當時的沙巴州旅遊、文化和環境部長Christine Liew表示：「伊曼從2014年3月被捕至她離世的那一刻，一直得到最好的照顧和關注。沒有人能做得更好。」估計伊曼去世時年約25歲。她的名字來自於她被發現並被捕於沙巴丹青谷（Danum Valley）附近的一條河流，她被抓捕用於一個圈養繁殖計劃。伊曼在馬來語中也代表著「信念」。

森林中的足跡

故事背景設定在婆羅洲雄偉的雨林地帶，《森林中的足跡》講述了一隻名為伊曼的稀有年輕蘇門答臘犀牛的旅程。在她母親被偷獵者殘忍殺害後，伊曼勇敢地踏上了一場大膽的旅程，穿越令人生畏的叢林。

在這片廣闊而充滿天敵（偶爾也有盟友）的敵對雨林中，伊曼必須勇敢地為自己尋找新的生活和新的家園。她面臨著各種障礙和逆境，每一步都必須為了生存而戰，心中懷著對慈愛母親的記憶來堅持她的生存意志。



這部電影靈感來自馬來西亞最後一隻蘇門答臘犀牛伊曼，她的死亡正式將這一瀕危物種的狀態提升到滅絕。對許多人來說，這是一個黯淡的時刻，因為作為一個國家，我們未能保護這個脆弱的物種。在婆羅洲長大的我們曾目睹蘇門答臘犀牛在野外自由漫遊，這對馬來西亞人來說是毀滅性的。我們看到了這一切的發生，但卻未能阻止它。難道我們不能做更多來防止這種情況嗎？

在過去的20年裡，蘇門答臘犀牛的數量急劇下降，現在只剩下估計不到總數的30%，大部分歸因於偷獵。如克萊爾·迪頓（Claire Deaton）所言：「當它們全部消失，當每一條生命都被奪走，你將如何記得它們？滅絕是永遠的。」

“我希望這部電影能夠喚起人們對我們目前面臨的嚴峻局勢的關注，不僅是蘇門答臘犀牛，還有全球許多瀕臨滅絕的美麗野生動物。” - 導演 Juhaidah Joemin

這部短片將是對馬來西亞最後一隻蘇門答臘犀牛以及所有剩餘的蘇門答臘犀牛（據IUCN估計不到80隻，其中約有30隻成年個體）的致敬。

森林中的足跡：創意與技術

在2018年，Giggle Garage開展了自己關於在製作流程中整合遊戲引擎的研究。這開啟了他們在原創項目中使用虛幻引擎（Unreal Engine，簡稱UE）的方式，並進一步改進了製作長篇電視劇動畫的流程，以往這些動畫通常是在嚴格的Maya流程中製作的。目前，Giggle Garage正在使用整合虛幻引擎的流程製作他們自己合作製作的電視劇《Space Nova》的第二季。《森林中的足跡》是一部長達18分鐘的短片，使用了這種整合的製作流程。但這並非沒有挑戰。虛幻引擎等實時渲染解決方案最初是為遊戲設計的，往往偏向由純技術人員和工程師使用，忽略了圖形藝術家在製作過程中的角色。

該項目的導演Juhaidah Joemin和Sandra Khoo希望《森林中的足跡》具有藝術性的外觀和感覺，並突出表現由於偷獵而導致的悲傷時刻，以及描繪婆羅洲茂密原始森林的風格化外觀。

為了實現這一目標，團隊必須為背景設計水彩效果，同時保持角色以全CG的外觀進行動畫。此外，借助虛幻引擎，團隊能夠充分利用內置工具：UE本身已經提供了豐富的工具集，可以用來實現節目的最終外觀。這些工具包括重要的景觀、植被和自動細節層次（LOD）工具。團隊通過手繪筆觸來實現環境的筆觸、風格化效果。至於樹葉，團隊使用了大量平面網絡和後期處理。虛幻引擎在模擬婆羅洲茂密的叢林，創造出原始森林的視覺效果。後期處理也用於實現水流和瀑布的風格化效果。

該項目於2021年中開始，儘管資源和時間有限，導演Juhaidah Joemin和Sandra Khoo成功地製作了這部短片，並且目前已經被多個國際電影節選中，最近還贏得了東京廣播系統舉辦的DigiCon 24th（馬來西亞）金獎。這兩位女導演成功地帶領觀眾穿越婆羅洲深處的叢林，特別是瑪蓮盆地地區，讓觀眾了解伊曼媽媽短暫的生

活，最重要的是，通過追溯母親的腳印，讓觀眾堅定地支持伊曼尋找新世界的旅程。

製片人和故事講述者：對現實世界問題的影響

我們擁有一個美妙的地球，上面有各種大小不一的驚人生物。然而，我們的地球上許多物種正面臨著威脅，其中許多物種即將永遠消失，而人類加速了這一過程——通過無節制地清除和破壞動物的棲息地、獵殺、盜獵和氣候變化。

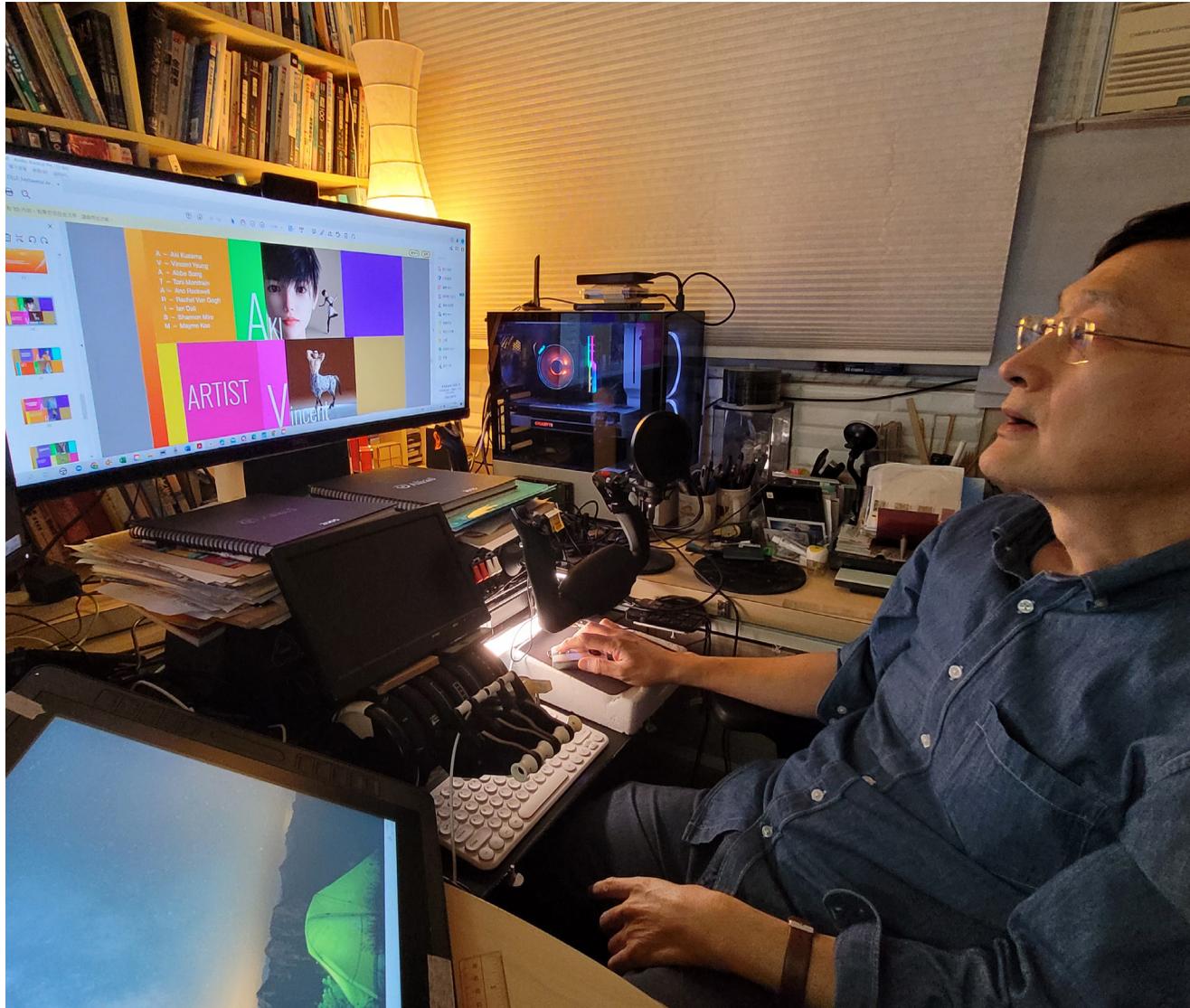
《森林的足跡》只是一部短片，但導演們希望它能對地球上最美麗、可怕、可愛和兇猛的威脅和瀕危動物之一——蘇門答臘犀牛——引起人們的關注，蘇門答臘犀牛被列為極危物種，原因是非法野生動物貿易、棲息地損失和缺乏保護。請與當地的動物保護團體交流，了解您能採取的具體行動來幫助保護那些面臨危險和滅絕的動物。或者，您可以訪問<https://www.savesumatranrhinos.org/>，這是一個聯盟組織，世界自然基金會、全球野生動物保護組織、國際犀牛基金會、國際自然保護聯盟和國家地理學會與當地合作夥伴共同發起了蘇門答臘犀牛救援行動。

關於導演：Juhaidah Joemin

朱哈伊達·喬明在馬來西亞東部的沙巴婆羅洲一個小農村長大，作為一個孩子，她對故事講述和她特殊的想象力的迷戀並不知道這會為她踏入動畫行業鋪平道路。在東南亞地區，特別是對於女性來說，動畫行業一直是男性主導的領域，存在著眾所周知的玻璃天花板。



楊守能 虛擬之臣



撰文: ANN LEE,
TIMOTHY TAN

作為虛擬藝術領域的前沿探索者，楊守能先生以其創新的元宇宙藝術和虛擬藝術家而聞名。他的旅程充滿多姿多彩的意外和挑戰，從20年前預言虛擬世界的到來，到如今的元宇宙時代，

他一直在不斷推動藝術的界限，為香港創意媒體產業發展引進突破性思維。

《IT腦夫子》：20年前的預言

楊守能的創作早在20年前就開始引入前瞻性思想，當時他預見虛擬世界的來臨，寫下了《IT腦夫子》，一本圖文并茂、融合漫畫及文字的书，講述了未來虛擬世界的可能性。他以虛擬作者的身

份與合作夥伴共同創作故事，書中不僅涵蓋了辦公室趣事，還預言了未來的科技發展，如人工智能（AI）和虛擬現實（VR）等技術的應用。楊守能以新科技作寫作題材，以幽默感創作充滿趣味性的故事，將虛擬世界呈現於書中；例如，其中一個章節描述了一個人正在打籃球，但最後竟然發現自己實際上在打虛擬現實遊戲。

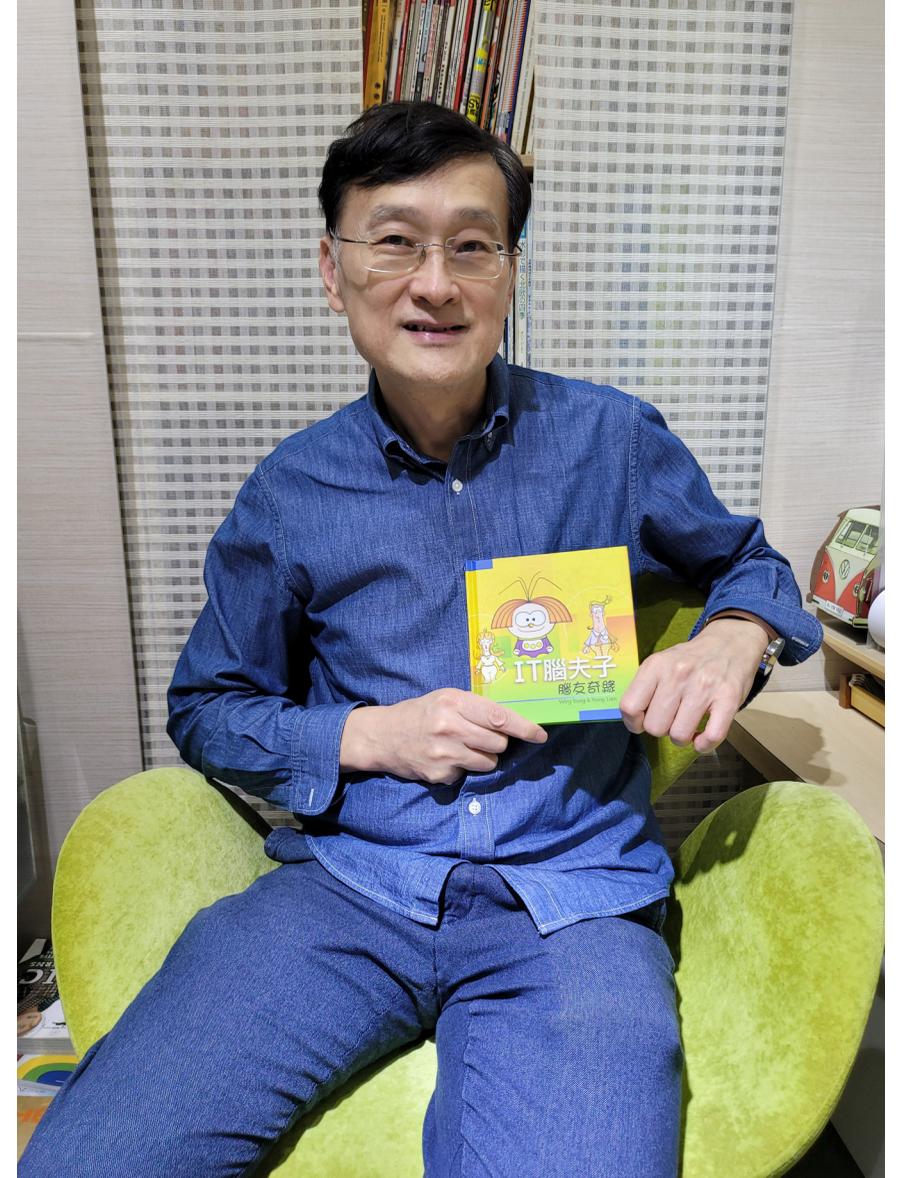
楊守能一直認為，人類實際上是生活在一個虛擬世界中。人們通常認為自己存在於一個巨大的宇宙中，而自己是微不足道的存在。然而，他的觀點是，我們所認識的世界實際上是由我們自己創建或感知的，就像在遊戲中的虛擬世界一樣。他的預言在當時被視為不可思議，但近年來，如史蒂芬·霍金（Stephen Hawking）和伊隆·馬斯克（Elon Musk）等的科學家也提出了類似的假設，認為我們可能生活在虛擬世界中，而不是現實的宇宙。他對未來的虛擬世界充滿期待，預測未來的虛擬世界將直接存在於人類的大腦中；Elon Musk的Neuralink技術已朝著這個目標在努力研發。他提出，未來人類可能會發現自己只是更高文明的創造物，並討論了虛擬世界的真實性，探究如何證實我們是否生活在虛擬世界中。

數碼藝術的崛起：從超現實到元宇宙

多年來，楊守能一直在推動數碼藝術和虛擬世界的發展，他專注於創作與未來虛擬世界相關的藝術。他的藝術作品涵蓋了各種風格，從功夫水墨畫到香港風格，以及虛擬偶像和虛擬人。他是最早使用3D、虛擬世界、遊戲引擎和動畫軟件創作藝術的專家之一。他的藝術作品具有多層次，反映了虛擬世界和現實世界之間的交互影響。他強調了虛擬世界和數碼技術的發展對藝術的影響，並指出數碼藝術已經逐漸成爲一種重要的文化表達方式。

以區塊鏈技術驅動的NFT科技曾爲城中熱話。楊守能認為，隨著NFT（非同質化代幣）和區塊鏈技術的興起，藝術市場正在經歷一場變革，使更多的年輕人可以參與其中，而不僅僅是有錢人的遊戲。當被問到會否創造NFT時，他強調對藝術創作、創意的重視，並認為作品的價值不僅僅取決於是否以NFT形式呈現。

未來的元宇宙藝術：多重身份的創作
最近，楊守能更開始探索虛擬藝術



家"Avatarism"的概念，他創造了多個不同風格、不同年齡、不同國籍的虛擬藝術家的角色，每個都具有獨特的風格和特點。這些虛擬藝術家代表著他的不同創作身份，並允許他以不同的方式進行藝術創作。他認為，元宇宙藝術的未來將是多樣化的，並且由AI驅動的藝術也將成爲一個重要發展方向。

僅是一種創作方式，更是一種思想的表達，一種未來的可能性的探索。楊守能先生的觀點和預測為元宇宙藝術的未來提供了一個令人興奮的展望，他相信虛擬世界和數碼技術將為藝術家和創作者提供更多的創作機會，同時也讓觀眾可以更深入地參與和體驗藝術。

楊守能的藝術之旅充滿驚喜和新嘗試，他堅信未來的元宇宙將由AI驅動，並與人類藝術家合作創作。他認為，AI可以幫助藝術家突破創作的界限，創造出更加創新和令人驚艷的藝術作品。對楊守能來說，虛擬藝術不

「和仔」鄭健和 《西遊》傳奇巨匠 讓港漫踏上國際舞台

撰文：李敏行，陳楚天

港漫《中華英雄前傳》《西遊》主編「和仔」鄭健和90年代起，曾參與《魔神傳》、《武神鳳凰》等經典著作，自2006年起自組漫畫出版社《壹本創作》，主編《火龍》、《殺道行者》、《妖怪道》等。鄭健和筆下的《西遊》更是罕有能登上國際舞台的香港動漫故事，由騰訊影業、百漫文化改編成16集3D動畫《西行紀》，至今已延續至第四季，被譽為「國漫巔峰」。「和仔」曾憑榮獲有國際漫畫界「諾貝爾」之稱的日本國際漫畫賞銅獎，他對漫畫創作的熱誠，深深烙印在他每週為讀者提供的每筆、每劃、每字裡。雖然鄭健和的團隊在2023年因銷售不足，無法達到收支平衡，終需解散，但他的輝煌故事突顯了香港漫畫、港人創意的潛力。本刊訪問了鄭健和、及香港遊戲產業協會創辦人施仁毅，探討港漫何去何從。

CGGE:你從事漫畫製作這麼多年，有沒有什麼很喜歡的專案？或是有什麼你覺得是里程碑的專案？

鄭:是有一些我做過的專案讓我印象深刻。第一個是《封神記》，他比我之前做得專案更受歡迎，第二個是《野狼與瑪麗》，那是我第一次在短片的嘗試，我之後也做過幾個，但這一類題材是我之前沒做過，所以我覺得是比較大膽的嘗試。還有《西遊》，它讓內地更多人認識我。



