

BLENDER 2.8 改变游戏规则的工具体 | 2019 安纳西国际动画节特稿

# ANIMATION GLOBAL

2019年6月号

## BLENDER INSTITUTE

"SPRING"

一部史诗梦幻短片

**友梦影业**

中国最大动漫电影发行商

**追光人动画设计(北京)有限公司**

白蛇：缘起 - 中国动画巨著

**TON ROSENDAAL -**

**BLENDER 创办人**

梦想家、电影制作人及软件天才



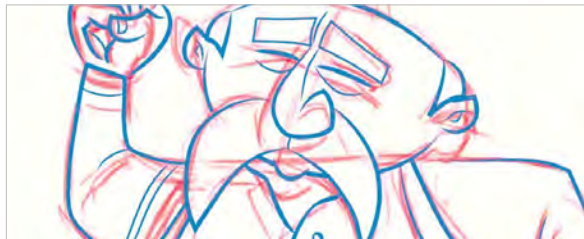
CG Global Entertainment Ltd

# Blender Cloud

全球顶端艺术家和制作人生产制作平台



加入只需欧元9.99/月!



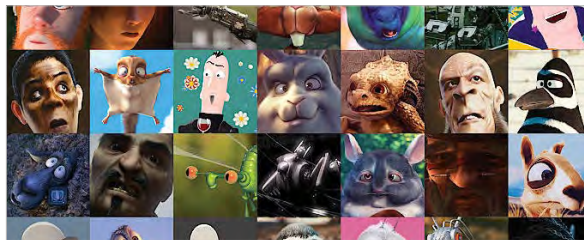
## 课程 & 教程

人物建模、2D动画、雕刻、3D绘制、绑定及VFX等



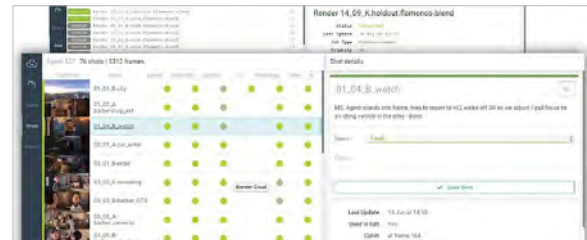
## 素材库

16K & 24EVs HDR图像、+1500高质量贴图及高质量角色模型



## 开源电影

12套开源电影的资产、作品及全文档，还有从未公开的内容



## 服务

电影、游戏、商业项目的生产管理软件及渲染农场软件

请访问 [cloud.blender.org](http://cloud.blender.org)



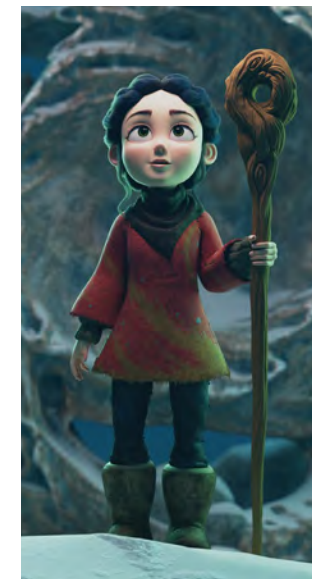
# ANIMATION GLOBAL<sup>®</sup>

MAGAZINE

2019年6月号 • SPECIAL ANNECY EDITION

5 编者的话

6 《SPRING》史诗梦幻短片，由Blender Institute制作



10 Blender 2.8



12 访问Blender创始人Ton Roosendaal



## 2019安纳西国际动画节专辑

15 Festival International Du Film D' Animation D' Annecy

16 Annecy Goes to Cannes

17 镁光灯下的日本动漫

18 Marche du Film联合安纳西国际动画节打造动漫日



20 《白蛇：缘起》古老传说新诠释

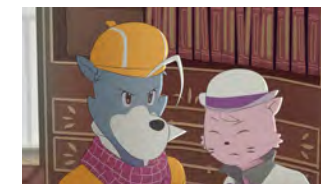
24 蓝弧正在庆祝其在CG动画行业的16周年纪念

26 四川弘耀文化 小熊猫打造全球IP市场

28 《山海宝贝》让学童了解中国传统文化

30 熊猫王国带来熊熊危机

32 线美动画媒体有限公司



34 哪些制作方法可以把日本动画推向世界?

36 RASF 俄罗斯动漫全球推送

38 POP Culture 遇上亚洲说故事方式

40 与Giggle Garage Studio会面吧



42 印度动漫走向世界

45 友梦影业 中国最大专业动画电影发行商

48 丝路 数码呈现动态·动态成就视野

50 定军山 点播影院

54 卡卡动漫王国 主题公园寻找IP



56 AnimationNow 实时动漫，动漫迷最爱

58 Empyrean CineStage

61 CGGE 缔造人才和资源桥梁



# KUNG FOOD

DIRECTED BY HAIPENG SUN



## 编者的话



每年动漫从业到访安纳西，庆祝安纳西国际动画节。来自世界各地的动画师、制片人、艺术家、媒体以及学生们聚首安

纳西，观赏激动人心的新项目、探索合作机会、参加会议、发掘新思维，并与有抱负的年轻人才会面。

本杂志的宗旨是为拥有潜在项目的工作室、艺术家、工具制造商和行业人才，提供一个

能让他们的作品和声音被看到和听到的平台。我们致力服务动漫行业的两大市场：英语和中文两个大世界。

本年度杂志专题介绍Blender 2.8：艺术家、动画师、视觉特效人员和制作人员，一套不同于现行制作规范、由业内人士创建、由用户支持和资助的工具。对我们整个行业而言，这又代表着什么？

去年我第一次在阿姆斯特丹的Blender Institute会见了Mr. Ton Roosendaal；他人生的目标和热情就是为行业带来世界一流的工具。引用Ton的说法，“每个艺术家都应该拥有自己的创作和制作工具：像专业厨师，总是带着自己的工具到厨房”。与Ton的采访内容刊印在第12、13页。

本期专题文章介绍Blender Institute资助短片《Spring》，由Blender Cloud提供。这部电影短片独特地印证了Blender作为一个工具的能力，也展示了电影的生产过程、材料和技术；不只是一些制作镜头，而是从概念到成品的完整过程，都可以在Blender Cloud下载、研究和学习。

中国正在开放市场并欢迎全球的动画，在此介绍中国最大的动画电影发行商：友梦影业。友梦影业正计划进入电视剧的制作和发行；若阁下或贵公司正考虑进入中国市场，并需要合作伙伴或建议，友梦影业和定军山的文章能提供所需资料。你也可通过info@cgge.media与我们联系。

本期一如往常刊登世界各地工作室的辉煌佳绩、让人兴奋不已的项目和最新资讯。他们正努力不懈地为行业耕耘着呢！

好吧，让我们开始吧！希望您能从我们的Anncy杂志中获得一些东西。

出版人  
梁定雄

# ANIMATION GLOBAL

MAGAZINE  
2019年6月号 - 安纳西专刊

### 主编

梁定雄

### 副编

朱嘉华  
潘巧云

### 撰稿

梁定雄  
朱嘉华  
潘巧云  
邹荣肇  
郭华

Wayne Kennedy

Arjun Madhavan

Nadia Fadeeva

Yuka Matsushita

### 撰稿（中国）

吴泓涟  
朱嘉华  
许帆

### 营销推广

潘巧云  
梁定雄

### 营销推广（中国）

陈绮云  
潘巧云  
朱嘉华

### 美术制作

ROCK N POP GRAPHIX

### 印刷

A-GOAL PRINTING CO., LTD.