CGGE:可以說創作《西遊》背後的故事嗎？還是它的創作靈感？

鄭:當初我有一個很有趣的想法。《西遊記》不是新的故事，很多人改編過，但都是講取西經。我就在想好像沒有人講過取西經之後發生的事，不如我用這個角度來創作？當時就有這麼一個概念，我想試試看發展這個故事。接著就越做越久，做了很多年。

我的故事是他們取完西經回來，大家各散東西之後才開始的，講那班兄弟重新聚在一起之後發生的事。我負責把故事弄出來、構圖，也就是故事板，鄧志輝負責畫。

《西遊》比較屬於傳統一些在香港漫畫，由黃霑建立起創作流程的那種。我們的流程大約就是，我先想故事，之後再起草稿。然後同事就會分別做實景，山花、兵器什麼的，做完之後就要整理稿件，擦掉鉛筆痕跡，把它弄乾淨點，

之後就用機器掃描。原稿被掃描到電腦上，黑白線條，就會拿給同事去做電腦分析，然後上色，就可以發給印刷廠了，這個流程就完成了。

我們現在還是手繪，手繪可以留下一張稿件，如果全部電子化後，作品就只剩下一個檔案了。現在的年輕人主要都是在電腦或平板上畫了。各有各好，電腦畫更快也更方便，但是沒有原稿這種東西。原稿是會有自己的魅力的。

CGGE:新冠疫情對於香港的漫畫產業衝擊也是蠻大的，你認為業界該怎麼度過這個難關呢？

鄭:我覺得還是需要轉型，我們這種在街上賣的漫畫越來越困難。有幾方面，第一是銷售點在減少，香港的報攤現在好少。另外現在有太多娛樂來佔據人的時間。你需要過了Netflix、YouTube的關，之後如果還

空間的話，才想到，「啊，我想看看漫畫」。也就是讓跟你競爭的產品很多，我想如果要繼續生存的話，是需要轉型的。

CGGE:那有沒有想過將漫畫放上網賣，讓人訂閱？





鄭:我也有想過，將來有機會都可能試試看。但是我們這種傳統漫畫的讀者群是有自己比較固定的生態的，也就是說他們有自己消費的慣性，所以可能網上版不太能讓他們消費，還是需要想一想其他的方法。

CGGE:能給那些想入行的年輕人一些寄語嗎？

鄭:我最早是加入本地的漫畫公司，那時候喜歡做漫畫的話，選擇是很少的，管道少，漫畫產業也沒建立起來。我在傳統漫畫公司做了幾年，之

後就有了一些機會，慢慢開始嘗試做主筆、主編。但是如果說現在的狀況，現在的年輕人想做漫畫的話，會容易很多，因為頻道很多，尤其是在網路上發表。我覺得現在媒材的界線更模糊了，小說、漫畫、動畫電影都有一些融合，像是你喜歡寫故事，就可以寫一個故事放到網路上，或是你喜歡畫畫，也可以畫出來放在網路上。在網路上能夠輕易地讓別人看到你的作品。我覺得年輕人可以自己往很多方向嘗試，多做一些故事出來，讓別人看到你，不用去想「入行」之類的麻煩事。

CGGE:你覺得香港的漫畫創作人和國外的漫畫創作人最大的分別是什麼？現在出版行業式微，漫畫產業也不例外的情況下，港漫的優勢在哪？

鄭:我覺得國內的市場是新興的，很大。香港的漫畫產業是運作了很多年，有一些製作上的特色，它們是在大陸市場也受歡迎的，但現在我覺得這些市場比較難維持，我指的是《西遊》這樣的。但香港的新人不是做我們這種類型的漫畫，大家都在演變。

施:香港漫畫有多年的歷史，也影響內

地。香港的創作有自己特別的地方，大陸和香港的教育不同，香港方面比較敢想，我們比較像韓國的新創作模式。香港動漫產業的影響力在亞洲是不輸給日本的，對大陸的影響也是很大的。

CGGE:香港動漫畫的未來發展會是怎麼樣呢？

施:很多製作公司已停止紙張模式的創作，就是因為世界上整個媒材環境和平台改變了。香港之前很多報攤、茶樓，我們也很唏噓，以前有茶樓就有報攤，現在茶樓都被教會和健身中

心所替代，報攤也就式微了，之前可能有三千個報攤，現在卻只剩下三百個，當我們想把漫畫書拿到報攤去賣的時候，是很困難的。

之前動漫的發展模式很多人都做過，創作，然後改變成動畫、漫畫，日本的產業就是這樣，如果是Marvel的話，是第二次世界大戰之前就開始的，模式是沒有變過的。但未來的十年會怎麼樣，這就要看Web3.0之後的發展了。





動畫電影《江豚·風時舞》 講述中國長江故事

供稿: CGGE编辑部

長江主題三部曲動畫電影的第一部《江豚·風時舞》，是一部唯美中國風動畫電影。它將中國傳統文化和現代元素相結合，以江豚為動畫角色形象，描繪了在中國第一大淡水湖鄱陽湖和長江交彙的湖口石鐘山所發生的傳說故事。影片構建出長江水下和水上的奇幻世界，講述了仙女江鈴為了挽救瀕危江豚，尋找未知之地“雲夢澤”。

“風時舞”靈感來自於長江流域“江豚拜風”的獨特景象，以及民間傳說故事的演繹，讓觀眾跟著江豚的視角

來看到我們人類的世界，更深刻感受萬物有靈、萬物共生。表達共同保護瀕臨滅絕的長江江豚，保護長江生態，表達人與自然和諧共處的理念！

該片創作歷時五年，由深圳市環球數碼影視文化有限公司，聯合江西文演集團和江西省湖口縣石鐘山文化旅遊發展集團有限公司聯合投資出品，預計2023年在中國全國院線上映，同時製作多語種版本，全球發行。

角色塑造 微笑天使

環球數碼最早選擇將“江豚”作為新動畫角色形象開發，是因為江豚有著看似呆萌的笑臉，被大家稱為“長江

微笑天使”。江豚是長江中生存的特有的水生哺乳動物，體長1.2~1.9米。從長江三峽到上海出海口，橫跨中國7個省的水域都出現過江豚，目前還無法人工繁育，數量僅剩約1012只，比國寶大熊貓還更為稀少。江豚未來十年內可能瀕臨滅絕，被列為國家一級保護。

主創團隊前往長江沿線采風和研究，在角色設定上把江豚作為長江的守護者，通過江豚的視角表現長江的變化。由中國知名企業家公益組織阿拉善SEE生態協會（Society of Entrepreneurs & Ecology, SEE）和長江生態保護基金會CCF（Changjiang

Conservation Foundation, CCF）的江豚保護專家，推薦主創團隊到長江中游的江西省九江市湖口縣進行更多的研究。湖口是鄱陽湖和長江的交匯點，長江中僅存的江豚有一半以上生存在這片水域，有利於主創團隊對江豚和長江生態進行深入的探索，以及深刻的理解。

江豚在長江中生存了18萬年，主創團隊在真實江豚的基礎上，通過畫筆，設計出具有能控制水的力量和變化成人類形象的江豚精靈形象，並在長江中四百多種水生物中選取了最有代表的水生物，以民間神話傳說的方式，設計出諸多的長江水下世界精靈角色形象。

解讀歷史 奇幻演繹

《江豚·風時舞》講述在鄱陽湖和長江交彙的石鐘山所發生的傳說故事，演繹從唐朝、明朝到現代縣城所發生的人和江豚之間的奇幻愛情傳說。

在電影劇本的創作過程中，主創團隊研究了大量長江流域的地理、水文和地方志，構建長江主題三部曲電影故事時間和空間的交疊，形成長江水上人間和水下生物精靈世界。重塑中國民間傳說，以現實和奇幻架空敘事交叉的方式，將創作的角色在三部曲中交疊，並在不同時代發生一系列的故事，從守護長江的江豚仙子的視角，參與到長江歷史演化和與人類的關係變化。

在首部電影《江豚·風時舞》中，長江水下世界江豚仙子江鈴，為尋找失蹤的小江豚而來江湖交彙的江西湖口石鐘山，這裡是中國歷史上著名詩人蘇軾夜遊寫下《石鐘山記》之地，隨著時代的發展，形成了縣城裏現代建築和歷史遺跡並存的現象。意外遇到人類青年幫助救護小江豚後，開啟了從對人類的誤解到與人類一起共同努力守護家園的故事。影片結合歷史、傳說，對660年間的長江時空故事進行講

述，故事中描述了在長江水和鄱陽湖水江湖兩色、鐘聲空靈的石鐘山、湖中聳立仙女鞋山、東方百慕大水龍捲風、最美水上公路等其它景色中發生的故事。

技術創新 獨特風格

環球數碼是國內最早投資創作全三維動畫電影的高科技影視公司，以前沿數字化電腦動畫技術，創作出“中國風”動畫藝術效果影片，包括數字立

體化呈現水墨風格、國畫風格、皮影風格創新視覺效果。

本次《江豚·風時舞》電影中，環球數碼創作團隊從中國國畫風格中尋找藝術手法，以及借鑒了唐代壁畫中常使用的岩彩畫，又一次做了新的嘗試。用岩彩繪畫來描述呈現關於長江和雲夢澤的神話傳說情景。美術設計團隊在多次采風後，對江西地域獨特風格的建築、角色精細飄逸的服裝、傳統



DECT課程 如何為僱員再培訓局 的成功增色

撰文: Catina Yiu

Krystal Institute (數譜研究院) 的首個ERB (僱員再培訓局) 課程--創意數碼媒體設計及製作助理證書--已於2021年6月成功推出。這既是數譜研究院的一個重要里程碑, 亦是本公司向我們的使命--為香港人提供向上流動的機會--邁出的一大步。

HKDEA (香港數碼娛樂協會) 發佈的調查報告 (2015年和2018年與香港生產力促進局和創意香港合作開展) 顯示, 越來越多的數碼企業呼籲有關方面和主管部門採取行動, 在加強行業培訓、資助高校與行業聯合研發方面滿足必要的需求。不難看出, 數字產業對培訓服務的需求是巨大的。

與此同時, 數譜研究院觀察到, 香港人正在尋找一個能夠負擔得起的培訓項目, 以實現自我提升和技能升級。這種情況下, 為了重塑香港的創意產業, 數譜研究院與ERB合作, 提供免費並附有就讀津貼的就業培訓課程。我們首先開辦了創意數碼媒體課程, 隨後推出了包括Python網絡框架開發、前端和後端開發等課程。

到目前為止, 我們已經在ERB推出了4門課程。它們都以DECT為主題, 涵蓋

設計、項目管理、數字媒體的核心技術和開發技術等知識。這些課程所提供的培訓對學生來說, 是一個良機, 能夠幫助他們拓寬視野、學習最新的軟件, 以適應數字經濟中的變化。

我們堅持為行業培養技術人才, 為社會做出貢獻。我們的課程對學生的學術背景沒有限制, 不同背景和經驗的人在這裡享有平等的機會學習和提升自己。此外, 學生還將獲得學習津貼, 這個小小的額外推動力鼓勵學生報名參加我們的課程, 獲得可以終身使用的工具。值得興奮的是, 70-80%的畢業生在學習我們的課程後, 在相關領域找到工作, 並與潛在的僱主建立聯繫, 這代表了他們職業生涯的一個新起點。





在數字時代，戰略性地 促進未來領導人才全面發展

撰文: Catina Yiu

由於香港並不為人稱道的教育制度，學生在學校和私人補習社中每天都有無盡的考試和作業，承受著巨大的壓力。7點起床，8點上學，下午5點後參加課外活動，晚上8點回家，這就是香港學生一天忙碌的真實寫照。

香港政府的統計數據顯示，本地中小學生每天的學習時間平均為10小時，包括上學時間（約7小時）、補習社（約0.7小時）和課後作業時間（小四至小六學生約2.4小時，中一至中三學生約1.9小時）。換句話說，學生每週花在學習上的時間超過55小時。

毋庸置疑，取得優異的學習成績，目的是讓學生以後生活地更好。然而，除了學校的傳統科目外，孩子們還需要掌握數字技能和創新思維，以便在數字化的未來中取得成功。

工業4.0的到來創造出多樣化的工作類型，並引出了新的數字經濟，帶來了巨大的商機。這種情況下，掌握數字技能對於學生在數字經濟中生存是不可或缺的。

數字技能 (Digital Skills) 被定義為在學校和工作場所，利用數字設備、軟件和網絡來創建數字內容和管理數字任務的能力。在未來，知識、技能和工具是學生在經濟競爭中不可或缺的先決條件。



這種情況下，考慮到長期的勞動力市場發展，荷蘭政府於2015年在基礎教育中引入編程。在荷蘭的教育體系中，孩子們在很小的時候就被要求學習編碼，這也是他們數字素養教育的必修課。荷蘭政府認為，編程教學是培養學生創造力、批判性思維和計算能力的上佳方法，因此與科技公司合作，為學校提供支持。此外，編程教育可以培養人才，並將在未來緩解荷蘭就業市場上程序員的短缺問題。

將注意力轉回香港，本地政府一直致力於通過提供財政支持和培訓來促進

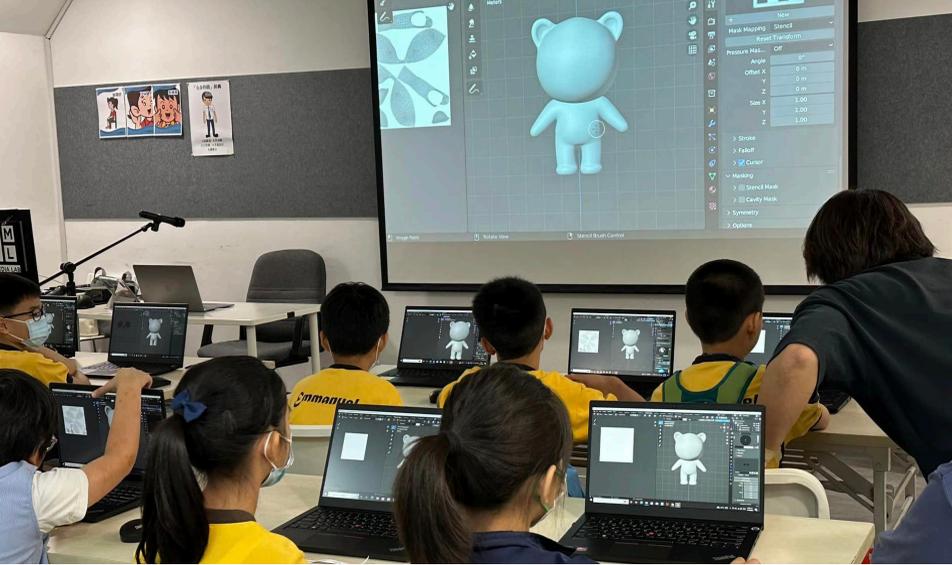
STEM教育。然而，這些政策的有效性並不明顯。舉例來看，政府為學校提供指導方針，以促進小學4-6年級的STEM教學發展，卻沒有系統地培訓教師，以至於他們並不熟悉STEM教學。

為了在良好的學習環境中培養下一代，釋放他們在數字經濟中的潛力和

活力，數譜研究院為他們提供了DECT教育計劃，其中包含K-12課程以及各種免費的創意軟件工具。

我們與合作夥伴一起，邁出了數字經





濟教育項目本地化的步伐。我們首先在中小學試用了DECT課程，以有效地宣傳數字技能在社會中的重要性，隨後，我們又舉辦了10小時的自營Blender夏令營和冬令營。

為了提高學生對多元化學習的興趣，並傳遞科技創新在學校的重要性，我

們推出全面的三年制DECT示範小學課程。該計劃的課程與教育局的教學指南緊密結合。它發展而不是取代了小學原有的課程，跨學科的課程讓學生在數字創作和編程領域釋放創造力。通過整合課內教學、課外活動和教師的持續發展培訓，本計劃的參與學校將成為數字教育的示範學校。

本著「促進人才全面發展，彌合全球數字鴻溝」的理念，我們的「教師專業培訓計劃（Train-the-Trainers, TTT）」項目使用DECT的課程，系統地提高了教師的數字知識水平，提升了他們的技能。最終，學生將受益於他們從我們這裡學到的數字知識、技能和工具，實現全人發展。

對於我們未來的社會支柱（這些現今尚年輕的學生）來說，要適應數字時代的快速變化，就必須堅韌、聰敏。數字經濟的知識、技能和工具，將讓學生在學校和未來的工作場合中受益。教育界需要做出改變，提供更全面的教育和教師培訓計劃，為香港的數字素養教學奠定基礎。



激發創新 精通人工智慧與創意的交匯



來源：數譜研究院

在一個數據豐富和計算速度快速匯聚的世界中，人工智慧已迅速演變成一個塑造產業和經濟的變革性力量。

IBM的「2022全球人工智慧採用指標」顯示了人工智慧的部署出現了顯著的增長，有53%的IT專業人員報告過去24個月內的部署增加。這個跡顯示出人工智慧在各行各業中推動創新的潛力。在這個多變的環境中，我們會發現自己

正在處於創新和想像的十字路口，人工智慧正在重新定義從工業到創意的各個領域，並且顛覆著藝術和設計、媒體創作、系統開發以及產品管理。

數譜研究院精心策劃的碩士課程專為為有抱負的藝術家、教育家和工程師而計，讓他們更有能力去發揮創造力，為產業注入新的活力，塑造新的景象。參與者將學得獨特的技能，巧妙地將人工智慧融入創意、發展和管理過程，以培養他們在多個領域的專業知識。他們能夠促進跨學科合作，

建立標準，引導下一代創意專業人士和學者。

我們正在積極尋求富有創意的教育和產業夥伴，共同支持我們的使命，為新興領域引入優秀新人才。我們熱烈歡迎各界加入我們，一同參與這激動人心的旅程。在這裡，我們將一同探索人工智慧的未來，透過您的貢獻打造更具創意的未來。





透過人工智慧革新創意設計 人工智慧電腦圖形製作碩士學位

作 為一名人工智慧電腦圖形製作藝術家，您站在一場深刻改變藝術和設計領域的技術革命前沿。人類創造力與人工智慧龐大潛力的融合不僅僅是一種合作，更是一種變革。

人工智慧算法能夠輕鬆分析龐大的藝術風格數據集，使您能夠無縫地融合、重新想像，甚至超越傳統的藝術技巧，能夠在幾分鐘內創作引人入勝的插畫和圖像。人工智慧是一種全新的創意媒介，擴展了創意界限並優化了創意過程，使您能夠在人工智慧龐大的可能性中發揮您的創造力，增強您的表達能力。



在碩士課程中學習可以建立在您以往的創意設計知識之上，讓您能夠嘗試並創新，使用新的人工智慧驅動和創意設計工具。加入我們，成為前沿創新者，為

各種行業帶來鼓舞人心的創新。

以創新塑造未來 人工智慧電腦圖形製作工程碩士學位

踏 入人工智慧電腦圖形製作工程的世界，開創者們掌握著知識和工具，能夠打造創新和藝術的領域。人工智慧充當著創意催化劑，使您能夠運用人工智慧和機器學習來設計工具和系統，以應對各行各業複雜的現實挑戰。