### CG GLOBAL ENTERTAINMENT LTD.

香港九龙塘达之路72号创新中心414室

(852) 2111 1097

www.cggemedia.com

### 特别鸣谢

Anncy Press Department

Russian Animated Film Association

Infocomm Media Development

Authority of Singapore

MDEC Malaysia

### 版权声明

CG Global Entertainment Ltd (CGGE)保留《ANIMATION Global Magazine》杂志的所有权利。未经CGGE同意，本刊任何部分不得转载。本杂志的图片版权及商标是其各自拥有者的财产。ANIMATION Global Magazine杂志承认本文所述材料的创作者和版权所有人，并不寻求侵犯这些权利。



# SPRING

BLENDER INSTITUTE

史诗梦幻短片



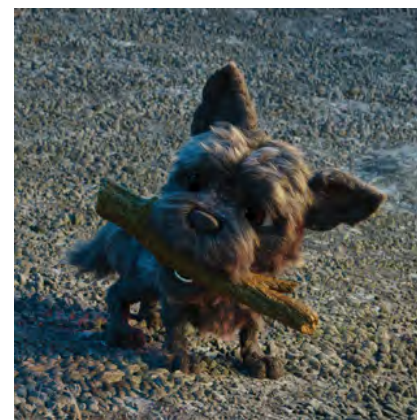
# SPRING

撰稿 潘巧云 梁定雄

## 评

论一个动画项目，很难！因为动画是关于动态和声音的艺术，但印刷媒体只可以表达2D对象。你必需看到他们实实在在的工作，才能真切地体会制作所投入的努力、时间、技术和钟爱，不论是长片或短片都是一样！

来，扫描QR码，让我们共同经历！



《SPRING》的制作不仅仅是艺术家、模型师、动画师、技术支持人员、程序员、导演、作家、音乐家、特效师和合成师的一次合作，更让我们惊奇的是，他们所用的工具都是开源软件：利用GIMP和Krita绘画出概念艺术，利用Blender 2.8建模、绑定、解算布料和头发、制作特效和合成。《SPRING》成就了一个由技术精湛及热爱动画的制作人的软件演示盛宴。

这篇文章特意向为这部电影奉献了时间和精力的制作人们致敬。

《SPRING》的另一个独特之处在

于全片无论从概念艺术、数字资产一直到技术，均可以从Blender Cloud下载、查看、研究和学习。这是一个真正的开源项目，只要你愿意，你可以加入他们的行列！在Blender Cloud里，《SPRING》唯美地展现了Blender 2.8的许多新功能，更重要的是，所有的工具和教程以及技术都是免费的。这是一种改变游戏规则的动画片制作方式！

所以，坐下来，放松享受这美丽艺术品吧.....

请支持Blender Cloud

<https://cloud.blender.org/audience>.

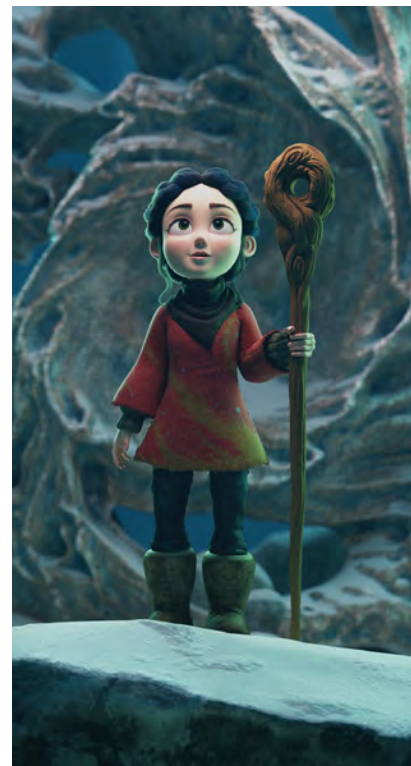
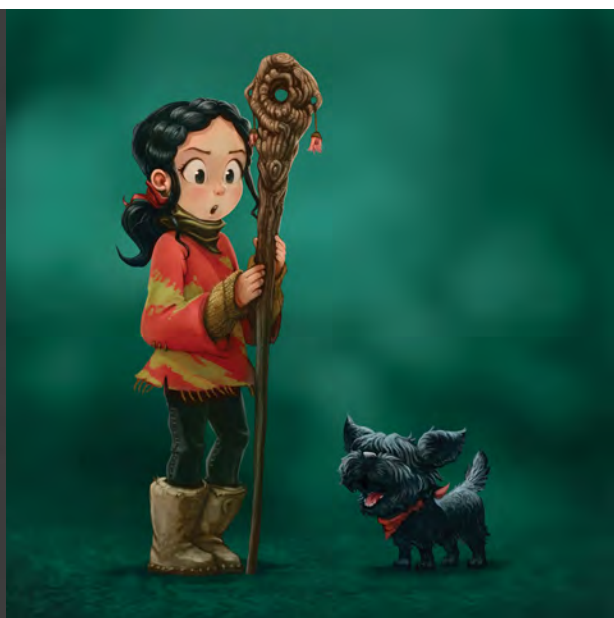
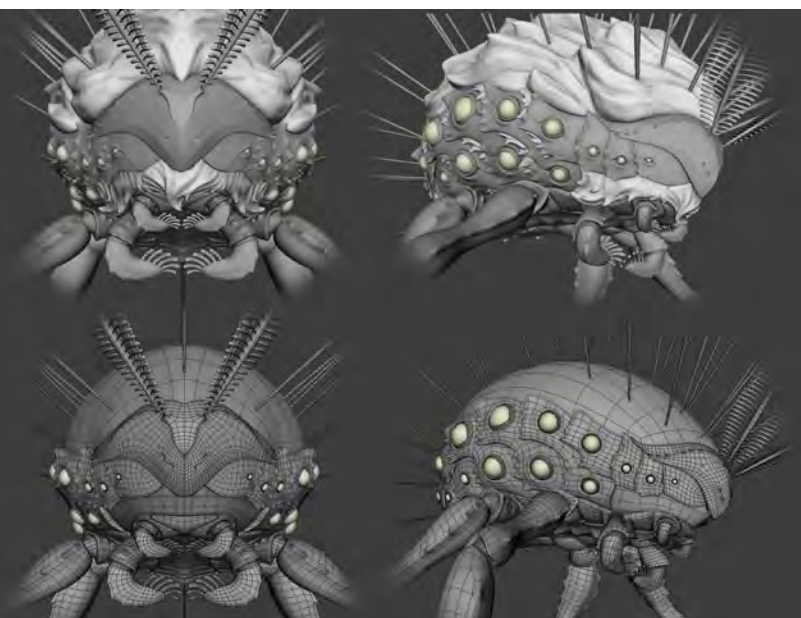
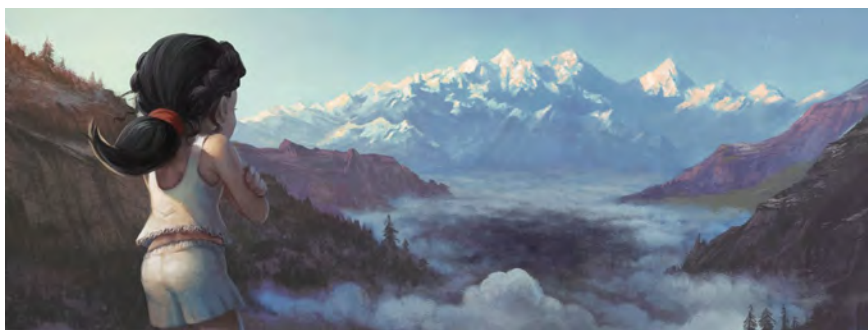




### 关于 BLENDER INSTITUTE

2007年, Blender Foundation主席 Ton Roosendaal, 紧随着全球第一部开源电影《Elephants Dream》的成功推出, 成立了Blender Institute, 作为Blender Foundation的永久办公室和工作室, 旨在更有效地组织团队的目标、协调和促进一切与3D电影、游戏或视觉效果相关的开源项目。

公司目前有15名全职员工。阿姆斯特丹新办公室设有管理部、开发部、商店、渲染农场、测试实验室、教室以及一个大的工作室, 可以容纳艺术家们在那里从事动画的制作。



### BLENDER 《SPRING》

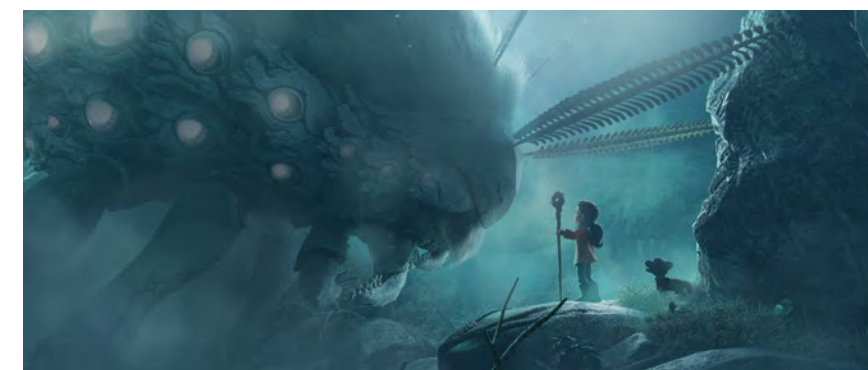
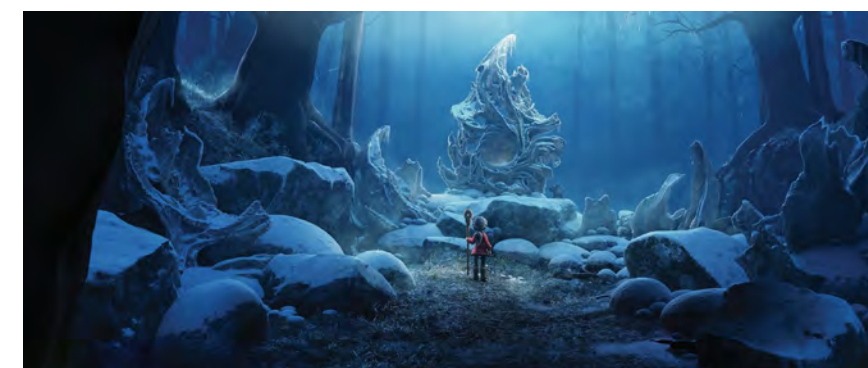
《SPRING》故事讲述一个牧羊女孩和她的狗, 为了延续冰封森林里所有生命的循环, 而必须独自面对古老而强大的灵魂生物的故事。这个富诗意和视觉冲击的短片由 Andy Goralczyk编写和导演, 灵感来自他在德国山区的童年生活。

制作团队使用了Blender 2.8的开发本, 并在官方正式发布Blender 2.8 Beta前, 就已经完成了整个电影的生产。至于Blender所有的开源电影、完整的制作过程及原文件都已在生产平台Blender Cloud上共享。

### 《SPRING》制作团队

- 导演: Andy Goralczyk
- 制片: Francesco Siddi
- 执行制片: Ton Roosendaal
- 音乐: Torin Borrowdale
- 音效: Sander Houtman
- 概念艺术: David Revoy
- 动画导演: Hjalti Hjalmarsson
- 模型材质: Julien Kaspar

全片使用开源软件Blender 2.8、GIMP及 Krita制作



# BLENDER 2.8



撰稿 郭华

Blender 刚推出其最新版本 Blender 2.8, 我们在此率先窥探一下这个改变游戏规则的版本的一些重要功能。Blender, 这个开源数字内容创作的工具集, 已有25年历史。Blender能处理从3D建模和雕刻、合成、实时渲染到2D动画的整个过程! 其应用范围之广, 在现今市场中少有可以与之相媲美。

无论是新老用户, Blender2.8都显示出令人惊叹的新功能。Blender适用于所有的主流操作平台, 例如 Windows、MacOS 和Linux。随着它最新改造的用户界

面, 视窗和实时渲染器Eevee, Blender 2.8足以挑战传统的 Maya 和 3D Max 等3D制作工具。

从前的所有版本, 都没有现今刚推出的这个版本能获得如此多的期待! 这都归功于Blender社区和Blender开发人员多年的工作和长时间积累。另外, Blender团队还决定解决工作流程这个问题, 不仅改进了用户界面的配置和布局, 并将3D工具和剪辑功能放回它所属的位置——3D空间。这一切都是实时和互动的, 无论是在真实环境或卡通动画中。

## 概述

Blender 2.8 具有经过改进的用户界面、

高端的视窗以及新的收集系统等等。以下介绍Blender 2.8的一些亮点:

## 新的用户界面

Blender 2.8具有改进的用户界面, 3D 视窗在左边增设一个新工具栏; 与旧版本不同的是, 他们将一直保持活跃状态, 直到我们转换到另一个工具。

编辑器在左下角将显示一个面板, 用于调整之前的应用操作的设置。

在软件窗口的底部, 现在有一个状态栏。

属性编辑器已被重新组织成单列布局按钮。面板现在也可以有子面板, 而更先进的、以及不常使用的设置已折叠。



## EVEE

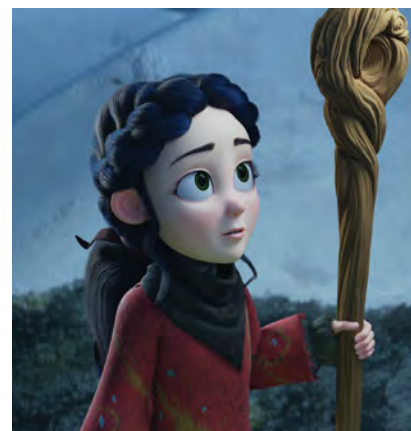
EVEE是一个新的物理基础实时渲染器。它既可以作为实现最终渲染效果的渲染器, 同时也是一个引擎, 可以驱使 Blender实现实时的视窗显示。

EVEE拥有先进的功能, 比如体积光、屏幕空间反射和折射、次表面散射、柔化和吻合阴影、景深、摄像机运动模糊和自发光。

## 视窗

Blender 2.8拥有全新的现代3D视窗, 工作台引擎以灵活的方式可视化您的场景。EVEE为使用 PBR材质进行交互式建模和绘画的过程提供了窗口。

Blender已经把最低显卡要求增至 OpenGL core3.3。



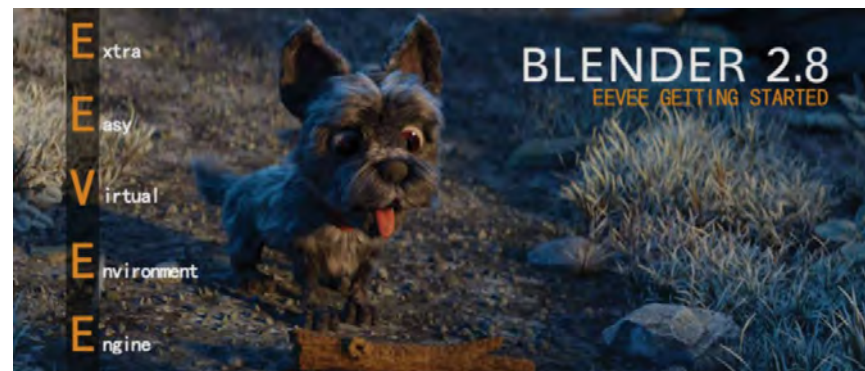
## 2D 动画

Blender的2D绘图功能在Blender 2.8大大改进了, 新的Grease Pencil为2D艺术家们创造了更多友善的界面: 有原有的2D Grease Pencil、修改器和着色器, 同时保持全3D套件的优点。Grease Pencil不再只是一个笔划, 它现在是一个真正的 Blender 对象, 改善了刷子和工具的运用。

## CYCLES

Cycles是Blender基于光线追踪的渲染引擎。

- 具有多个重要性采样的单向路径跟踪



- 以SIMD加速的多核CPU渲染
- 使用Nvidia CUDA 和AMD OpenCL 进行GPU渲染
- 多GPU支持
- CPU和GPU统一渲染内核

新的principled volume和头发着色器, 斜角和环境遮挡着色器, 现在已完全支持行业标准的Cryptomatte, 结合了CPU和GPU的渲染, 以及随机游动次表面散射等一系列的改进。

## 依赖图

Blender 2.8为多核CPU重写了支持、核心对象评估和计算。它提供更好的表现并为新版本排除了未来新功能。

## BLENDER 2.8 之后

在性能稳定的 Blender 2.8发布之后, Blender会持续更新和发布新版本, 并逐步添加更多功能在 Blender 2.81和 2.82版本里。

一些没有包含在 Blender 2.8中的功能, 如资产管理和覆盖, 将会出现在后续的版本中。

这两项功能已接近完成。其余两个重要的功能——交互模式和 Everything Nodes —— 也正在进行早期规划中。这些新功能旨在加强 Blender 的动画、粒子和建模工具集。



# 访问BLENDER创始人TON ROOSENDAAL 梦想家、电影制作人和软件制作天才

“每个艺术家都应该拥有自己的创作和制作工具：就像专业厨师，总是带着自己的工具到厨房”

撰稿 梁定雄

**我** 第一次正式接触 Blender是在去年的安纳西国际动画节，当日我采访了Blender的《SPRING》短片的执行制片人Mr. Francesco Siddi，并邀请他为CGGE将在深圳协办的2018年高交会（中国）论坛发言，这个展会约有全球500,000名专业人士参加。

去年11月 MIPCOM 之后，我有幸与 Mr. Ton Roosendaal 在阿姆斯特丹的 Blender Institute 会面。他对我们行业的激情和远见，给我留下了深刻印象。

以下是与 Mr. Ton Roosendaal和 Mr. Francesco Siddi的谈话。

## 开发免费开源 BLENDER的原因

Ton 相信以Blender Foundation创立 Blender，建立于为从事各种3D形式工作的艺术家和团队提供免费且完全开放的开源应用程序的使命。Blender使

用GNU通用公用许可证（GNU General Public License），允许任何人免费使用，甚至用于商业用途；它更允许用户更改原代码并发布修改后的版本。这是我们从大型软件供应商那里永远看不到的



东西，而且为程序增加了许多定制的能力。

## 让艺术家拥有自己的工具

每个学生或艺术家都希望能对老板或雇主公司说：“看，如果你雇用我，我会带备工具上班，你不必为我另外购置”，这很重要。艺术家拥有自己的工具，就像厨师拥有自己的刀具。中国有数百万的艺术家，对他们来说，Blender 将是一个很好的学习、创建、动画或剪辑项目的工具。我们想用3D或2D做的一切，都可以用Blender来实现。

## BlenderCloud作为资源和学习平台

BlenderCloud让外界可以接触所有 Blender Institute的培训、所有的开源电影(电影和所有资产)以及更多。Blender Cloud是我们的开放式生产平台，可以让我们在里面分享制作，分享动画电影项目。您可以通过订阅获得以下好处：访问动画和镜头细节、每周/每日录影、电影资产和全套文件、镜头演练、着色器和纹理以及镜头列表和渲染管理软件；你也可以接触数百小时的视频培训（从基础到高级）、大型CG纹理和HDRI库、动画资产等，订阅费9.99欧元。



## Blender 2.8的重要性

Blender之前版本从来没有受到这么大的期待！这都归功于Blender社区和Blender开发人员多年的工作和长时间的积累。

另外，Blender团队还决定解决工作流程这个问题，不仅改进了用户界面的配置和布局，同时将3D工具和剪辑功能放回它所属的位置——3D空间里。这一切都是实时和互动的，无论是在真实的环境、仿拍摄环境或卡通动画中。

## Blender 2.8之后

在性能稳定的Blender 2.8发布之后，Blender会持续更新和发布子版本，并逐步添加更多功能在Blender 2.81和2.82里。一些没有包含在Blender 2.8中的功能，如资产管理和覆盖，将会出现在后