如今，人工智慧的影響延伸至不同領域，而人工智慧電腦圖形製作工程師在開發優化、準確的工具方面發揮著關鍵作用，加速了創意過程。在不同媒體，如圖像、視頻、虛擬世界和沉浸體驗中，生成式人工智慧解決方案能夠捕捉藝術家的創造力，同時提高效率 and 質量。每天都有新的想法和發展出現，製作工程師必須將其納入人

工智慧電腦圖形藝術家的創意項目。

完成課程後，您將具備處理複雜的製作要求，應對行業特定問題，並在組織內為創意過程做出貢獻的能力。您

的專業知識將對塑造一個更高效、緊密聯繫的世界發揮關鍵作用。





設計視覺未來 人工智慧電腦圖形製作系統 工程碩士學位

踏 上轉型之旅，成為一名人工智慧電腦圖形製作系統工程師，您將能夠在各個領域獲得專業知識，並持續探索新的技術和方法，以增強人工智慧製作流程。

在人工智慧驅動的時代，優化製作流程至關重要，以確保人工智慧系統的最佳運行，減少資源浪費，提高生產力。製作工作流已從傳統的瀑布式風格演變為敏捷方法，但在生成式人工智慧時代需要重新構想。因此，人工智慧電腦圖形製作系統工程師在設計可靠的系統方面發揮了關鍵作用，以確保人工智慧元件和現有基礎設施之



間的順暢集成，使組織能夠有效利用人工智慧。

完成課程後，在課程結束時，您將能夠在眾多領域獲得專業知識，包括高級程式設計技能、高效的流程和工作

流程管理、製作的維護和開發技能，熟悉系統和平台開發工具，以及開發人工智慧系統的能力。

釋放人工智慧在藝術、 科技和管理領域的力量 人工智慧電腦圖形製作管理 和工程碩士學位

踏 上人工智慧電腦圖形製作管理和工程的未來之旅，培養豐富的知識和技能，涵蓋創意、技術和管理方面，將帶領您走到人工智慧驅動技術的前沿。

人工智慧電腦圖形製作管理和工程師在發揮人工智慧的能力，創建、增強和優化人工智慧驅動技術中的視覺內容方面發揮著關鍵作用。他們負責實施人工智慧驅動的自動化工具，可以優化工作流程，減少手動勞動，使製作流程更高效。他們有助於促進各個

領域的效率、創新和質量，將傳統管理框架和方法與先進的流程管理工具相結合。

此外，他們還負責培養資源分配和將

創意過程與技術進步相結合的技能，以在多變的人工智慧電腦圖形製作領域中優秀地管理和領導項目。





在未來的商業中脫穎而出 人工智慧和企業數字轉型碩士學位

在一個由數字化迅速推進的人工智慧時代，數字轉型的重要性不可言喻。數字轉型，本質上代表了企業在日益互聯的世界中運營和互動方式的根本轉變。它包括採用尖端技術以提高效率、優化客戶體驗、推動創新和管理業務運營。

通過向學習者提供基本的人工智慧和機器學習概念，以及網頁開發和編程技能的知識，他們可以熟練掌握協作和尖端技術，如ERP系統和開源工具，並將其深度融入企業生態系統中的人



工智慧技術。

隨著學習者的進步，他們將專注於專業化和實際應用，為自己準備在強化

人工智慧的數位經濟中發揮領導作用，同時使自己能夠引領明日行業的變革、創新和顛覆。

以人工智慧塑造學習的未來 人工智慧教育碩士學位

當我們站在數位時代科技和教育的交匯處時，人工智慧（AI）融入教育，正迎來一股變革性力量。這為教育工作者提供了一個對未來學習的遠見，使他們能夠充分裝備知識和技能，以運用AI和AIGC進行創意設計、網頁開發和教育技術（EdTech）。

AI為教育者提供了一種創新的方法，對教育領域產生了重大影響，AI有望重塑我們的教學和學習方式，營造更具包容性的學習環境。從科技強化的學習經驗中收集的數據分析，將為未

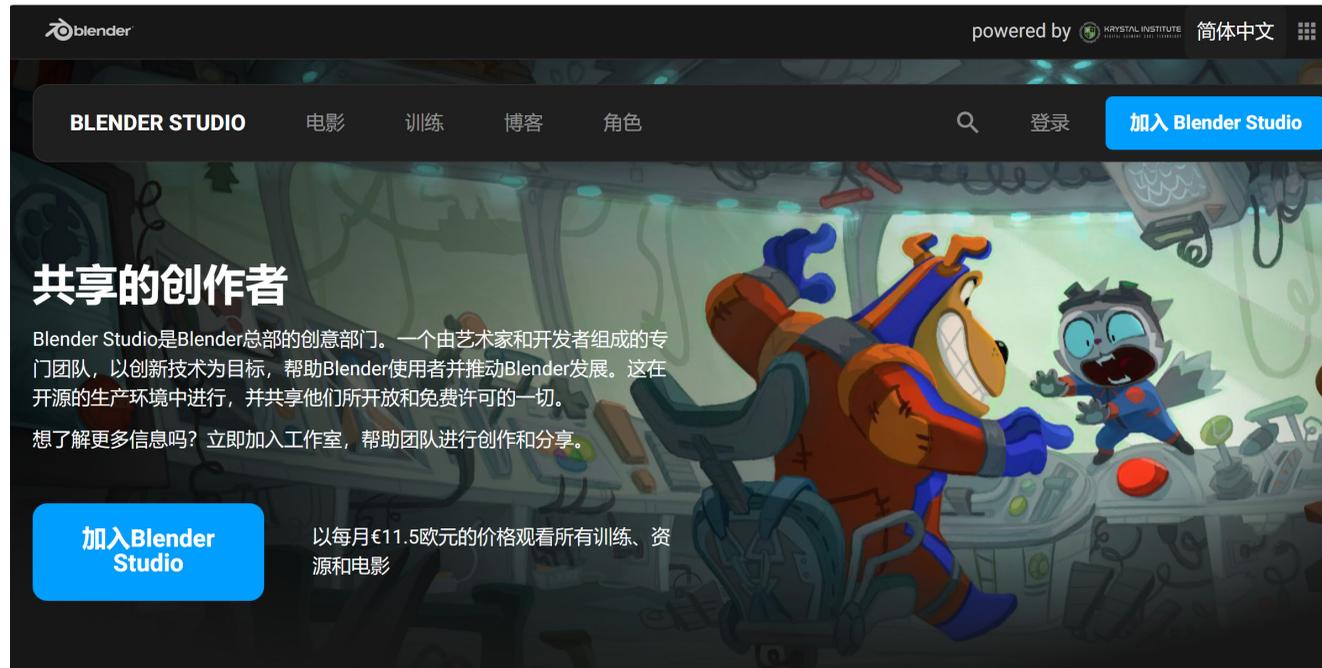
來的學生創建個性化的學習體驗。

通過AI增強的創意設計、AI融入網頁開發和AI驅動的EdTech工具，教育工作者可以無限探索適應性和高效的教

育方法，完美配合數位經濟的需求，促進更具吸引力和有效的學習體驗。



BLENDER 雲平臺及其新發展



撰文:RAYMOND D. NEOH

作為一款3D建模和動畫軟件，Blender的操作系統和界面十分直觀，但這並不意味著學習者不需要從其他的教程中瞭解更多的相關知識。要想對3D動畫有一個全面的瞭解，並在相關領域獲得更多的資源，Blender Cloud會是一個好選擇。

2014年，推出之始，Blender雲作為一個教育平臺，幫助進一步推廣了Blender，並為Blender基金會籌集了資金。隨著多年來的發展，Blender雲如今提供的內容包羅萬象，足以幫助所有等級的用戶充分掌握知識，挖掘自身潛力。現在，Blender Cloud的主要內容分為以下五個方面：電影、博客、訓練班、資料庫和其他服務。

只需要每月花9.9美元，就可以成為Blender Cloud的會員，享受平臺上大量的高質量內容。

課程和輔導課

不管是在YouTube還是Bilibili上，都有很多Blender的教程。雖然有些影片很好，很有幫助，但它們總是談論

Blender操作的片段和碎片，而不是完整經歷一個項目的整個過程。從這個意義上說，學習者要在那些教程中獲得更投入的學習體驗有點困難。

Blender Cloud提供了一攬子教程，在這些教程中，你可以看到藝術家們不僅解釋使用Blender的方法，而且還完整



演示了項目的整個工作流程，包括角色動畫、資產創建、視覺效果構成。

來自Blender學院的專業藝術家，如Julien Kaspar和Gleb Alexandrov，用幽默的語言耐心地講解相關操作，談論的話題從三維建模和基本動畫到專業雕刻、著色器創建。

各種水平的學習者都可以在這些教程中找到進一步學習的合適起點。課程由動畫基礎知識、角色工作流程、程序化著色器教程以及Blender中電影和動畫製作的更多高級知識組成。此外，你還可以訪問課程中使用的源文件。在這個意義上，你能得到一個互動更強的學習體驗。

資料庫

學者們經常求助於圖書館，以便對他們正在進行的研究有更深入的了解。Blender雲上的資料庫也為動畫學習者提供了同樣的服務。你可以在這裡找到Blender社區中其他人創造的漂亮工具和其他動畫資產。這些能夠隨時下載的資產，無疑可以豐富你的工具箱。

憑藉豐富的內容，包括高達16K和

24EVs的HDR圖像。+1500高質量的紋理，以及高質量的角色資源，Blender雲上的資料庫給你一個變得博學的機會。

開放電影項目

2006年，Blender基金會成立了Blender研究所，負責許多開放項目的工作。多年來，Blender研究所開展了許多開放項目，包括開放電影和遊戲，這些項目推動了Blender社區的不斷創新。

這種情況下，Blender雲好像一個影像店，囤積了18部開放電影的所有制作文件、資產、藝術作品，以及從未曝光過的內容。有機會翻閱和使用來自Blender研究所的藝術家的所有天才動畫作品，你一定會受到啟發。

其他服務

Blender雲不僅是一個尋找資產和通過專業教程磨練技能的偉大資源庫，而且也是各種設計的需求滿足者。主要的服務是以Blender雲插件的形式出現的，它可以直接在Blender中訪問Blender雲的大部分服務。

有了這個插件，你可以通過簡單的點擊來與他人分享圖片。許多動畫師經常使用這個功能，在網上分享他們的視口內容、紋理和他們當前的工作安排，這對動畫社區的健康發展非常有利。另外，你可以在Blender用戶界面中瀏覽紋理和HDR庫，並在你的項目工作中方便地使用它們。

另一個強大的附加功能是Blender

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

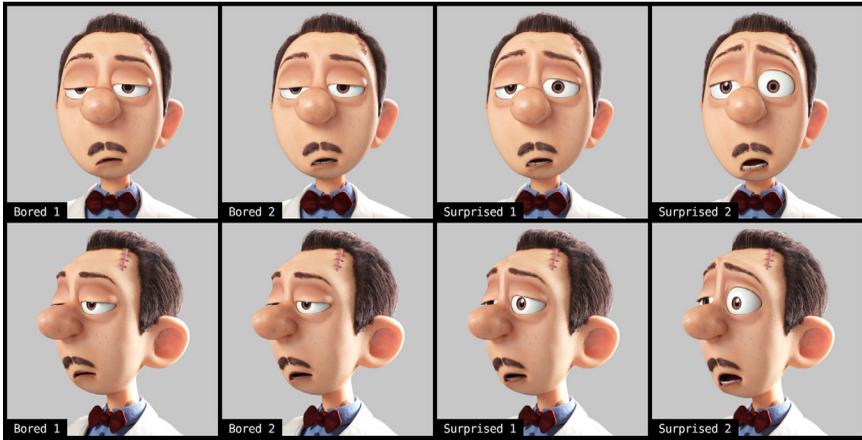
Bricks
See all Textures >



Blender雲上的資料庫儲存著世界各地藝術家的精彩作品

開放電影《春天》(2019)的故事板樣本





Sync (同步), 它允許你在不同的設備和不同版本的Blender之間同步你的用戶偏好。它就像一個小工具箱, 可以隨身攜帶, 隨時使用, 因為它幾乎不占空間。保存一次你的配置, 就可以在任何地方使用它們。

中文用戶專屬的Blender雲

多年來, Blender Cloud的服務已經讓

很多動畫師受益。而對於那些英語不是很好的人來說, 豐富的內容似乎有點望塵莫及。在這種情況下, Krystal Institute (數譜研究院) 與Blender研究院合作, 提供了Blender雲的中文版, 給中國的動畫師提供了一個完美的動畫製作機會。

對於非英語母語的人來說, 通過母語

的字幕來理解教程總是更順暢的。在這個中文版項目中, 我們提供了一整套的中文字幕, 它們不僅對這些視頻的工作流程進行了字面翻譯, 還對Blender用戶界面中的各種按鈕和功能進行了解釋。

此外, 我們還在中文版本中加入了一個名為 "標籤追蹤" 的特殊功能。我們對每個教程所涉及的關鍵內容進行了標記。通過這個功能, 用戶可以搜索出屬某個大類或有某些聯繫的視頻。然後, 他們可以對這些知識點有更深入的瞭解。

中文版本的Blender Cloud一次性提供了繁體和簡體的中文字幕, 這可以使大中華區的動畫師受益。這對於提高這個優秀的開源軟件在這個地區的知名度是一個很大的進步。

憑藉其免費和開源的特點, 有人說



Blender已經使3D建模和動畫行業民主化。全世界的藝術家都在使用Blender自由地創作奇妙的作品, 甚至像廚師擁有自己的個性化廚具一樣擁有了自己獨特的工具。

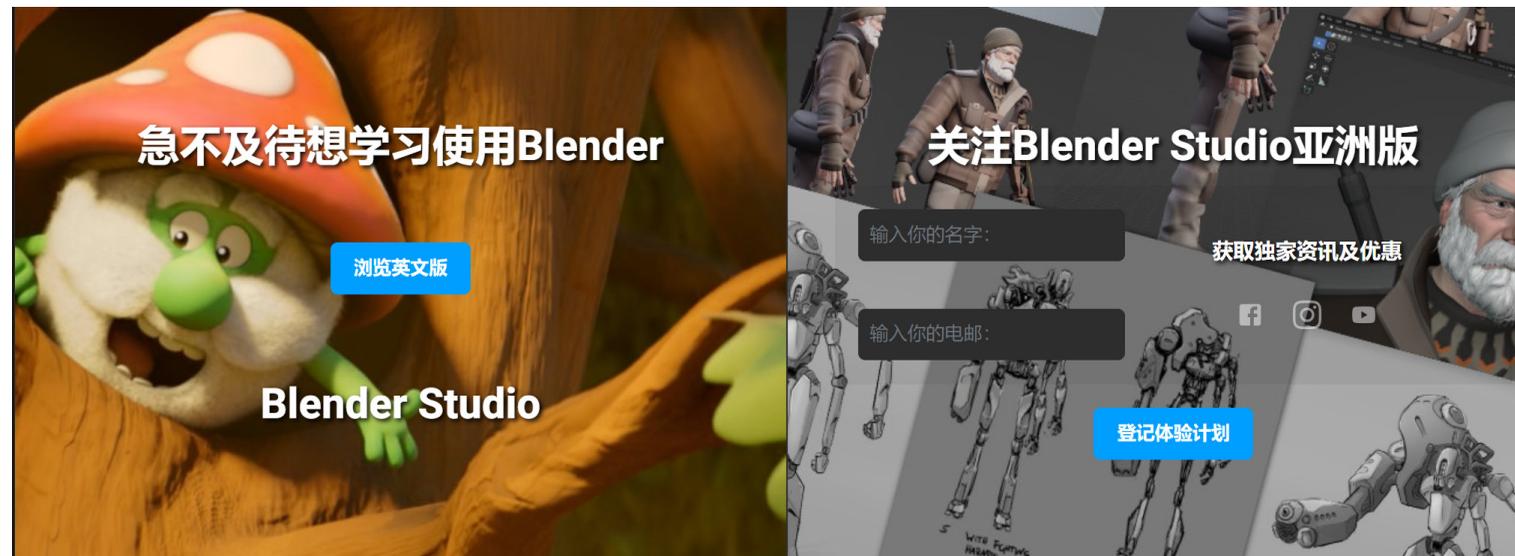
其官方網站上寫到, Blender雲是 "你的項目的創意中心, 由自由和開放源碼軟件提供動力"。Blender雲的課程涵蓋了Blender的每一個主要主題, 為你提供

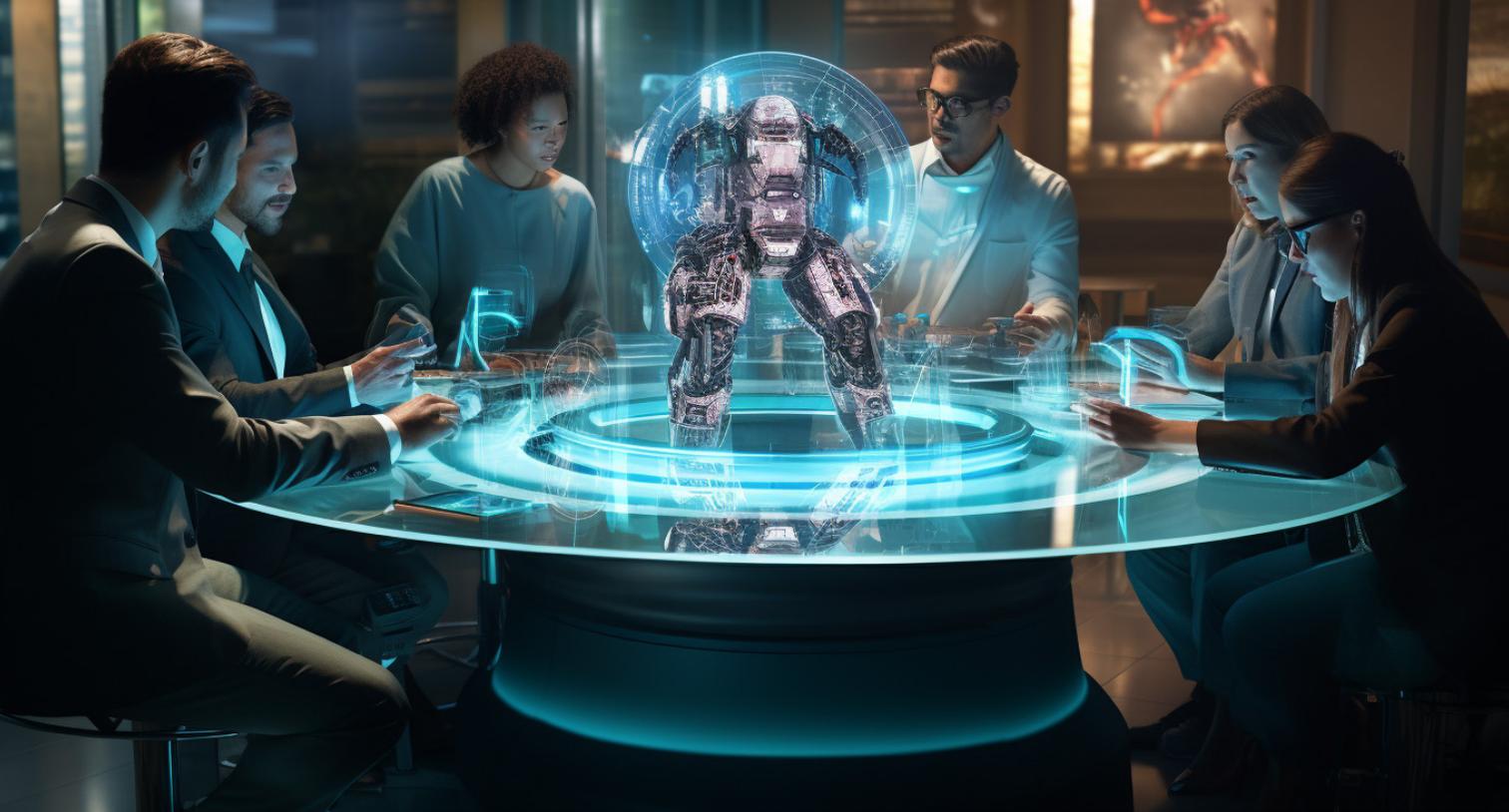
了一個探索和發展動畫專業知識的遊樂場。在Blender Cloud的幫助下, 你可以創建個性化的動畫工具, 如同廚師的烹飪工具。同時, 由於可以接觸到有才華的藝術家分享的經驗, 你會受到啟發, 像他們一樣創造出好的作品。

所以, 現在就註冊成為Blender雲的會員, 享受成為天才社區的一部分吧!



<https://blenderstudio.cn>





培養明天的創新者

BLENDER 3D 教育計劃

撰文:RAYMOND D. NEOH

作為一個有遠見、有抱負的教育機構，Krystal Institute期待迎接數位化和新科技時代。我們堅持培養年輕人才，為他們配備數位知識、技能和工具，釋放他們的創造力，為他們未來為行業做出貢獻做好準備。3D 世界、動畫、視覺化和模擬是我們下一代應該掌握的一些最重要的新興技術。為了提高孩子學習最新3D技術的興趣，我們努力製作遊戲化、互動式、引人入勝的課程，並首先在中小學進行試點。我們並行運作的培訓師培訓計畫旨在無縫協助教育工作者將我們的數位工具整合到他們的日常教學方法中，使他們能夠促進有效的學習體驗。我們深知科學教學的重要性，

因此嚴守香港教育局所製定的教學原則。過去，我們成功推出了以向小學生教授 Blender 為重點的自辦夏令營。今年，我們與合作夥伴 EIRI-GBA 合作，提供了 12 小時的 Blender 課程，其主題植根於中國傳統文化。小學生們展現了學習 Blender 的熱情，創作出了精彩的3D動畫影片。迄今為止，我們已成功為當地學校的 500 多名學生授課，並向學校、教師和學生灌輸了面對快速技術創新時持續學習的重要性意識。

國際 Blender 教育者聯盟 (IABE)
國際 Blender 教育者聯盟 (IABE) 是一個充滿活力的全球組織，致力於使用強大的 Blender 平台教育和激勵下一代電腦圖形 (CG) 藝術家。IABE 堅定致力於標準化教育、認證計劃和促進學

生參與，在 Blender 社區中發揮著至關重要的作用。我們培養人才，擴大教育機會，並確保行業標準得到維護，從而為全球 Blender 從業者的持續成長和卓越做出貢獻。

**IABE將透過以下項目
促進無障礙 Blender 教育：**
標準化、模組化課程：為 8 至 18 歲的學生開發標準化 Blender 課程，確保跨地區一致的學習體驗，並且足夠靈活，以滿足教育工作者的不同需求。

認證計畫：IABE透過培訓師培訓計畫為教育工作者提供認證，以驗證 Blender 教育工作者的專業知識，提高他們的可信度和專業地位，並為課程設計者提供課程開發的指導原則

資格框架：建立一個結構化的、以目標為導向的框架，確保根據綜合學習目標準確評估學生的表現，無論是年輕學習者還是專業學習者

學生參與：優先考慮易於理解且引人入勝的學習體驗，旨在激勵和增強下一代 Blender 藝術家的能力

IABE 將如何為 Blender 社區服務？
全球公認的Blender教育標準將有助於加強Blender在全球日益普及的知名度，使所有相關利害關係人更容易獲得學習和教學體驗。IABE鼓勵缺乏課程資源的社區進行人才培養，讓有抱負的培訓師獲得相關資格並將知識傳授給學生。此外，該聯盟可以促進 Blender 社區內教育工作者、藝術家和開發人員之間的合作，充當網路、知識共享和創新的紐帶。透過連接 CG 製作價值鏈上的參與者，該聯盟為教育工作者和學生開闢了新的途徑，提高了他們在 CG 行業的就業能力和認可；並擴大工作室和製片人接觸人才的機會。

對學生來說，認證計畫可驗證學生對 Blender 的熟練程度，為他們在就業市場上提供競爭優勢。這些認證是他們

技能的實際證明，可以豐富他們的履歷，增強他們繼續接受 CG 教育的信心。「徽章」系統已在許多歐洲社區實施，我們希望在全世界各地複製他們的成功。

對於教師來說，認證計劃認可教育工作者的專業知識和對 Blender 教育的奉獻。特別是，英國和其他地區的同業已經開展了教師培訓項目，我們希望交流這方面的經驗，以便將來推出更全面的項目。培訓師培訓計劃有助於 Blender 教育的全球標準化，建立評估 Blender 教育者熟練程度的基準，確保高水平的教學質量，並促進教育界內的信任和協作。獲得認證的教師在教育界獲得信譽和認可，從而增加專業和合作機會。

呼籲全球參與

加入國際 Blender 教育者聯盟 (IABE)，幫助我們改變 Blender 教育的未來！透過成為 IABE 會員，您將幫助領導塑造 Blender 教育的未來和培養下一代 CG 藝術家的努力。

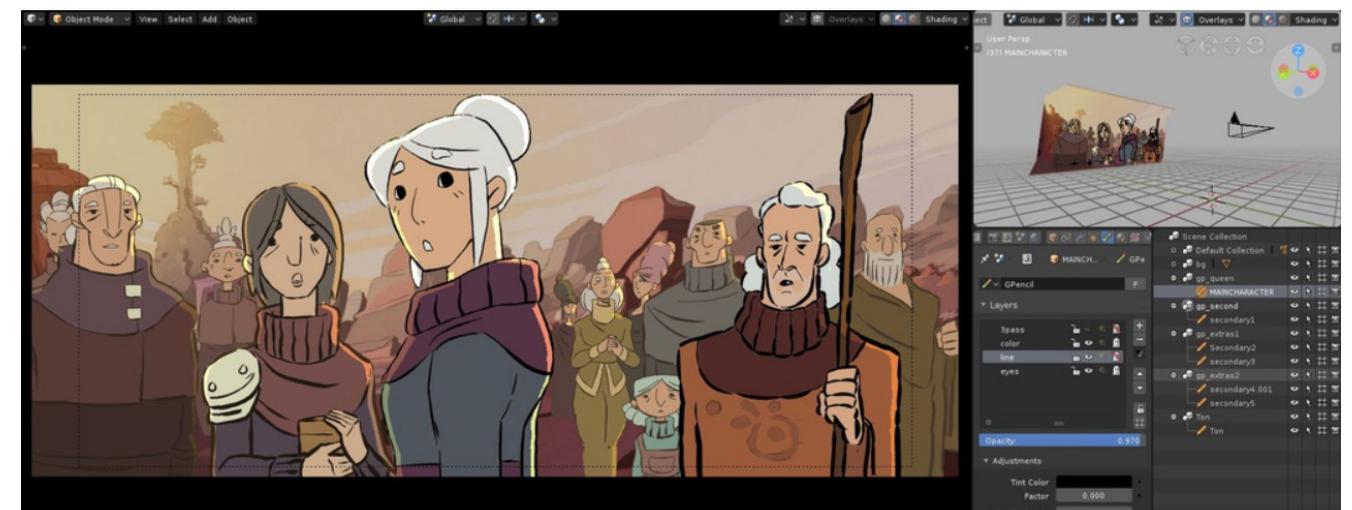
我們的承諾和特權

• 教學交流：與世界各地的藝術家和教育工作者合作，為全球 Blender 學習者建立領先的資格架構和配套課程

- 專業認可：在全全球Blender社群中獲得信譽並提高您的專業形象。
- 終身數位學習：受益於豐富的教育材料、學習資源、工作坊、網路研討會、研討會和交流計劃
- 交流機會：與世界各地的教育工作者、藝術家和發展人員聯繫，發現新的合作機會
- 職業發展：經過認證的教育工作者可以在不同的教育環境中進行教學，並與世界各地的合作夥伴合作
- 社區參與：在社區活動、協作和知識分享會議中發揮積極作用，以促進創新



<https://iabe.io>



未來動畫師聯合起來！

國際 BLENDER 兒童動畫比賽



撰文:RAYMOND D. NEOH

根據世界經濟論壇的估計，如今進入小學的兒童中有 65% 將從事尚不存在的新工作類型。為了因應快速變化的科技環境和就業市場，當今的青少年應該為自己配備有彈性的未來技能；建模和動畫在行銷、設計、視覺化、模擬和娛樂方面有著豐富的應用，無

疑是數位經濟參與者的核心技能。

年僅 8 歲的動畫師正在使用 Blender 製作高品質的藝術作品。為了促進開源動畫工具 Blender 的廣泛使用，CG Global Entertainment (CGGE) 提議舉辦國際 Blender 動畫大賽，以幫助教育和激勵 8 至 17 歲的學習者了解 CG 及其應用。首屆大賽將在大中華區舉辦，我們歡迎有興趣的各方，無論是學

校、文化教育界或非政府組織，加入我們的使命，讓更多有抱負的藝術家接觸到動畫資源。

為未來的學習者提供免費的建模和動畫資源

鑑於新興科技將對我們的世界產生巨大影響，CGGE 認為，應向所有學習者提供面向未來的知識、技能和工具，以激發創意表達的熱情。因此，我們

將向所有參賽者提供免費、全面的 10 小時課程，以學習製作航空航天相關動畫卷所需的核心技能。此外，大賽要求所有成果都以開源軟體 Blender 產生，以進一步推廣開放式科技的使用；任何前期製作工作（例如概念藝術、分鏡設計和劇本編寫）以及後製工作（包括影片編輯、特效和音訊編輯）都應使用開源應用程式建立。

為了認可學生在比賽期間的成績，CGGE 將與 Blender Institute 和國際 Blender 教育者聯盟合作，為參賽學生頒發優異證書。比賽中的優異表現將進一步為學生帶來獎項，並在同樣在由 CGGE 主辦的國際人工智慧與創意大會上頒發。

將航空航天技術推廣到下一代

2023 年，中國在航太領域取得重大發展、突破與創新，包括發射科學衛星、對地觀測衛星、天文觀測衛星等。這些成果包括風雲三號氣象衛星、環境減緩 06 號衛星、桂神星一號

運七運載火箭等。這些衛星的成功發射和運行，為我國相關領域的研究提供了重要的數據支撐。此外，中國也研發了新型觀測設備和資料處理技術，提升了空間觀測的精確度和效率。

考慮到這些進步，該計畫旨在為學生提供學習 3D 動畫相關知識和技能的機會。它鼓勵學生透過與太空和航太技術相關的動畫作品來展示他們的創造力，慶祝中國在航太技術方面的重大努力和成就。

為CG產業的強勁成長奠定基礎

競賽旨在激發年輕動畫師探索創意、突破界限、提升CG動畫技能。這為他們提供了一個展示才華並獲得認可的平台，推動新人才進入動畫行業。CGGE 旨在與大中華區的媒體合作夥伴合作，透過公共媒體傳播獲獎作品，提高年輕創作者和公眾對這個行業的認識，並強調其潛在的職業機會和藝術可能性。除了展示年輕動畫師的創意作品外，我們還將鼓勵觀眾互動、

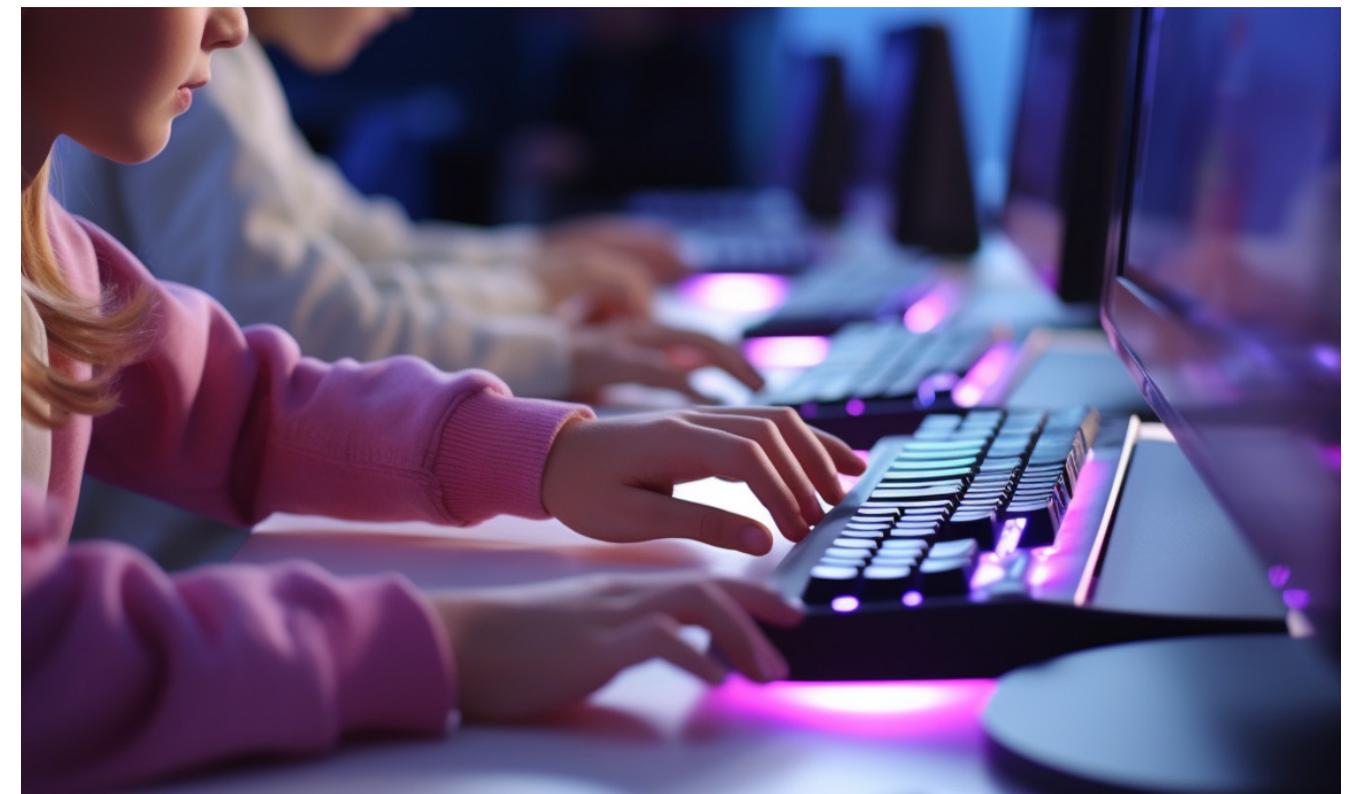
投票並提供對參賽作品的回饋，從而培養與動畫社群的參與感和連結感。

關注年輕動畫師的才華潛力可以激發他們從小就對動畫和技術職業的興趣。競賽有助於發現和認可年輕有前途的動畫師，將動畫行業參與者、行業專業人士和組織聚集在一起。透過培養社群意識並支持動畫生態系統的發展，我們希望對參與者和整個動畫社群產生持久的影響。

欲了解更多信息，請通過 info@cgge.media 聯繫我們或訪問 <https://cgge.media>。



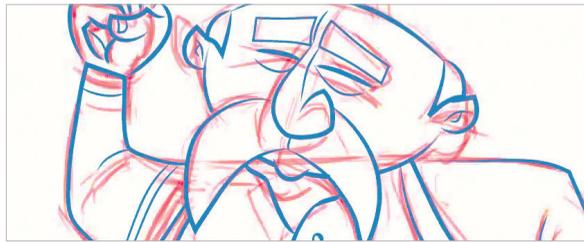
<https://cgge.media>



Blender Studio

加入世界一流的藝術家和開發團隊
正在每日使用的生產平台

月費僅需 €11.50



線上全方位教程

深入學習角色建模、2D 動畫、雕刻、
3D 打印、骨架綁定、視覺特效等
熱門課題。



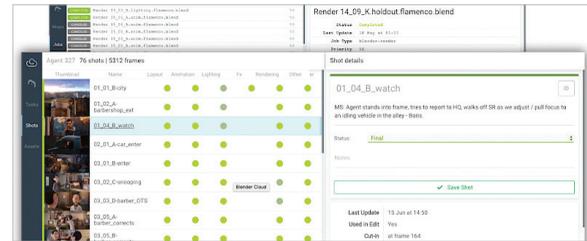
3D資產庫

無限下載高質量素材，
HDR 影像高達 16K 和 24 EV，
及 1500+ 精美材質。



開放式電影

來自 18 部開放電影的
所有製作文件、資產、藝術品，
加上以前從未見的幕後內容。



生產線管理服務

線上渲染農場，
連同生產線管理平台，
掌控您的電影、遊戲或商業項目。

Visit <https://blenderstudio.cn>



Blender Studio 是您專案的創意中心，由免費開源軟體提供支援。



ANIMATION GLOBAL

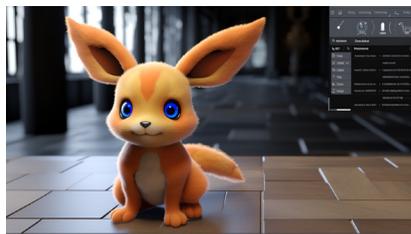


BLENDER 4.0 簡介

3D 動畫與 VFX 的飛躍

撰文: RAYMOND D. NEOH

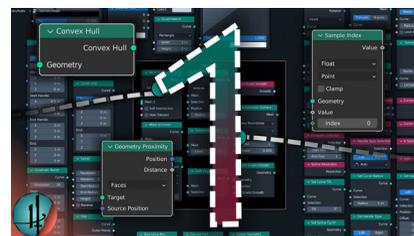
我們上次寫有關 Blender 的文章是在 Blender 3.0 發布時。Blender 2.0 到 Blender 3.0 花了將近 20 年的時間。兩年後的現在，我們看到了 Blender 4.0。Blender 的最新版本帶來了大量新功能、改進和增強功能，進一步鞏固了其作為業界領先工具之一的地位。在本文中，我們將探討 Blender 4.0 的一些主要亮點以及為什麼它在 3D 藝術家和愛好者中引起如此多的興奮。