续的版本中。

这两项功能已接近完成。其余两个重要的功能——交互模式和Everything Nodes——也正在进行早期规划中。这些新功能旨在加强Blender的动画、粒子和建模工具集。

采访结束后，我们在Blender Institute 与Ton和工作团队共进午餐。



Ton Roosendaal 在Eindhoven 攻读工业设计，继而在1989年成立了“Neo-Geo”动漫工作室，工作室很快便成为荷兰最大的3D动漫工作室。当时Ton负责软件开发，在1989年他为Amiga写出Traces追踪工具，1995年他决定在Traces基础上开发一套供内部用的3D动漫软件，此软件后来易名“Blender”。1998年1月，在网上发布Blender免费版本，4月发布Linux和FreeBSD版本。随后没多久，NeoGeo部分被收购，当其时Ton和Frank van Beek决定成立Not a Number (NaN)继续发展推广Blender。NaN的业务是围绕Blender提供商业产品和服务，目标是要为线上3D互动内容创造一套免费工具，和一套可供商业用途分销的软件。在2002年，Ton移居Amsterdam。2002年1月，因销售低迷加上外围经济环境影响，NaN投资人决定关闭业务，意味着Blender的发展也将停止。但在2002年5月，得到用户的支持，Ton成立非牟利机构Blender Foundation。



**simage**

SIMAGE ANIMATION AND MEDIA LTD

WWW.SIMAGE.HK

**我们的服务包括：**

- 故事发展
- 编剧
- 人物背景设计
- 故事板
- 动画制作
- 全2D和3D动画制作



# 安纳西国际动画节



“安纳西国际动画节”代表整个活动（节日、市场、Mifa和会议）以及使用他们所代表的所有通讯支持活动。

一个清醒、现代和戏剧的身份--从优雅、深沉、夜蓝（电影院和黄昏时分的露天放映）直到明亮和光辉的体验（表现出了活力和发现）。

所有这些，都给了动画节所珍视的艺术家和有才能的人士一个自由表达的空间。海报一经发布，原创造者就有了他采取颜色、风格及不同元素谱做的徽标。

来自法国马赛的插画家Charlotte Gastaut，创造了2019年安纳西国际动画节和市场的视觉徽标。

她的创作灵感可形容为：“这个想法是为了协调今年节日的主题（日本，美食）、安纳西和动画，所有这些元素全集中反映在一个图片中。

我的设计通过采用日本的印刷符号：渐变的颜色、云雾和空间，随着浮叶日与夜的动态，表现出动画的感觉；借助她衣服的颜色和印上的米粒图案将主题附上生命；安纳西、湖泊和山脉反映在水中。就是这样，海报诞生了。”



# ANNECY GOES TO CANNES

Annecy Animation Film Festival 和Marche du Film de Cannes的一次合作



Michael Marin, CITIA 执行董事和业务发展主管, MIFA

## 撰稿 梁定雄 朱嘉华

**CGGE:** 今年，动画日在康城举行。为什么安纳西要与 Film Market of Cannes 合办这个动画日？

**MM:** 今年，结合了 Annecy Goes to Cannes 和动画电影专业从业小组，安纳西国际动画电影节和 Marche du Film de Cannes 合办了动画日。

Annecy Goes to Cannes 活动包括5套生产中的动画故事的预演，由选定的导演邀请分销商、投资者和销售代理商参加活动。

**CGGE:** 有更多中国电影被选中角逐节日期间的放映，“白蛇-缘起”是第一部中国制动画片入选。您如何看中国电影与境外电影竞争的形势？

**MM:** Annecy 2019，我们收到3,130部电影角逐比赛。我们很幸运凭借纯粹的品质，拥有如此独特的官方评选和首映中的电影，我认为这是动画电影的黄金时代。中国电影无需只羡慕其他地方的制作。作为特色电影官方比赛的一部分，我们非常高兴今年推介“白蛇-缘起”，一部具备参赛品质的作品，这是中国动画迎头赶上的强烈信号。我相信会有更多的中国作品能够参赛，特别是在电影类别。

**CGGE:** 今年是日本年，日本动画受到表扬，你对日本动画有什么看法？日本市场与中国市场有什么不同？

**MM:** 日本动画是世界上最多产的电影市场之一。它过去强性依赖伟大大师们作为艺术大使，现时的日本动画由于得到了新人才的支持，使得安纳西将有机会欢迎并庆祝他们。

日本动画和中国动画有相似之处，就是能够依靠非常重要的国内市场。在审美方面，与日本动画不同，日本主要是传统2D渲染动画，中国动画则走向3D制作。

**CGGE:** 越来越多的独立动画得到在安纳西国际动画节和 MIFA 展示的机会，这个节日能怎么帮助他们制作或与大工作室竞争呢？

**MM:** 安纳西一直努力成为年轻人和更大动画工作室的有利阵地。安纳西国际动画节始于1960年，电影市场(MIFA)于1985年开始。因此，我们与社区们建立了长期的合作关系并一直在为他们营造发展机会。

# 镁光灯下的日本动漫



本动画在1999年安纳西国际动画节中已经获得表扬，从那时起，它的繁荣就没有消退，如今有必要特别介绍一下这个国家新的电影人物。

这致敬中，将出现杰出的人物（Yōichi Kotabe: 荣誉嘉宾；Yoshiaki Nishimura 和 Koji Yamamura: 陪审团成员）、将安排一法国首映(来自 Studio Ponoc 的 Modest Heroes)、将放映一部传奇电影 (Yoshikazu Yasuhiko 的 Venus War)，一个展览、短片、一个代表团和一个 Mifa 展台等。

“1999年，安纳西国际动画节对日本动画进行了表彰，使日本电影摄影行业成为第一个获得这种荣誉的。那时，日本动画界刚出现一些伟大的作者影响着欧洲的观众，同时在一批热爱动漫的年轻电影观众中越来越受欢迎。20年后，安纳西将日本动画再次放在镁光灯下亮相，只因为这个电影摄影行业还充满活力，尽管拥有庞大的观众，仍有许多隐藏的宝藏：有几件作品很少完全或部分地在西方展示，我们渴望与更广泛的受众分享。

凭借我们积累的专业知识和与日本动画界重要人物的密切合作关系，2019年安纳西主办单位将为这些电影摄影提供前所未有的观赏，一个具有国际当代意义的影院。所以，我们诚邀你参与这个非凡的约会，发掘日本动漫全新的一面。”



# Marche du Film 和 安纳西国际动画节共同打造动漫日：贡献给动漫的一天

**M**arche du Film 为了增强其在康城动漫的参与，联合了安纳西国际动画节打造动漫日。作为动漫日活动之一，安纳西将举办Anecy Goes to Cannes，挑选了5部正在制作的电影播出，电影都是由成人动漫分销商推荐的。

活动从2019年5月19号上午9:30开始，活动地点在 Olympia Cinema, 5 rue d'Antibes, Olympia theatre 1。

“随着一些发行模式的演变，我们看到了不同的电影类型更高水平的渗透率。” Marché du Film执行董事 Jérôme Paillard宣布。

“现在有许多对动画感兴趣的销售代理商、经销商和制作人，而且不仅是儿童动画。我立即想与安纳西国际动画节合作，它在这个领域的专业知识是无与伦比的。”