1. Eevee 即時渲染引擎

Blender 4.0 對其即時渲染引擎 Eevee 進行了重大改進。Eevee 現在支援光線追蹤，可以即時實現更真實的光照和陰

影。此功能為藝術家提供了一個強大的工具來準確地視覺化他們的場景，而不需要耗時的渲染週期。光線追蹤的整合增強了渲染影像的整體真實感和沈浸感，使其成為軟體的寶貴補充。



2. 幾何節點

Blender 4.0 中最具突破性的新增功能之一是幾何節點系統。此功能徹底改變了藝術家在 Blender 中創建和操作複雜幾何圖形的方式。它允許使用者使用基於節點的工作流程來建立程式幾何體，從而為創建複雜的模型、地形和效果提供無限的可能性。借助幾何節點，藝術家可以使用簡單直觀的介面輕鬆生成和修改複雜的結構，例如樹木、岩石和城市景觀。



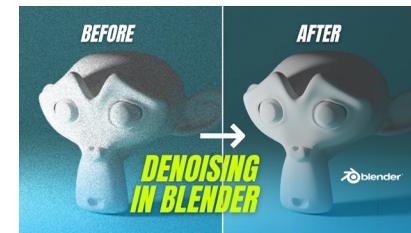
3. 雕刻和繪畫改進

Blender 4.0 對其雕刻和繪畫工具進行了多項增強，為藝術家提供了更大的靈活性和對其藝術創作的控制。新功能包括更好的高解析度雕刻性能、改進的畫筆動力學、增強的雕刻和繪畫畫筆以及在雕刻和繪畫模式之間無縫切換的能力。這些改進使雕刻和繪畫工作流程更加順暢和高效，讓藝術家專注於他們的藝術表達。

4. AI 去噪

Blender 4.0 採用人工智慧降噪技術，可大幅降低渲染影像中的雜訊，提升最終輸出的整體品質。此功能利用機器學習演算法來分析和消除噪音，同時保留重要的細節。借助 AI 去噪，藝術

家可以在更短的時間內實現更清晰、更具視覺吸引力的渲染，因為它無需過多的渲染樣本或後處理技術來減少雜訊。



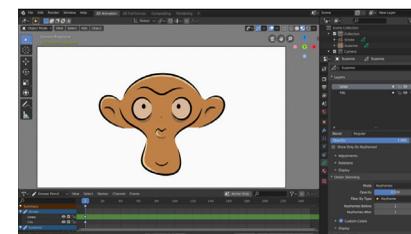
5. 更快、更有效率

Blender 4.0 具有各種效能最佳化功能，使軟體更快、更有效率。改進的多執行緒功能使用戶能夠充分利用現代 CPU 架構，從而實現更快的視口渲染和整體回應速度。此外，底層程式碼庫的最佳化增強了軟體的穩定性和可靠性，確保為從事複雜專案的藝術家提供更流暢的體驗。



6. 新資產管理器

Blender 4.0 引進了一個新的資產管理器，它簡化了 Blender 專案中組織、管理和重複使用資產的流程。此功能使藝術家能夠直接從 Blender 中輕鬆瀏覽、匯入和管理 3D 資源、材質、紋理和其他資源。資產管理器透過提供用於存取和共享專案資產的集中中心來幫助提高工作流程效率和協作。



7. 改進的油性鉛筆

Blender 的油性鉛筆讓藝術家直接在 3D

視窗中繪圖，在 Blender 4.0 中得到了顯著改進。新版本引入了更強大、更通用的系統，使藝術家能夠以更高的精度和控制創建 2D 動畫和藝術作品。改進的油性鉛筆集包括圖層管理、關鍵幀插值和高級描邊修改器等功能，使其成為 Blender 中傳統 2D 動畫和概念藝術的絕佳選擇。



8. 增強的影片編輯

Blender 4.0 顯著增強了影片編輯功能。影片編輯器現在支援多種影片格式，可以更輕鬆地匯入和處理各種素材。此外，改進的播放性能、先進的色彩分級工具和音訊波形視覺化等新功能增強了編輯體驗，並允許對視訊專案進行更精確的控制。這些改進使 Blender 成為滿足 3D 動畫和影片編輯需求的強大的一體化解決方案。

9. 視覺特效與模擬改進

Blender 一直深受 VFX 藝術家的歡迎，4.0 版本進一步鞏固了其在該領域的地位。該軟體對其視覺特效和模擬功能進行了多項改進，包括粒子系統、煙霧和火災模擬以及布料模擬的



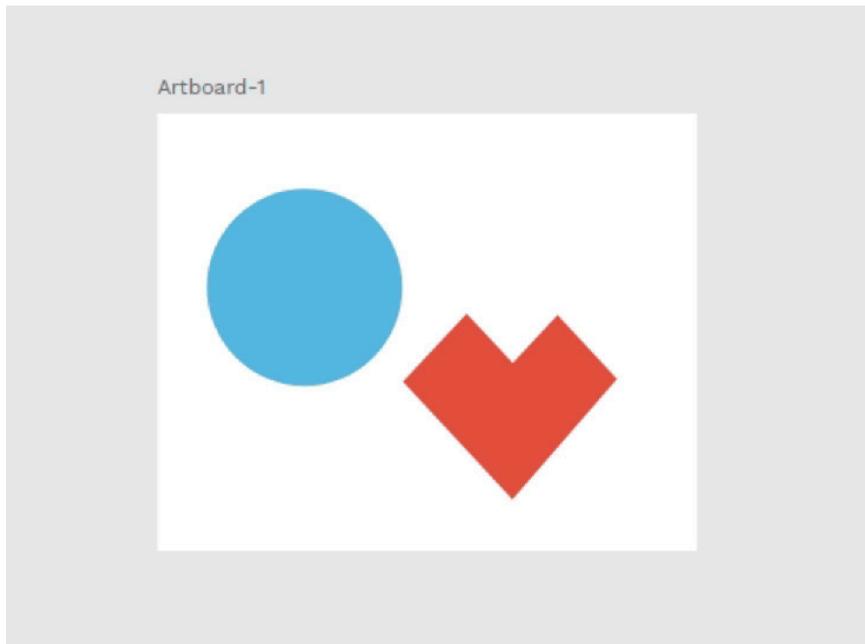
增強。這些更新為藝術家在創建動態效果和模擬時提供了更多的控制和真實感，為創造令人驚嘆的視覺效果開闢了新的可能性。

結論

Blender 4.0 代表了這款強大的 3D 動畫和 VFX 軟體發展過程中的一個重要里程碑。憑藉一系列令人印象深刻的新功能、改進和社群驅動的開發，Blender 不斷突破界限，讓藝術家創造令人驚嘆的身臨其境的視覺體驗。無論您是專業藝術家、學生還是愛好者，Blender 4.0 都提供了全面且易於使用的工具集，可將您的創意願景變為現實。擁抱 Blender 4.0 的強大功能，開啟 3D 動畫和視覺效果領域無限可能的世界。因此，潛入 Blender 4.0 的世界，以前所未有的方式釋放您的創造力！



免費UX/UI 專業設計軟件—PENPOT



撰文: ANN LEE

如果你在UX/UI領域工作，又剛接觸Penpot，那這篇文章很適合你。Penpot最大的優點是提供了一個平台方便跨領域團隊之間的協作設計。雖然它是一個開源設計軟件，但它有許多功能可以媲美於它的付費競爭對手，如Adobe XD。我們今天要看的功能只是冰山一角，但足以幫助你對Penpot有所了解。

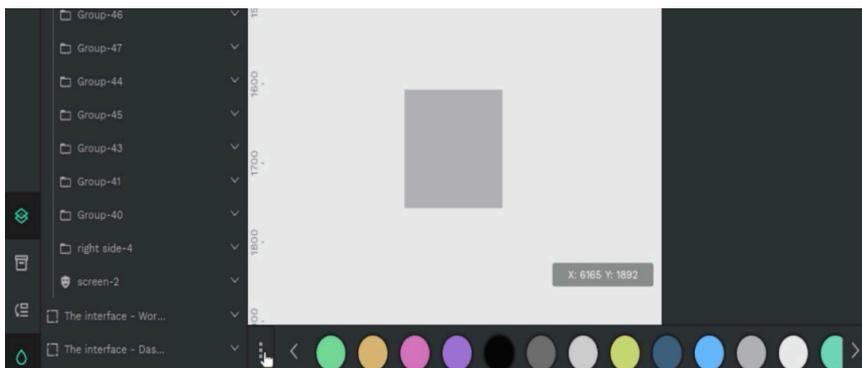
畫板

畫板跟同類設計軟件的畫布功能差不多，並具有固定的邊緣。你可以根據你的需要，選擇一個特定的屏幕或打印用的尺寸。

- 創建畫板：點擊工具欄中 "移動" 箭頭正下方的第一個方形圖標。點擊並拖

動箭頭來創建一個自訂尺寸的畫板。你也可以在 "設計屬性" 邊欄選擇包攬設備最常用分辨率和標準打印尺寸的預設模板。

- 選擇和移動畫板：點擊畫板的名稱或沒有圖層的區域。當邊框變成綠色時，代表著你選擇成功了。一旦選擇了，按住 "Shift" 鍵，然後點擊並拖動畫板來移動它。



- 設置畫板為縮略圖：選擇一個畫板並點擊右鍵。在菜單上，選擇 "設置為縮略圖"。選定的畫板將作為文件縮略圖顯示在儀表板的卡片上。

色盤

色盤可以幫你省去尋找取色器的功夫，直接在視區中選擇想要的顏色。如果想切換到另一個已存顏色庫，可以在菜單操作。

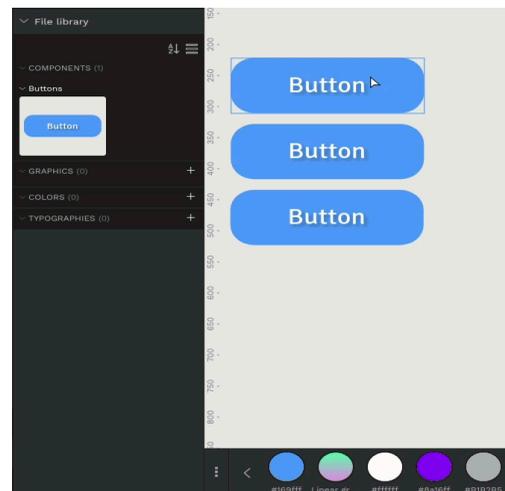
- 顯示/隱藏色盤：有3種方法可以做到這一點：從導航欄左上方的主菜單中選擇，點擊工具欄上的色盤按鈕（圖中圈起來的），或在取色器上使用色盤啟動功能。

- 色盤菜單：點擊色盤左邊的3個小點就可以打開菜單。在那裡，你可以在已存顏色庫之間、在大和小的縮略圖尺寸之間自由切換。

- 添加顏色：若要填充顏色，先選擇圖層形狀並從調色板中點選所需的顏色。若要將顏色添加到筆劃上，在點擊圖層的同時按 "Alt" 鍵。

組件

組件指一件或一組可以在用戶檔案中重複使用的物件。組件被分為主組件



和組件副本。由於用戶檔案中使用的所有組件副本都是鏈接的，對主組件所做的任何改變都將反映在所有組件副本中。

另外，也可以為組件副本的一些特別改動創建自定義選項，允許副本保留這些獨特的變化，同時亦與主組件保持同步。

- 創建組件：點擊並拖動你的光標，選擇一個或一組物件。在你的選擇上點擊右鍵，從物件菜單中選擇 "創建組件"。

- 為組件創建文件夾：首先創建一個組件。然後，以這個方式重新命名該組件："文件夾名稱/組件名稱"，例如 "Buttons/Button-1"。

- 更新主組件：如果你想把你在組件副本中所作的改動應用到主組件上，在組件副本上點擊右鍵，選擇 "更新主組件"。

- 自定義選項：自定義選項的組件副本會在圖層列表中用 "*" 標示。若想令主組件的變動影響到組件副本，你可以通過右擊副本並選擇 "重置自定義選項" 來進行重置。

網格

網格幫助你以幾何方式排列內容。Penpot有三種類型的網格：正方形、列和行。

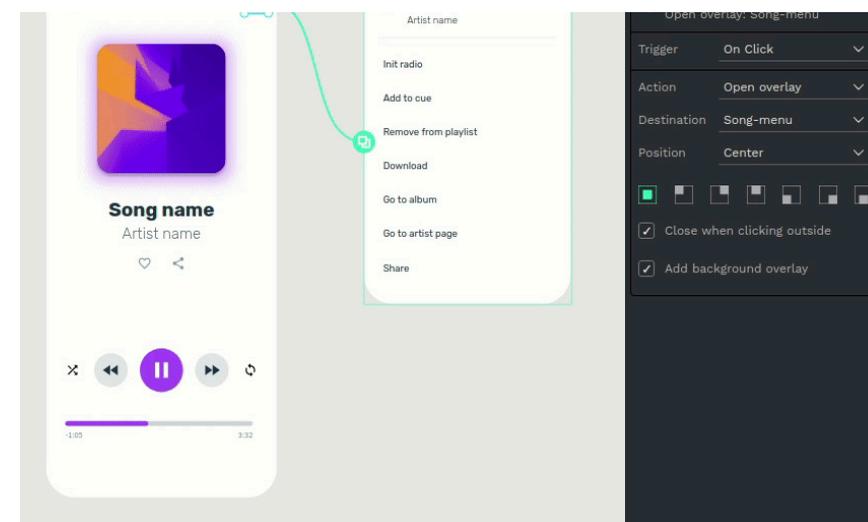
- 添加網格：你可以在一個畫板上創建網格。首先，選擇畫板。在右側的邊欄，選擇 "網格和佈局"，然後點擊 "+" 來添加一個網格。你可以根據你的需要增加網格的數量。

- 隱藏和刪除網格：在 "網格和佈局" 下列出了你現有的網格。將鼠標懸停在一個網格列上可以看到一個眼睛圖標以及旁邊的 "-" 圖標。如要隱藏網格，點擊眼睛。如要刪除，點擊 "-"。

原型設計

你可以通過連接畫板來建立互動性原型。這些原型可以幫助你了解用戶將如何使用你的產品。

- 連接畫板：首先，打開一個至少有兩個畫板的檔案。然後，點開原型模式選擇一個物件（可以是形狀/畫板/物件組）作為互動的觸發器。從選定的對象拖動鼠標至目標畫板以創建關聯。這將自動創建一個流程起點。你可以通過點擊原型標籤上的播放按鈕來測試你原型的運行。



- 固定物件：選擇一個物件並打開右側的設計側欄。在限制條件部分裡，選擇 "滑動時固定"。當你在視圖模式下滑動屏幕時，物件將被固定在原處。

評論

- 添加評論：先點擊工作區工具欄上的評論圖標（圖中圈起來的）。然後，選擇你想留下評論的地方。在你寫完評論後，選擇 "發布" 便能留下評論。

- 回復評論：點擊某個評論（顯示為含數字的圓圈），然後在彈出的評論窗口底部的文本框中寫下你的回復。

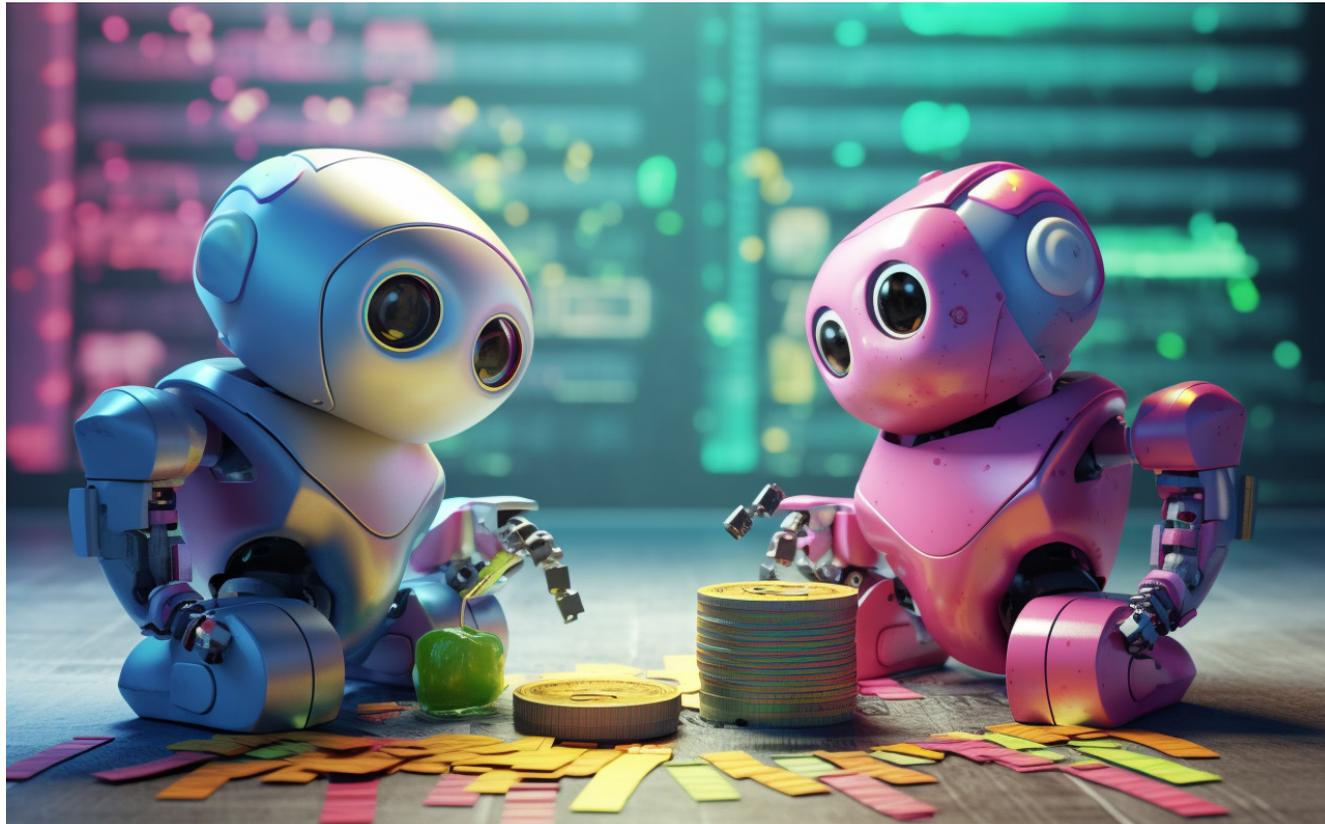
- 將評論線程標示為已讀：點擊評論彈出式窗口的右上方的複選框，評論便會從你的未讀評論通知中消失。

接下來繼續探索Penpot吧!