“我只能陶醉于这一举措，使我们的两个实体能够在戛纳电影节提高动画电影的知名度，并支持动画电影所体验的这种奇妙动态。我非常感谢Jérôme Paillard和Marché du Film de Cannes的合作，能让多元化的专业人士抓住不断突破界限的艺术机会。”

Michael Marin, CEO, CITIA

## ANNECY GOES TO CANNES

为了延续对业界的支持，安纳西挑选数部正在制作的电影到戛纳展示，将第一手的创作介绍给来到戛纳的分销商、投资人和营销人，并鼓励他们参与其中。



电影项目:

**Dragonkeeper** – 西班牙/中国 - 制作中

Ignacio Ferreras(导演)

Jian-Ping Li(副导演)

Manuel Cristobal (制作人, Dragoia Media)

Weiwei Song (副导演, China Film Animation)



**Archipelago** – 加拿大-制作中

Felix Dufour-Laperriere (导演)

Nicolas Dufour-Laperriere (制作人, Embuscade films)



**Samsam** – 法国/比利时 - 制作中

Didier 和 Damien Brunner (制作人, Folivari)



**Bob Spit – We Do Not Like People** – 巴西 - 制作中

Cesar Cabral (导演)

Ivan Melo (制作人, Coala Filmes)



**Yakari** – 法国/德国/比利时 - 制作中

Xavier Giacometti (导演)

Maia Tubiana (制作人, Dargaud Media)

# 古老传说新诠释

稿源 CHINA DAILY  
撰稿 xufan@chinadaily.com.cn

2019年1月，中美联合制作动画《白蛇：缘起》在中国大陆院线上映。故事灵感来自一个1000多岁的民间传说，描绘了许仙与白素贞梦幻般的爱情故事。

一个备受喜爱的中国民间传说也在争夺票房是一种挑战，许帆报道。

赵霁作为电影导演，虽然对传说很熟悉，但一直以来对它感到困惑。

故事源于宋朝（960-1279），白族苏镇，一白蛇极其渴望成为人类，把自己变成了一个美丽的女人。然后，在杭州西湖的一座桥上游荡，遇上了许仙，一个温文尔雅，英俊的年轻人，坠入爱河并与他成婚。可是，当许发现妻子的秘密后，浪漫消退，恐惧降临。许向法力强大的和尚寻求帮助，和尚把白蛇监禁在雷峰塔二十年。

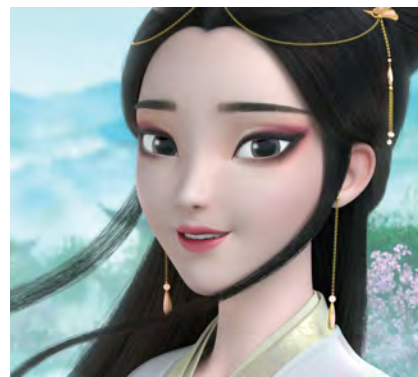
赵的问题是：为什么白蛇不顾一切，冒着生命危险与许，一个不值得她爱的人在一起？在故事中，尽管她怀孕了，许也决定背叛自己的妻子。

“不合常理，”赵说。

“她漂亮、善良、拥有非凡法力，但他是个懦夫，连养家都不称职，”导演补充道。

赵希望能把这个中国最受欢迎的民间故事之一，能受到现代中国观众理解和接受。





赵与香港动画师Amp Wong联合导演了“白蛇：缘起”。

故事虽然多次被改编并以电影和电视剧的形式出品，包括Angie Chiu电视热播、白蛇传说（1992-1993）和徐克的1993年经典电影“青蛇”。这部“白蛇 - 缘起”电影是第一部尝试解释令人信服的故事情节。

电影成为中美联合制作，为华纳兄弟影业的第一部与一间公认深耕中国文

化的北京公司合作的动画。华纳兄弟首部与中国工作室联合制作，The Meg，为一部科幻作品，去年在中国和美国票房大卖。

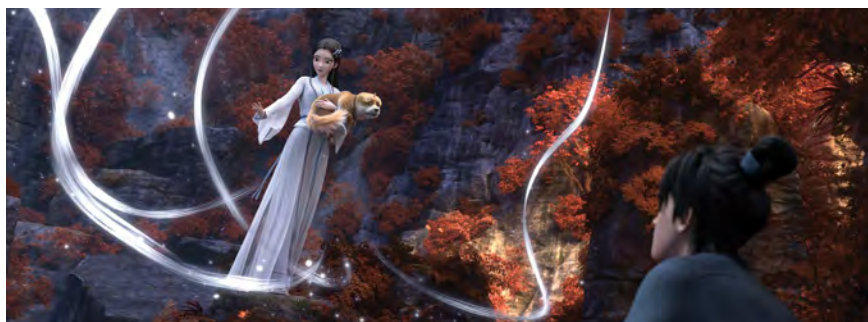
电影制作方面，赵表达荷里活工作室提供了有力支持。

工作人员曾到访中国贵州，在贵州非物质文化遗产的苗族居处发现巨型洞穴，为电影提供了与众别不同的场景。

Wong续说，“剧中人物的服饰鞋袜都是从唐代历史文献中找灵感的。”

赵再道，“我们利用电脑生成仿中国扫笔绘画，这在动画中非常少见。”赵续表达，传统中国扫笔绘画只能表达二维形态，要做到3D动漫，在技术上非常困难！

撰稿 xufan@chinadaily.com.cn



# 蓝狐 正在庆祝其CG动画行业的 16周年纪念

撰稿 潘巧云

## 全方位的IP服务-概念设计、电影、授权及制作

蓝狐是中国主要的动画公司之一，提供完整的数字制作（VFX、动画、音乐、folio、游戏和VR/AR），以及包括院线、电视台及新媒体平台的发行服务。蓝狐提供角色及概念设计、CG可视化动态预览、CG动画制作、动作捕捉、音乐及folio，到最后的发行环节一条龙服务。

蓝狐还拥有自己的专业授权及产品设计团队，协助客户定制产品。

在过去的16年里，蓝狐制作了超过5.5万分钟的CG动画，其中超过6部CG动画电影已于中国及世界其它地区的影院上映。蓝狐还拥有一些基于其IP动画电视剧及电影开发的完整玩具产品线。



## 外包及设计服务

除了制作自家内容，蓝狐也为那些寻找能制作世界水平级动画的公司提供价格实惠、交货及时的服务。蓝狐的动画外包部门由业内超过10余年经验的资深人士组成。许多国际内容制作公司都有信心将其内容制作工作外包委托至蓝狐。

## 领先的技术及拍摄设施

蓝狐是中国为数不多拥有研发部门的动画制作公司之一，为客户提供动作捕捉、真实感渲染、CG及环境建模等服务。



蓝狐的全球主要合作伙伴包括Netflix、BBC-Kids、Saban、Amazon Prime、CCTV、奥飞、优酷、爱奇艺、腾讯等。



## 《钢铁飞龙》

自地球上生命诞生以来，地球作为太阳系中的一颗明珠，具备丰富的资源，这引起了银河中不同种族的外星人的垂涎，纷纷部署大大小小的计划来到地球。千百年来，人类文明史上发生的各种神秘不解之迷和超自然现象，其实都是外星人引起的恐怖事件。不同时代的执政者为了维护地球和平，避免引发人类生存恐慌，便将对付外星人的重任委派给一个神秘的秘密组织——钢铁飞龙！

## 《果果别动队》

这是一个关于水果类生物，充满新奇乐趣的全新节目。在一片神秘的大森林中，住着善良可爱的果果一族，他们世代过着优哉游哉，远离尘嚣的惬意生活。凭借着果果一族的聪明才智和超强的动手能力，他们在这片茂密的森林里，渐渐建立起了自己的水果文明。

## 小熊猫打造全球IP市场

PANGE&PAKUN  
— 潘戈与帕昆 —



撰稿 吴泓涟

四 川弘耀文化传播有限公司成立于2012年7月，创始团队拥有超过17年的动画制作和产品许可经验。弘耀致力打造最具影响力的动漫明星，目标成为原创动画内容的最佳提供者，并打造成国际品牌。

### THE PANDA

熊猫是中国国宝，也是成都和四川的名片，猩猩代表西方，弘耀文化希望通过猩猩和熊猫两位主角的性格冲突及文化背景差异，塑造有趣的故事。为确保品质，弘耀文化用近4年时间进行前期打磨，完成了熊猫、猩猩、兔子、猫、北极熊、4只小猪总共9个主要角色的形象设计、性格定位、动



画测试和故事框架等，形象一经公示，即获得业内外高度认可。推广前期，我们集中精力主推熊猫和猩猩两个主角，因为很多粉丝急切期待我们推出女性角色，前段时间我们也上线了兔子表情包和短视频。

弘耀文化自成立以来，一直致力于将高品质的动画设计，制作和管理经验与动漫品牌运营理念相结合，打造中国动画熊猫IP第一品牌，力争成为顶级原创动漫IP品牌在全球运营。《熊猫潘戈》是我们弘耀文化打造的第一个原创IP系列，截止目前已推出输入法皮肤、手机主题、表情包、动画短片等内容产品，淘宝店已经上线，今天弘耀文化业已达成50多个知名社会品牌的跨界授权合作，且合作方的名



单与品类还在持续不断的增加。

### 建立 IP

从动画电影和动画电视片入手打造IP是业界传统做法，近年来随着移动互联网的快速发展，表情等也成为推广IP的新兴方式。目前弘耀表情包已在微信、QQ、百度输入法、搜狗输入法、Line5个表情平台上线，累计下载量超过5000万，累计发送量超过5.6亿次，为IP形象知名度奠定了基础。在弘耀文化刚推出微信表情后，即获得了众多粉丝的关注，同时一些品牌主动找到我们进行授权合作，包括：央视网熊猫频道、百度输入法、搜狗输入法、成都伊藤洋华堂、Wacom中国等30多个品牌。

我们弘耀文化的使命就是：希望可以用西方的技术与项目运作理念来反向

操作一部纯正的中国动画电影给西方，乃至全球的市场看到东方精彩的动画人物与故事。

弘耀文化历时近7年深入探索熊猫IP商业体系，已初步搭建完成国内专业品质最高、系统性最强的动漫熊猫IP商业小生态框架。我们希望借助熊猫文化发源地—四川为起点占据熊猫IP商业运营的先发优势，以迪斯尼、梦工厂同样的国际化设计制作品质结合中国本土特色故事、风土人情和中国本地的实际情况，走出一条独具特色的中国IP崛起之路。

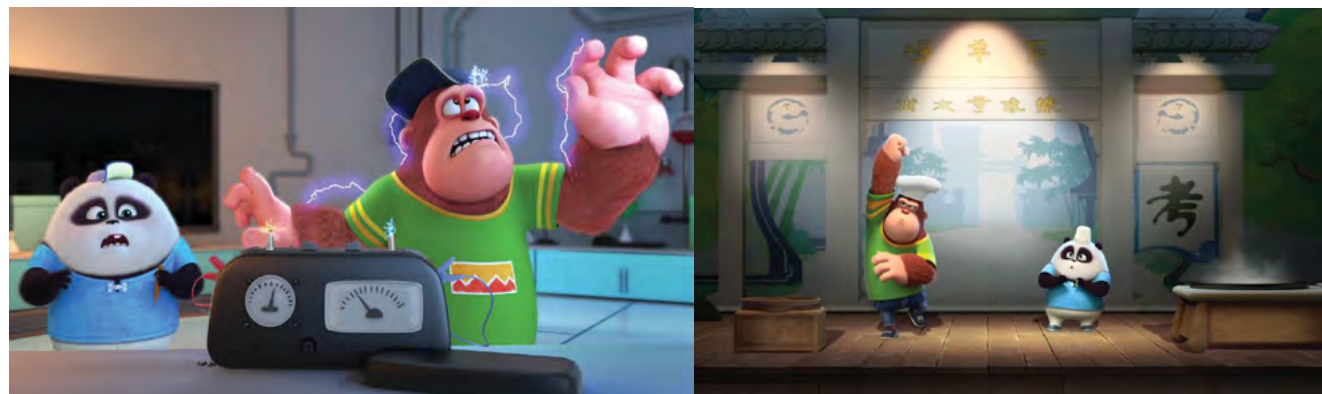
### 走向全球

熊猫潘戈是我们弘耀文化原创设计的四川代表性动漫IP明星，中国独有物种，既是四川名片，又是中国

珍宝。目前可爱的熊猫潘戈具有最广泛的受众基础和强指代性，大家看到熊猫潘戈的第一印象=可爱、憨厚，极具与小朋友，动漫市场的亲和力。

我们始终认为作为中国本土的动漫IP品牌运营商，我们自身的文化产品一定要深耕自己祖国的文化土壤，将产品基础做扎实，做透！只有稳固的成为了国家动漫品牌代表之一，我们才有可能和机会走向国际，走向海外！

目前熊猫潘戈系列表情包已通过Line平台上线230个国家和地区，成为海外最受欢迎的中国熊猫系列表情；《潘戈与帕昆》短片样片也被国际市场高度认可；弘耀文化正在策划中的院线电影，也是针对全球市场开发的。





## 山海宝贝 让学童了解中国传统文化

由 绚素（上海）文化传播股份有限公司制作-《山海宝贝》，一个关于龙王九个儿子的冒险故事，是第一部源自中国古代《山海经》传说的电视动画系列，记录了在中国3000多年前生物的故事。《山海宝贝》具有中国风格，文化意义和普世价值的元素，突出中国历史上的风景和独特的动物，为孩子和父母带来欢乐和友谊。