以上的功能雖然只是Penpot海量功能中的一小部分，但你現在應該比閱讀本文前更熟悉Penpot了！如果你目前覺得Penpot不錯，並想對Penpot的多項功能和應用有一個更全面的了解，不妨查看Penpot論壇，看看其他UX/UI設計師對Penpot有什麼看法和心得，幫助你踏上使用Penpot設計的路途！

GODOT

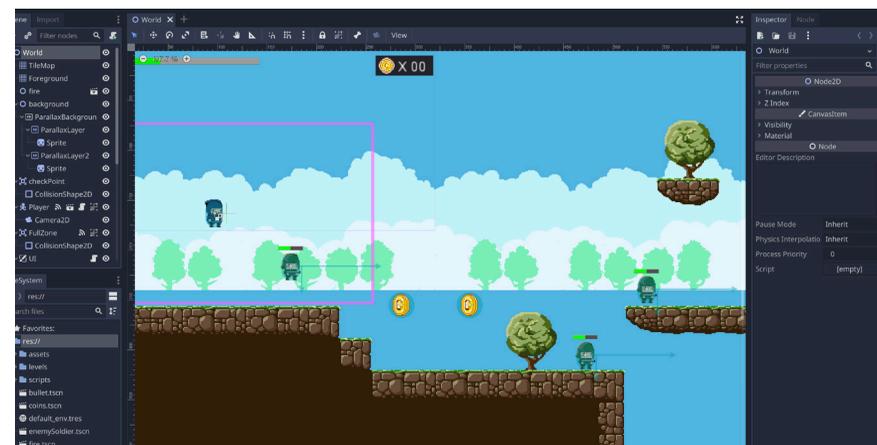
充滿潛力的遊戲引擎



撰文: Chris Kwok

近年開發遊戲和互動體驗的入門門檻對新手來說越來越友好，全因諸如Unity、Unreal、GameMaker、Godot等大大小小的遊戲引擎（game engine）在市場上的出現。遊戲引擎中包含常用的遊戲開發元件，各種輸入方式和操控器、燈光、鏡頭、聲音、物理邏輯、平台輸出等設定被內置其中，對於開發者來說，遊戲製作難度由此降低，製作時間亦能夠得到節省。今次為大家介紹一款多功能、跨平台的遊戲引擎——Godot。

Godot 是一款開源、免費的軟件，使用其製作的遊戲可在 Windows、Mac、Linux、Android、IOS、HTML5等平台上



運行。用戶可隨意下載使用Godot，而不受訂閱費或自身收入（一些軟件對使用者的年收入有要求，收入高過一

定數量即需要付費使用）的限制。此外，Godot更不強求用戶在製作出的遊戲中使用其啟動畫面。

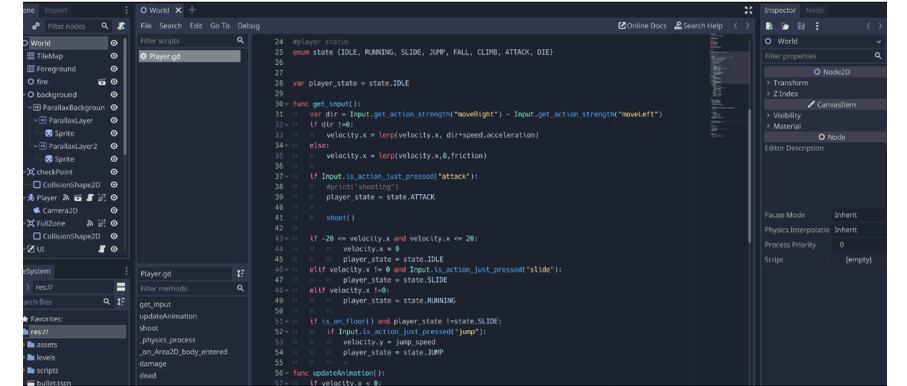
Godot 的設計概念

Godot擁有簡單直觀式的開發環境，軟件內的基礎物件稱為「節點（NODE）」，節點集成的樹稱為「場景 SCENE」，通過靈活的場景系統與節點結構，在核心設計上就貫徹了物件導向的設計。Godot的程式語言使用結構類似 Python 的 GDScript，而且亦兼容 C#，讓任何編程背景的程序員快速上手，並輕易地進行工作交接。

Godot內置獨立的2D 和 3D引擎，以適應不同特性的遊戲。使用Godot進行遊戲開發時，用戶亦可以輕易切換渲染引擎——在適合網頁使用的 GLES2 及適合以電腦為發佈平台的GLES3引擎之間進行靈活選擇。

麻雀雖小 五臟俱全

Godot是能提供一條龍服務的套裝軟體，整個引擎的大小卻僅為約 200MB。體量如此小的軟件，卻內置



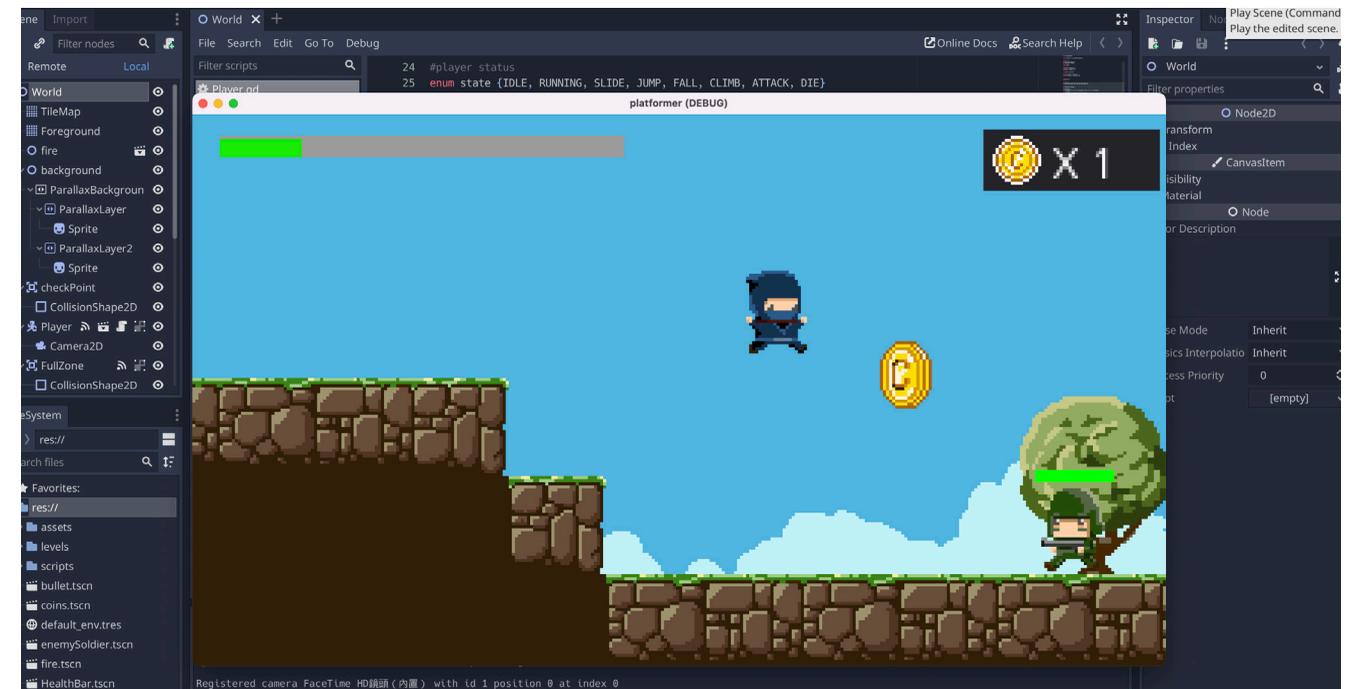
檔案管理、2D/3D場景架設、程式碼編輯器、材質編輯、版本管理、狀態編輯器、動畫時間軸設定等工具，令人驚歎。更值得注意的是，只要再下載一些元件，Godot便能完整滿足用戶在各個平台上發佈作品的的需求。

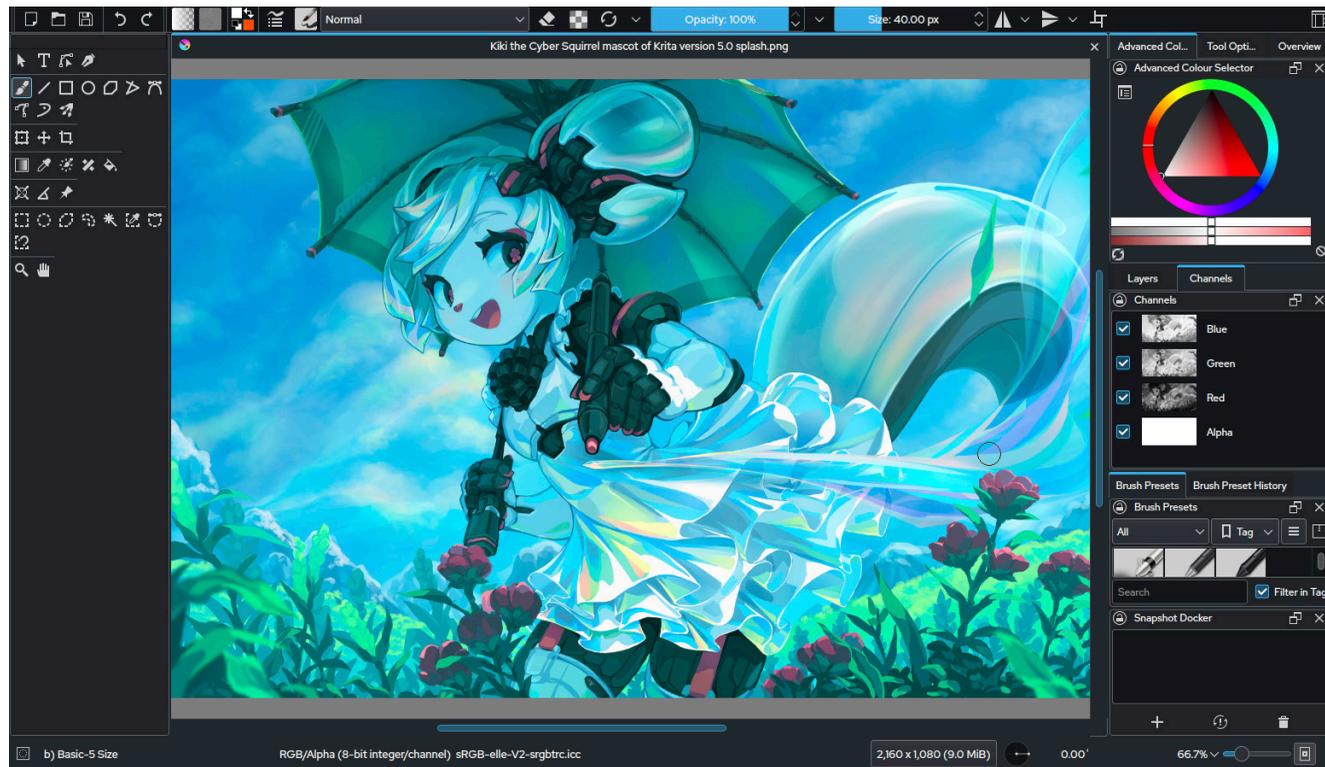
Godot 4.0 的強大更新

當前，Godot 4.0已經進入了Beta 4 的測試階段，推出指日可待。在測試版中，GDScript 得到了升級，新增了多個函式，渲染引擎亦會升級至Vulkan，光影和實時渲染的效果得到增加，對於3D場景的呈現能力呈現質的飛躍。

此外，物理引擎亦會迎來升級，編輯器UI的更新更會令操作更加順手易用。更重要一點是，Godot沒有破壞性的升級機制，用家可以放心升級。

你可以在Steam平台下載或使用Godot。作為一套易用易學的遊戲引擎，Godot直觀式的開發界面、開源的特性，越發強勁的性能，讓其得到越來越多人關注。





KRITA

引領時代潮流的數字繪圖工具

撰文: Luca Au Yeung

繪畫在大部分人腦海裡的第一印象往往是傳統的手繪圖畫，像是鉛筆素描、油畫、塑膠彩畫、粉筆畫等等。但在現今數碼繪圖軟件和設備日益普及的情況下，繪畫的種類已經被極大地拓寬。在現今藝術創作的商業領域中，數碼繪圖已經佔據了主流。從各個意義上說，數碼繪圖都比傳統手繪更加適合對繪畫有興趣的初學者。

然而，電腦繪圖軟件種類繁多，初學者要選擇一款適合自己的繪圖軟件作為入門，可能會面對無從下手的困難。Adobe Photoshop、Clip Studio Paint、PaintTool Sai 等等，都是行業中較為知名的繪圖軟件，但是他們存在

支付訂閱費用才能使用的門檻。那有沒有一款繪圖軟件是完全免費，而且在功能上也毫不遜色於付費軟件呢？答案是有的，它就是Krita。

Krita是一款免費和開源的繪圖軟件，除了支援Windows和MacOS外，也支援Linux和Android等平臺。Krita是針對數碼繪圖和動畫創作而去設計的一



款繪圖軟件，它的使用者介面清晰簡潔、容易上手。在使用者體驗（UX）設計上，Krita的開發團體很貼心地把創作者使用最多的功能都列在工能欄上，同時也在設計中考慮到數位筆的角色，用家可以通過數位筆兩個側按鍵、鍵盤的Ctrl、Shift鍵、右鍵彈出的多功能圖形工具板，三個工具結合在一起進行繪製。這樣的實際能夠減少用家多餘的操作，繼而提升了創作的流暢性，讓初學者更容易學習。

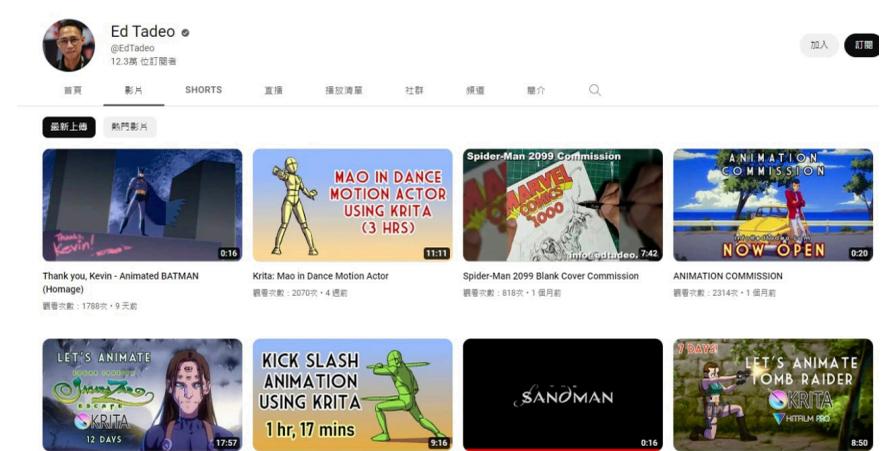
Krita俱備繪圖軟件必備的功能，不只能無限建立圖層，還搭載了向量圖層功能，讓用家能創作出不損害畫質的向量圖作品。同時，Krita也搭載了不同形式的對稱繪圖工具，讓創作者得以繪製花紋複雜的圖案和物件。

由於Krita是一款免費開源軟件，用家除了可以使用軟件預設的筆刷以外，還能充分利用其他創作者製作的資源，如筆刷、圖案、外掛等。除了匯入別人的資源外，使用者也可以自行製作資源供其他創作者使用。

一款繪圖軟件是否能稱成功，除去那些大大小小不同的功能以外，最重要的核心還是筆刷。Krita最優秀的地方便是它系統預設的筆刷---過百款筆刷都由專業設計師設計，適合各種不同風格的畫作，這套筆刷的設計思路是：

- 提供一套無論是對初學者還是高手都足夠好用的筆刷

- 為Krita的典型用途準備相應的工



具，包括：漫畫勾線和上色、數字繪畫、接景、像素畫、3D紋理等等

- 示範各種筆刷引擎的功能，為用戶自行定制筆刷提供參考樣板

Krita作為一款免費的繪圖軟件已經非常優秀，更優秀的地方是它比其他需要付款的繪圖軟件額外增設有2D動畫製作功能。創作者可以使用Krita創作出他們心目中的動畫短片，除了動畫短片外，也有獨立2D遊戲的開發者使用Krita製作遊戲動畫素材。

動畫Youtuber - Ed Tadeo

Ed Tadeo在自己的頻道中分享了許多有關使用Krita來製作動畫的經驗，由最初的草稿到動畫的完成稿，單靠Krita就可以獨立完成一段動畫短片的製作。

除此之外，Krita也可以跟其他不同的

軟件混合使用，例如同樣是免費開源的3D軟件Blender。

在Krita中繪畫動畫短片需要使用的素材，並把素材的圖層分類，再輸入到Blender中進行動畫製作和細節調整，混合兩種不同的軟件進行動畫創作。

Krita看似只是一款普通的繪圖軟件，卻能勝任各種不同類型的創作工作，如插畫、漫畫、動畫、遊戲等等。經過多年來不斷的更新，現在的Krita已經成為一款專業的繪圖工具。我們相信，持續更新的Krita，一定會擁有更強大、豐富的功能。





GIMP & INKSCAPE

功能強大的數碼圖像處理軟件

撰文: Chris Kwok

在數字經濟時代，處理數碼圖像的技能是不可或缺的。要製作或創作圖像，當然需要不同的軟件去配合，與其支付大量的訂閱費用，不用直接使用那些有足夠競爭力的免費及開源的軟件。這其中，GIMP 和 Inkscape 是一對不錯的選擇。可能有人會問，為什麼會一次性選擇兩款軟件，因為GIMP 主要被用來製作點陣圖，Inkscape則主要被會用來製作向量圖。

點陣圖和向量圖

數碼圖像主要分兩大類型：點陣圖和向量圖。

點陣圖以像素為單位，不同顏色的像素排列在一起，成為圖像。最常見的像素圖例子便是就是數碼相片。向量圖則以數學的公式去儲存物件的形狀、顏色、位置等信息。點陣圖和向量圖最大分別便是當圖像被不斷放大，前者會出現一點點的像素鋸齒，而後者仍然維持平滑。



GIMP

GIMP是一款強大的圖像處理軟件，也是以平面設計師、攝影師及一些處理圖像人士為對象的免費開源圖像解決方案。在對圖像的光度對比控制、顏色曲線調校、飽和度調整等方面，GIMP絕不遜色於收費軟件。除了修圖和合成圖像外，用家還能在GIMP中使用不同的畫筆進行數碼繪圖。此外，GIMP還配有大量的第三方插件，覆蓋數碼圖像創作中的多方面需求。

Inkscape

Inkscape是一套免費開源的向量圖像處理軟件，適用於平面設計和版面設計的工作，例如商標、單張、信封信紙、網頁或社交媒體圖像設計等。用家也可以使用Inkscape製作不同的使用者介面（User Interface）、各種資訊圖像（Infographic）及圖表。

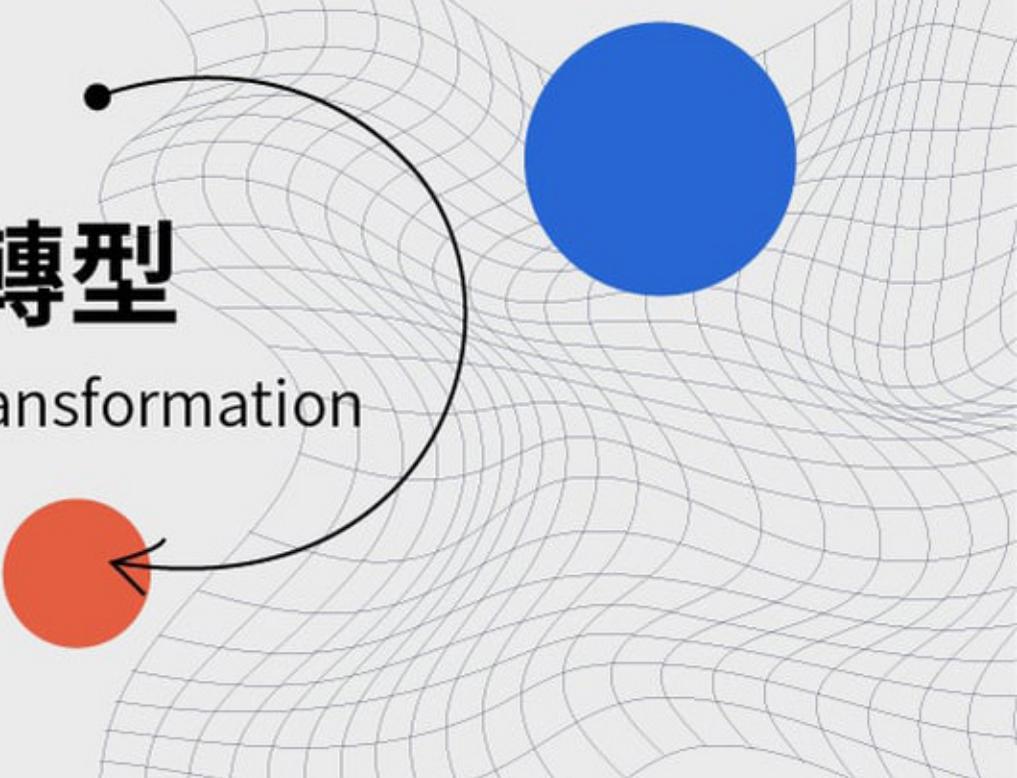
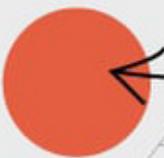
相輔相成的應用

進行數碼圖像創作時，點陣圖像處理軟件和向量圖像處理軟件會配合使用。用家可以在GIMP修飾完圖像之後，將文件匯入到Inkscape進行後製，如加入字形及一些資訊圖像，最後再輸出到目標平台。



數位轉型

Digital Transformation



企業在短時間內精簡紙本作業的工作流程，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項成本，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低營運成本。



2. 階段二：數字優化 (Digital Optimization)

透過Krystal office+的數位技術工具，企業可以蒐集、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。

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。

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。

瞭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。

全球經濟新主流 數字轉型

撰文: Yoi Chan

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。

數據資料，依據不同的客戶需求和使用場景，透過數據定義的標準，提出有關企業經營策略和方向的關鍵建議。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

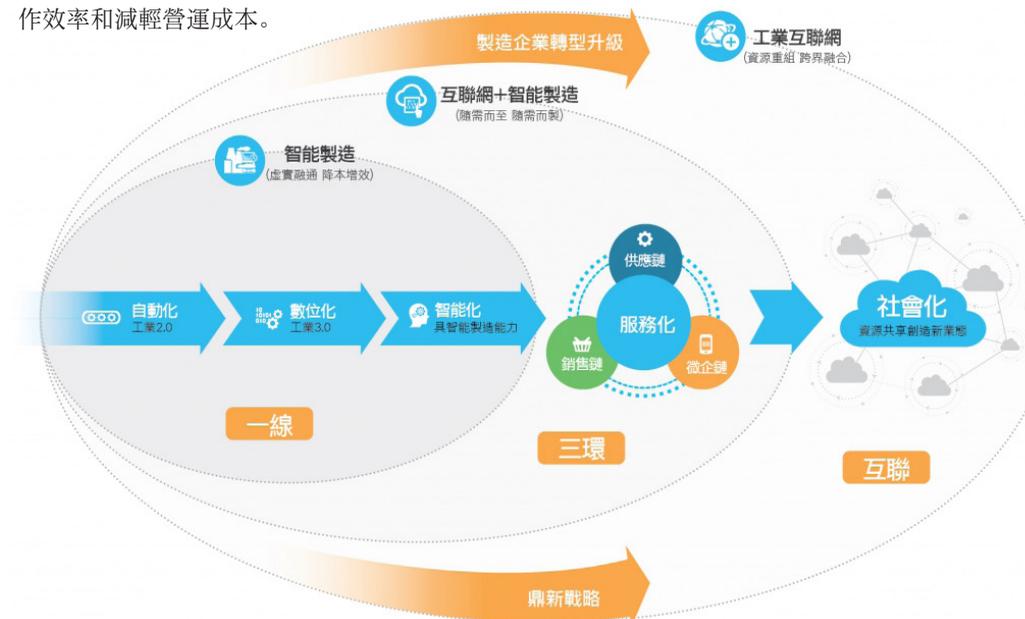
雖然數碼轉型在媒體和網絡上的討論度很高，但其對許多企業管理人而言仍然是較創新的商業模式。究竟數字轉型具體包括哪些內容？又可以為企業帶來哪些實質上的好處？本文將從幾方面給你解答。

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

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



<https://krystal.technology>

Come visit us

企業資源規劃 在數字時代惠及企業及個人



撰文: Erika Ng

你聽過ERP嗎? 又或是聽過企業資源規劃? 很多人或許會被企業資源規劃這個看似高大上的名詞嚇到, 認為應該只有大型公司或跨國企業會用到, 與日常生活並無關連。然而在這科技發達的數字時代, 無論大公司還是小公司, 甚至是每個人, 其實都能用到ERP。

所以, 企業資源規劃到底是甚麼? 我們又為甚麼要用呢? 顧名思義, 企業資源規劃 (ERP, Enterprise Resource Planning) 旨在規劃或管理企業資源。憑藉對企業資源運用的清晰瞭解, ERP可協助公司更有效運用資源, 最終達到減省成本、提高生產力的效果。

在企業資源規劃的幫助下, 除了公司決策者能更清楚瞭解並合理安排資源之外, 各部門亦可以加強協作, 減少

溝通不通暢或資訊不明確的情況。同時, 生產部門和倉存部門的協調、人力資源管理部門和會計的溝通亦能更簡單、清晰。而對於個人而言, 企業資源規劃將增長其對於公司管理的整體理解, 令其對自己的職業有更清晰的人士, 繼而提升自己的職場競爭力。

Krystal ERP:
普及科技, 幫助中小企
Krystal ERP作為Krystal OTP的其中



一項計劃, 致力於協助各大小商戶以更合宜的價格獲得應得的服務。科技不應只屬少數人, 相反, 只有讓其成為普羅大眾也輕鬆掌握的工具, 才能將其的益處最大程度地發揮出來。而Krystal Technology 便是希望將科技普及化, Krystal ERP正正是針對企業的科技普及計劃, 我們希望以合宜的價錢為中小企提供企業資源規劃, 令他們能在疫情期間縮減不必要的成本, 與全港共渡時艱。此外, 我們亦希望協助中小企配合全球經濟正在復蘇的潮流搶先啟動, 提高競爭力, 為後疫情時代的快速發展做準備。

從會計程序, 到生產、人力資源、庫存、CRM、訂單、電子商務和項目等管理項目, Krystal ERP (企業資源規劃) 涵蓋了企業經營業務所需的重要元素。

Krystal ERP的訂閱方案涵蓋了各種ERP數據分析工具, 幫助用戶更有效地開展業務、制定合宜的營商策略。所有數據既可儲存在本地, 也可被上載到雲端, 十分便捷。

透過ERP, 中小企除了能更有效管理資源, 更可以把減省的成本花在招

聘人才等更有價值的事上。與此同時, Krystal ERP亦會提供技術及系統性的教學支援, 企業無需擔心因公司無技術背景的人才而無法使用此工具。

除此以外, Krystal OTP更有提供BI (商業情報系統) 的計劃, 協助企業全面理解並分析公司情況, 在這靈活多變的市場中找到屬於自己公司的成功之路。



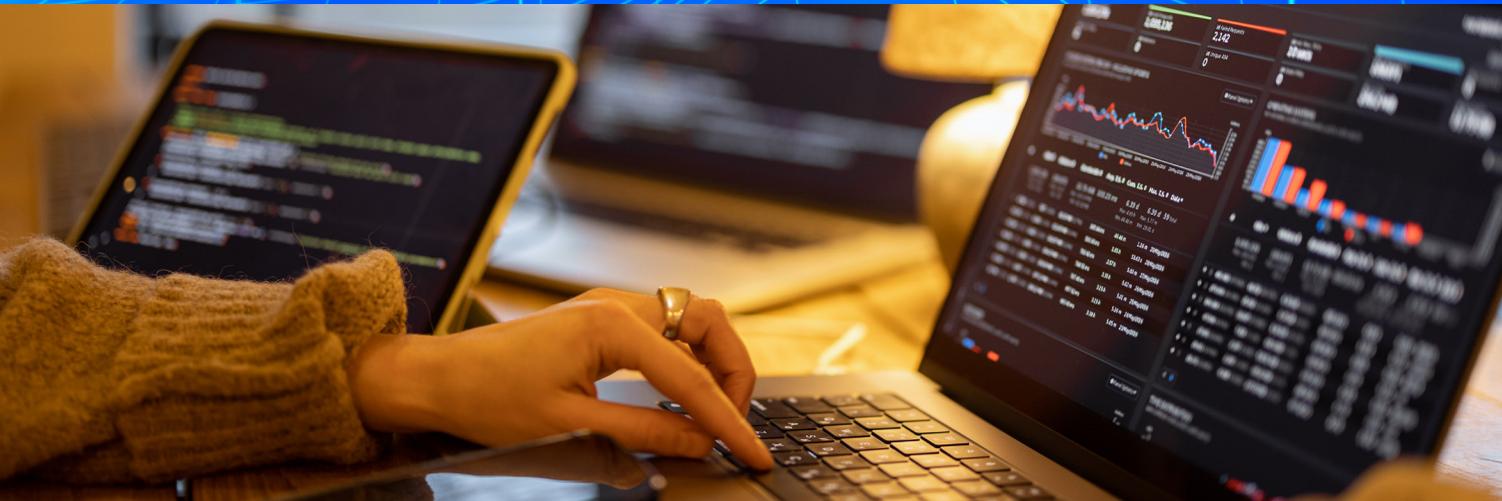
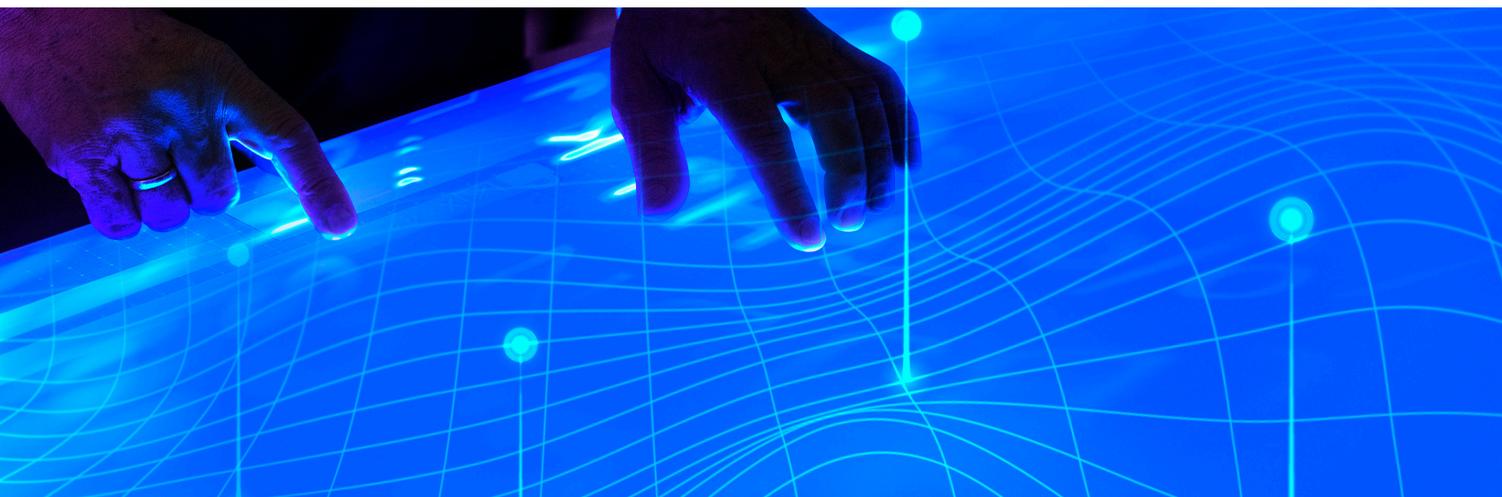
<https://krystal.technology>

Come visit us



數字經濟行業新趨勢

商業情報系統



撰文: Eugene Pong

公司的業務發展到相當規模時，總會面臨各式各樣的管理問題，其中之一便是第三方的數據分析平台無法滿足公司的需要。此時，就是建構強大商業情報系統（BI）的好時機，該系統能夠讓企業的商業分析和決策更具前瞻性。

企業在資訊化轉型的過程中會積累

大量的數據，這成為一把雙刃刀。一方面，數據量越大，可利用的商業價值便越大。而另一方面，如果企業不具備強大的資料分析能力，海量數據便會成為其決策時的障礙。這種情況下，商業情報系統（也稱商業智慧，Business Intelligence, BI）應運而生，並在數字化的市場趨勢中發揮著重要的作用。

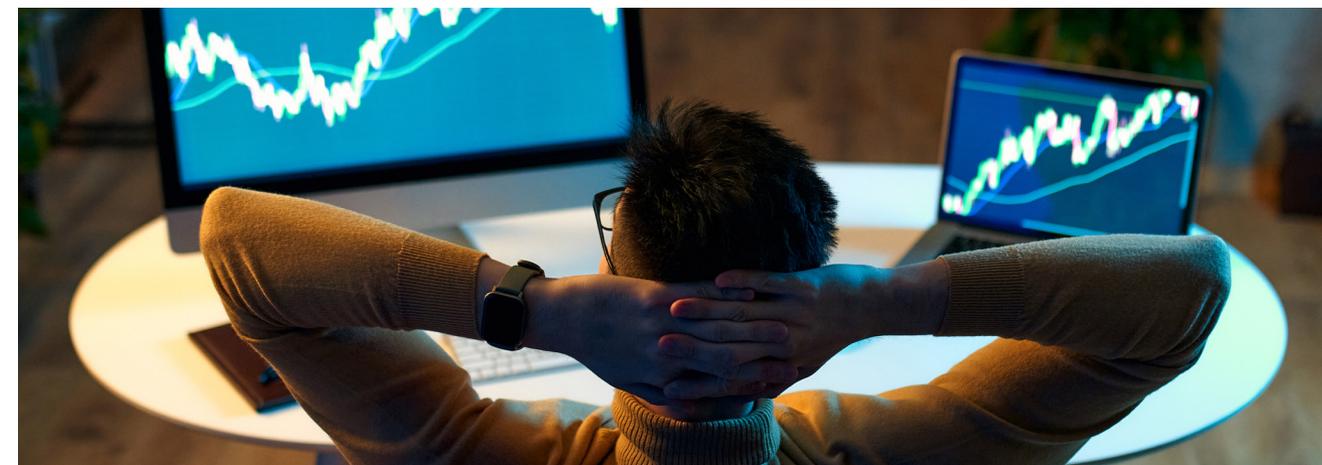
什麼是商業情報系統？

商業情報系統以企業現有的數據架構

為基礎，進行數據建模、完成數據分析，最後將數據可視化、完成分析報告，最終幫助決策者完成決策。現今市場上不少商業情報系統更支持數據即時分析、立體圖表，信息展示更加快速、清晰。此外，當下諸多商業情報系統的版面設計及操作方法十分簡潔，使得員工可以在簡單的培訓後快速上手，輕鬆創建數據報告。

為什麼需要商業情報系統？

商業情報系統是一套使用科技對企業



業務進行分析、預測的完整解決方案。商業情報系統能幫助使用者更有效地瞭解企業的營運現狀、洞察企業前景。以往商業情報系統的用戶往往局限於企業的管理層，如今隨著資訊科技在市場上的使用越發普遍，普通層級的員工也會在工作中接觸商業情報系統，它能幫助他們更有效地履行職責。

數譜商業情報系統（Krystal BI）

數譜商業情報系統（Krystal BI）擁有簡單的用戶介面，操作方法簡易，使用起來便捷流暢。內置的強大的數據可視化功能讓數譜情報系統能夠顯示各種圖表，並聯合各種後端軟件和數據庫，向用家有效展示出企業的營

運現狀。結合現今社會對人工智能（AI）和機器學習（ML）日益增長的需求，數譜商業情報系統開發出相應尖端功能，力求向企業提供最新的技術，協助它們在數字經濟中發展，致力彌合全球數字鴻溝。

商業情報如何影響

電影及動畫行業產生？

在當今經濟數字化的大趨勢下，充分利用好數據、完成相關分析，能夠使電影以及動畫行業取得新的發展。

但目前業界情況是，大部分網上串流平台公司跟電影製作人並非共享數據庫，大部分電影從業員亦並未受過數據相關訓練，商業情報系統的效能仍

遠未達致最大化。目前，大多數電影公司僅利用大數據預測收視與觀眾群，實際上，從發行商收到電影劇本那一刻開始，他其實已經可以借助大數據即時分析各串流平台的點擊率、瀏覽量等等，並以此調整劇本和電影情節，提升電影質量。

可以預見的是，任何行業在未來都將受益於商業情報系統，該系統將憑藉強大的數據分析能力幫助企業在數字經濟中茁壯成長。



<https://krystal.technology>

Come visit us



與TON ROOSENDAAL的對話

BLENDER工作室和BLENDER 4.0 及更多的未來

撰文: RAYMOND D. NEOH

“每位CG藝術家都應該有自己的工具，就像廚師總是攜帶自己的烹飪工具一樣。”

上次我去Blender工作室是在Covid來臨之前的四年前。時間飛逝，當我走進Blender工作室時，Ton和Francesco熱情地迎接我，這是一個感人的時刻。我從西安帶來了一個秦始皇兵馬俑的紀念品送給Ton。以下是我與Ton和Francesco的對話。

廣泛的工業支持Blender的發展

據Ton所說，Blender的開發得到了所有主要硬件和工具開發商的支持，它們包括：

- AMD - 一家主要的GPU硬件公司，贊助了Blender的開發並僱用了幾名核心Blender開發人員。AMD的GPU針對Cycles渲染進行了優化。
- NVIDIA - 一家GPU公司，提供資金和工程師來改進Blender Cycles GPU渲染支持。
- Intel - 一家CPU製造商，為Intel硬件（如AVX和Xeon處理器）的優化提供了資金。
- Facebook/Meta - 為Eevee實時渲染器和USD支持的開發提供了資金。
- Unity - 遊戲引擎公司，與Blender合作開發遊戲藝術家和流程集成的功能。



- 育碧、Epic Games、微軟 - 一些主要的數字娛樂公司，僱用了Blender藝術家，並貢獻了錯誤修復或資金。
- Google - 贊助了為Android和ChromeOS製作的Blender版本以及Summer of Code項目。
- Amazon Web Services - 托管Blender

Cloud基礎設施，並通過AWS資助支持Blender。

- Khronos Group - 提供資金來改進Blender對行業標準API（如OpenCL、OpenGL和Vulkan）的支持。
- 新西蘭電影委員會 - 為使用Blender製作的電影提供資助。

- Mozilla - 贊助了項目，如WebGL支持和基於瀏覽器的Blender原型工具。

此外，我們的CG全球娛樂公司也為Blender開發基金提供了貢獻，並贊助了2023年的Blender大會。

Blender工作室 - Blender Cloud的中文版本

在我訪問Blender工作室期間，我們已經更新了我們與Blender工作室的協議，以在中國發布中文版本的Blender Cloud。我們已經在過去的四年中一直在進行這個項目。將所有的Blender Cloud材料翻譯成簡化和繁體中文並添加語音是一個巨大的項目。同時，我

們還開發了一個多語音視頻播放器，以便用戶可以選擇不同的聲音軌和字幕。這將有助於Blender Cloud為不同語言的用戶提供多語音聲音軌能力，以更輕鬆地學習軟件。

Blender 4.0及更多

我們從Blender 2.7開始參與Blender，經歷了漫長的道路，最終發布了Blender 4.0。正如Ton在我們的對話中所說，Blender從未停止開發，以改進工具的功能。在廣泛的工業支持下，Blender工作室希望使Blender成為生產各種CG相關作品的行業標準，包括動畫、遊戲、建築漫遊、產品設計和虛擬世界。Blender工作室將繼續開

發Blender，不僅限於4.0，還包括5.0和6.0等未來版本。

Blender在教育中的應用

我們與教育界密切合作，正在組建國際Blender教育者聯盟，以使Blender教育和課程在全球中小學提供。為了推動這個項目，我們在中國為8到17歲的兒童舉辦了CG動畫競賽。在國家和地方電視台以及學校的支持下，我們將課程提供在互聯網上，同時為那些希望在面對面環境中學習Blender的學生組織實地課程。





專訪香港立法會議員吳傑莊 數字大潮中香港的定位與優勢

撰文: Krystal Technology

吳傑莊博士 (Dr. Johnny Ng)，現任香港立法會議員。全國政協委員，香港企業家。香港理工大學工業及系統工程博士，清華大學計算機科學博士後，現任高鋒集團董事局主席。

從1999年畢業後在科技領域創業開始，吳傑莊見證並參與了香港創科產業二十多年的發展。CGGE有幸邀請到吳議員（以下簡稱「吳」），與他談談新興技術的發展潮流，以及香港在數字經濟發展上的定位與優勢。以下是採訪實錄。

CGGE:近年來人們對Web 3.0這一概念的討論越來越多，很多人將其視為

在未來為人類生活帶來巨大變化的技術，你對Web 3.0有什麼看法？

吳:Web 3.0其實都不是一個新概念，講了好幾年了，Web 1.0二十年前出現，Web 2.0十幾年前出現，3.0的話，我相信是未來一個非常大的方向，而香港，我們住的香港，非常有機會成為亞太區Web 3.0的中心。

CGGE:提到Web 3.0的同時，人們也常提到數字經濟轉型和企業轉型，你對這些有什麼看法？

吳:我想這個是大勢所趨，以我的理解，數字經濟的特徵是四個「化」：產業數字化、數字產業化、數字化治理和數字價值化。而你提到的數字經濟轉型就是產業數字化，怎麼樣將一

個傳統產業數字化，無論你是一產、二產、三產，其實都可以數字化。

就算是農業，被數字化後的先進農業是可以給人類社會帶來幫助的。而工業的數字化就更加直接了，可以將我們的生產力大幅提高。此外，服務的數字化也很重要，數字旅遊、數字藝術，都是我們社會當今非常炙手可熱、很多年輕人參與的行業。我相信這些除了是社會的進步之外，也是向年輕提供大量機會的改變。

CGGE:提到年輕人，近來有一個熱門的話題也吸引了大量年輕人的關注，很多人亦願意去學習，那就是大數據分析。你怎麼看它的發展前景？

吳:我想大數據分析是電腦（運算）速

度增加很多之後，可以利用很多數據去分析一些趨勢，而這件事是可以幫助到我們各行各業的，甚至包括政府在內的決策主體。他們可以更加精準地去吸收知識，推斷未來相關事件發展的可能性。這個工具也可以幫助生產行業預測生產流程，涉及材料供應等。

以我自己本行為例，對於立法會或者政府來說，民意也需要大數據去估計。通過觀察每日網絡上青年人或者其他朋友們討論的議題或話題，估計接下來的民意會怎麼發展之類的。其實大數據有很多的用途，我相信這個數字技術會帶來更多革命性的發展，也會讓這個世界的發展更快。

CGGE:前面談到的這些都涉及到創科產業或資訊科技，你怎樣看待香港的創科優勢和香港發展資訊科技的方向？

吳:我想關於香港創科優勢有很多說法。二十幾年前大家都年輕的時候，就會說，香港有一個數碼港，有一個科學園，硬件很好，但好像沒看到有什麼成果。其實我覺得不是這樣的。

首先，創科局成立了七八年左右，香港孕育了十幾間獨角獸企業，裡面有一半是金融科技企業，其他的，做平台、做人工智能都有。如果你與鄰近地區甚至國家作對比，按人口計，七百幾萬人口，一千多平方公里的土地能夠產生十幾間獨角獸企業，其實是很高的水準，這證明香港是有能力的。

除此之外為什麼香港能行呢，其實香港那些政府資助大學裡面，有五間是排名世界前一百的，裡面有很多創科相關的學科是在世界排名靠前的。李家超特首為代表的政府都非常有遠見，大力推動產學研結合，投入大量的資金，比如明年會推動的一個計劃，就旨在使得大學的科研項目變成實實在在的應用以及產品、技術等等。

而另一個優勢就是我們的市場了。我們有粵港澳大灣區大市場，香港雖然七百萬人口，但我們鄰近的一百五十平方公里就有八千萬的人口，其中中產的比例超過一半。我相信發展創科是很需要中高收入的人口去幫助產品和服務優化落地、推出到世界的。

我相信這就些是香港的創科優勢了。

CGGE:剛才議員有提到大專教育，有一種說法是香港的IT方面都有人才荒，你覺得這有什麼解決方法呢？或者說香港的教育或者大專教育應該怎麼配合創科發展呢？

吳:我想人才荒這個是這一年出現的問題，原因有很多了，疫情等等，有的人不能隨時在香港，於是去了其他地方。但隨著香港開始復常，大家知道，9月26號實施了「0+3」政策，有商務目的的客人（來香港）方便了很多，無需酒店隔離，這吸引了一些人才回來。但是香港的定位呢，十四五規劃寫的很清楚了，八大中心---四個傳統中心，四個新的中心。而四個新

的中心裡面最講的多的就是國際創科中心，特首的施政報告裡也花了最多篇幅，五頁紙寫這一點。

我相信香港一定是不夠人才的，因為大量行業需要人才，包括之前你提到的Web 3.0，其實我們初步估計香港欠缺相關十到二十萬的技術人員，靠大專院校培養是不夠的，所以我們需要兩條腿走路，第一我們要加快引入人才，特首說「搶人才」，我說「吸引人才」，我們已經有相應的政策更快更方便地吸引人才來香港發展，這是第一。

第二，我們自己也要培養自己的人才，人才我想也是一個轉型，我們香港有僱員再培訓局，有些人可能原本從事其他行業，想要轉行做Web 3.0或者其他資訊科技相關工作，我們利用再培訓局或其他大專院校的課程讓他們能盡快掌握到相關的技術，從而投入這個行業。我想，世界日新月異，現在人的培訓都不能像之前那樣，二十年前或十年前學完就終身受用，現在這樣是不行的，一定要不斷學習，終身學習，才能夠更新自己的技術去迎接這個科技世界。

CGGE:之前你也提到大灣區的發展，想請問你覺得大灣區的資訊科技發展狀況是怎麼樣的呢？香港又應該怎麼去配合呢？

吳:我想香港在粵港澳大灣區的定位很清晰，是創科金融的核心城市，甚至是龍頭城市。我覺得香港最大的優





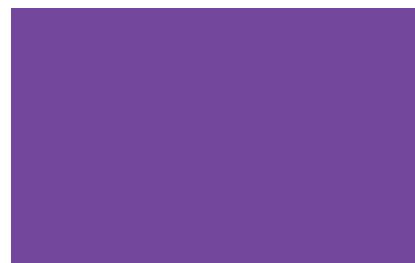
勢是面向國際，因為我們香港很多年輕人或者大部分的市民都是兩文三語的，我們連接國際比較先進的國家，已發展的國家。他們大部分都是英語國家，我們和他們在科技上的交流都是很直接的。

一方面，香港應該起到一個引領作用，將國際上的人才引入進來。而大灣區有的優勢就是市場大、地方大、成本低，這些都是發展科技的要素。我認為香港配合大灣區，可以成為整個中國的模板，在一些新的創科產業落地之後，成為一個成功的Guinea Pig (試驗鼠)，成功了之後就可以發展到全中國不同的地方，比如華東、華北、西南地區等等，甚至經過一路把這種模式推廣到東南亞，這個我相信是大灣區在資訊科技發展中非常之有前途的原因。

CGGE: 另一個很新的事物也想問問你的看法，就是元宇宙，你對於元宇宙這個概念有什麼看法呢？

吳: 元宇宙其實已經不是概念了，以前是一個概念，電影裡說的，原來人的現實和虛擬世界可以結合。其實這和遊戲是接近的，因為遊戲的引擎可以做這樣的事，但遊戲和元宇宙的最大分別就是，遊戲玩完之後，關機、重設，重新來過，但元宇宙是指在虛擬空間裡面發生的事，通過VR AR技術，在現實生活中也能體現出來，譬如一些價值鏈的傳遞，這全靠區塊鏈技術的成功落地。其中一項技術大家都知道，比特幣，過去十二年，無數人想攻擊它都攻擊不下來，這證明它是一個公開、不可篡改、穩定的技術。元宇宙就是結合了遊戲工具和區塊鏈技術。

接下來我相信元宇宙會有越來越多的應用。最早是一些會議、教育，接著是商務、科研，都可以用到元宇宙，我都挺看好它的發展的。當然，計算機的功能需要進一步提升，因為我們的CPU速度要夠快，我知道現在同時在元宇宙中活動的人數是相對有限的，如果將來計算機的速度更快，能處理更多的數據的話，希望能做到數以百萬、千萬的人同時在元宇宙裡生活、工作，那麼這個世界就會正式變作數字經濟的世界。



從基層走來，成為青年服務領袖 香港青年服務領袖獎和 HKDAS 創辦人 關注青年發展、推動數碼資產投資

撰文: ANN LEE

相 信不少人對 2016 年香港十大傑出青年得獎者黃仰芳女士並不陌生。她出生於基層家庭，靠自己一雙手不斷拼搏和努力，最終取得成功。如今，她熱衷於回饋社會，並且特別關注本地青年人培育與發展。

在這次專訪中，她揭示了青年活動對她成長過程的深遠影響；並以香港青年服務領袖獎和 HKDAS 的創辦人的身份表示，成立青年服務團體主要是為了幫助更多背景跟自己差不多的人，特別是基層的青年實現夢想。

— “青年活動能夠幫助各階層的人士，這是我從自身經歷中體會到的”

CGGE: 你年紀輕輕便做了 2016 年的香港十大傑青，又成功創業，是非常成功的商界人物。能跟我們簡單分享一下你的成長經歷嗎？

黃仰芳: 我本來是一名香港新移民，家庭背景簡單，在公屋裏成長。後來，我參加了少年警訊、扶輪社等青年活動，令我增廣見聞。第一次乘搭飛機、上電視臺等經歷都是拜青年服務所賜。

因為這些機遇，令我覺得青年活動可以幫助各階層的人士，尤其是基層的青年。我曾經代表過自己學校、自己區參加比賽，或代表香港參加了一些活動，這大大增強了我的自信心。當



一個人的自信心夠強，自然便想接觸更多事物、體會更多，這為自己將來的事業帶來了正面影響。我希望自己的經歷能夠幫助更多的人---自十幾歲到現在，我都一直在幫助人。我希望能夠成為別人的榜樣，並幫助更多背景跟我差不多的人。我希望別人可以做得比我更好。

讀書固然重要，但在這個AI崛起的時代，訓練自身的溝通能力、解難能力、分析能力，擴闊自己的社交圈子更加重要。參加更多的活動可認識更多朋友，體驗更多的交流。

—香港青年服務領袖獎：鼓勵更多年輕人參與課外活動、接觸不同的朋友



CGGE:你成立了「香港青年服務領袖獎獎勵計劃」獎勵計劃，又為香港的年輕人做了許多，可見你十分關注香港青年的發展。能分享一下成立這個獎項的原因嗎？

黃仰芳:成立服務領袖獎，是因為很多青少年團體都提供很多領袖培訓的機會，如露營、步操等。透過這個獎勵計劃，我希望鼓勵更多的年輕人參與校內、校外的課外活動，接觸更多不同的朋友。

**HKDAS 成立背後：
數碼資產對年輕人的吸引力及創業鼓勵**

CGGE:能跟我們分享一下你成立香港數碼資產學會 (HKDAS) 的契機嗎？現在的香港為何需要 HKDAS？

黃仰芳:兩、三年前，在流行數碼資產的時候，由於我的主業是投資，有不少人向我諮詢該不該購買數碼資產、虛擬資產。對於金融界的投資者來說，在投資之前必需對投資對象有深刻的了解。然而，問了不少朋友後，

我發現很多人即使購買了也不太理解數碼資產究竟有什麼功效、價值。

另外，在做青年服務時，跟青年朋友交流後，我發現他們平時在非上班、睡覺的時間裏都在研究數碼資產項目的投資。這並非炒虛擬貨幣，而是對真實項目的投資。他們醉心於此事，對此懷有濃厚的興趣，而且也做得很成功。既然年輕人對數碼資產這麼感興趣，而且這又可以鼓勵他們創業，

那麼我覺得我們可以給予他們更多正確的信息，讓更多年輕人學習到什麼是數碼資產。

同時，成立 HKDAS 亦能讓更多投資者對數碼資產擁有更正確的認識。我覺得，不論投資與否，都該對一件事物的興起的背景、其功效、運作都有所了解。如此，我找了我的年輕人朋友跟一些金融界別的朋友一起成立了這個數碼資產學會，讓我們可一邊學



習、一邊研究；以及提携更多年輕人和幫助一些新興行業尋找、培育更多人才。

CGGE:HKDAS這兩年都舉辦了Hackathon活動，鼓勵年輕人創科同關注科技發展以及向香港社會展示本地創科潛力。你能分享一下你對舉辦此活動的感受嗎？

黃仰芳:我認為舉辦此活動對發掘創科人才很有幫助。舉辦第一屆時，共有80多隊本地學生小組參加。到第二屆時，已經有140多隊來自十多個國家的小組報名參與。看到這熱烈的反應，很顯然現今年輕人對數碼資產都十分有興趣，而此事也非常流行。而且，我們看到不少參賽者雖然都未有做生意的經驗，卻能夠提供一些很好的點子，以及展示了實踐點子的能力。因

此，我們希望能夠透過此活動鼓勵更多年輕人思考可以為社會做出什麼貢獻--這並非只限於社會服務，而是包括發展新興行業、改善人民的生活質素等。比如數碼資產，其中涉及的科技及項目可用來改善生活。

CGGE:近年內地與香港都主力推行創科，除了Hackathon外，HKDAS在未來還打算舉行什麼活動響應政策？

黃仰芳:最近，政府比以前更積極地推動香港成為數碼資產的金融中心或發展中心，並很重視本地科技發展。數碼資產作為科技發展的項目之一，我們希望可配合政府推動數碼資產。比如說，我們會邀請政府支持剛才提到的 Hackathon 創業比賽；在政府推出創科相關的政策時我們會舉行不同的諮詢活動，例如最近政府向市民諮詢



發牌制度，投資者希望為如何釐定哪些人、省、戶能夠投資而設立標準。我們最近與香港大學的 Blockchain Society 合作，透過問卷查詢了市民的反響，並收集到了1萬多人的意見。雖然平時生活中好像沒那麼多人留意數碼資產，實際上年輕人都很積極參與此事。我們希望可與政府跟業界推動更多相關活動。

另外，我們最近也和城市大學配合，幫助他們舉辦了 Fintech Olympiad 2023。我們邀請了不同行業的專家，包括 AI (SenseTime)，Fintech，地產（新世界）。不同公司與行業的領導者都分享了 Fintech 的最新發展。我們希望本地與大灣區的年輕人可透過向這些人物學習，更深入了解 Fintech 能夠如何改變我們的生活，並邀請更多身邊的人了解及學習 Fintech。



IAICC

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



匯聚創意技術：結合人工智能技術與創意思維



匯聚

創意 技術

結合人工智能技術與創意思維

CG Global Entertainment、數譜研究院、數譜科技將與連同學術、科技合作夥伴，於2024年11月在中國舉辦第一屆國際人工智能創意大會。

亞洲創意產業的重要性與日俱增：亞洲的創意產業在區域和全球範圍內的認受性、發展規模都經歷了顯著的增長。中國、日本、韓國、印度和新加坡等國家及地區已成為主要的創意中心，為設計、動畫、遊戲、電影、廣告等行業作出貢獻。大會承認創意產業在亞洲的重要性，並提供定制內容以滿足該地區專業人士面臨的具體需求和挑戰。

亞洲創意產業對 AI 整合的需求不斷增長：隨著 AI 技術的普及，亞洲創意產業逐漸意識到 AI 在改進流程和成果方面的潛力。IAICC大會提供了一個探索和了解可在亞洲環境中應用的各種人工智能工具和技術的平台。通過展示特定於該地區的案例研究和成功案例，參與者可以深入了解如何將 AI 有效地整合到他們的創意項目中。

應對亞洲創意產業的挑戰和機遇：亞洲的創意產業面臨著截然不同的挑戰和機遇。這些可能包括語言多樣性、市場動態、獨特的審美偏好以及不同國家/地區不同水平的技術基礎設施。IAICC大會將考慮這些區域因素，並提供了見解、戰略和實踐知識，以幫助參與者應對特定挑戰並利用 AI 在各自亞洲市場整合的機會。

主辦單位：



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



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

匯聚創意技術：結合人工智能技術與創意思維

2024 秋

深圳·中國



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：