在一个不为世人所知的神秘空间中，世界东部有一个叫做不周边界。虽然那里的建筑物非常古老，但它们拥有与现代文明相同的技术。龙是东部大陆的守护神，



在他的指导下，众神以舒适的气候、和平与安全祝福这个国家，因此他被尊为非洲大陆的图腾。但随着时间的推移，龙正在变老。

直到有一天，众神突然发现龙消失了，他们立即陷入混乱，因为龙没有指定他的继承人。国家离不开领导者，为了继续这个大陆的和平，众神决定派龙的九个儿子带领其他众神的其他90个后代，根据石碑的内容去练习。龙的九个儿子的最终获胜者可以取代龙并成为下一个图腾候选人。然而，邪恶的势力抓住这个时期来肆虐。世界处于危险之中。随机选择的野兽有不同的起源，不同的个性和不同的信仰，他们在人类世界中与一个注定的伙伴会面，并且有精彩的故事，让人们开怀大笑，深思熟虑。



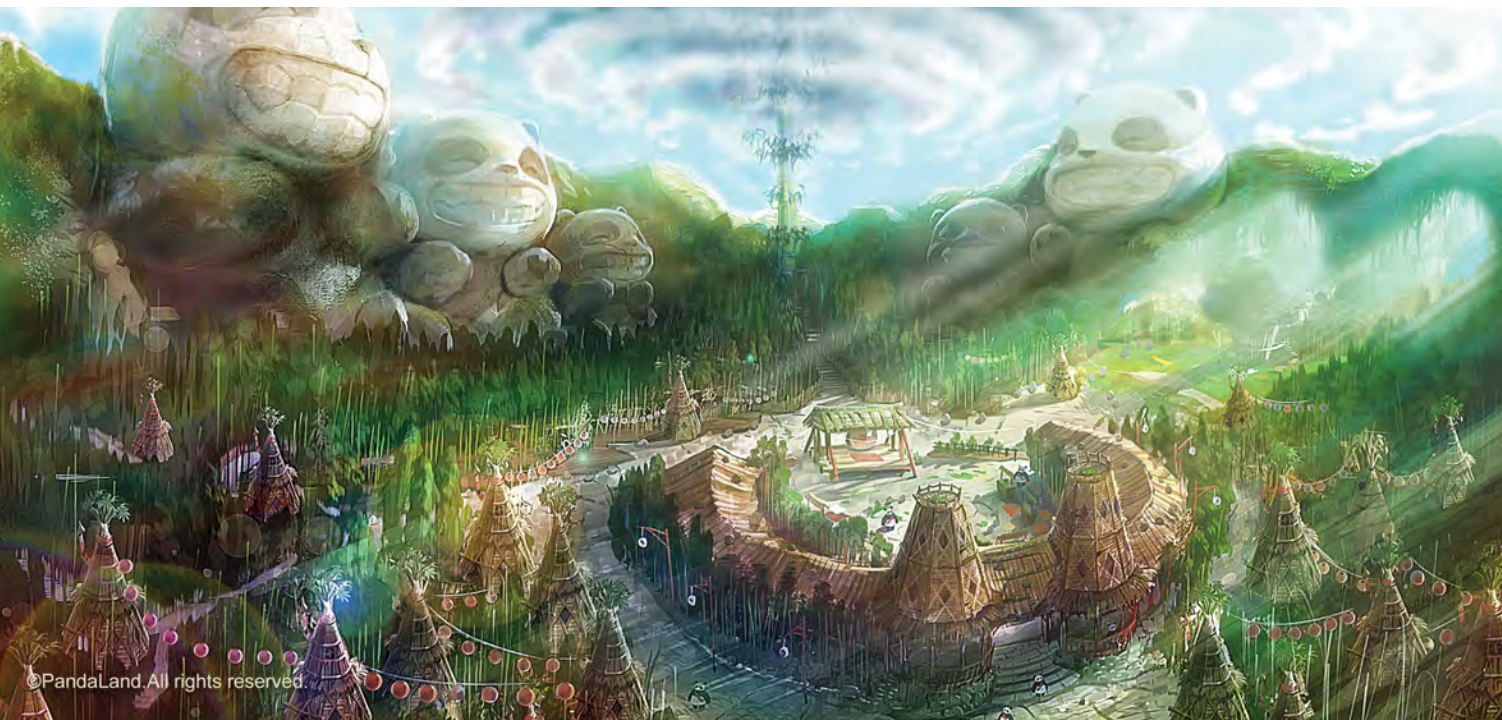
《山海宝贝》在儿童及家庭中特别受欢迎。动画风格包括中国元素，教育故事情节和有趣的语调，以及对话，让孩子们对中国传统文化价值有着深刻的记忆；它给孩子们一个积极的世界，生活的概念和价值，以愉快的方式发展良好的举止和行为。

现在它已经在20多个中国电视频道播放，也可以在主流视频网站上观看，包括腾讯，优酷，搜狐，华数电视和芒果电视



  
绚素文化  
XANTHUS MEDIA

# 熊猫王国带来“熊熊危机” —— 适合一家大小的冒险故事



©PandaLand All rights reserved.



撰稿 潘巧云

## 故事大纲

熊猫村长年与世隔绝，在高耸入天的巨大神竹守护下，熊猫们世代丰饶安祥。某日，神竹上开出一朵不祥之花，根据古老预言，这代表熊猫族即将遭逢灾厄，面临灭亡！就在熊猫村陷入恐慌之际，世上唯一一只拥有金色毛发的少年熊猫小七与他的妹妹安安决定挺身为熊猫族寻找解决危机的方法！两兄妹就此踏上未知的旅程！

小七和安安在熊猫村外看到的景象荒芜一片，了无生气，污浊的空气里掺杂着呛鼻的毒废气，时而起风时而暴雨。恼人的低频噪音从暗红色的云层中传来，两人一抬头，发现许多无人机以规律的速度地毯式搜寻，来来回回将各种捕捉到的活体动物带向远方，安安直觉新家园就在那里便

展开追踪，一连串的磨难却接踵而来，几次生死关头都凭着安安的机智与小七沉着的身手才化险为夷。

「梦想乐园」的洛基透过无人机监看到这一切，立刻派手下去将小七和安安接回来。两兄妹来到这片祥和绿洲，受到洛基和动物们的盛情款待，立刻认定这里就是完美的新家园！但安安屡次向洛基表明想带族人过来安置，却遭到拒绝。

随着天象日渐诡谲，动物们开始显露不安，就在巨大灾难来临前夕，安安和小七终于联手揭穿了隐藏在梦想乐园里的秘密，而这个秘密不仅左右了熊猫族的生死，更攸关世界的存亡！

## 关于公司

熊猫王国控股香港有限公司 (PANDALAND HOLDINGS HONG KONG CO., LTD.) 在2016年成立。经营团队从事动漫IP创作超过15年，创作过的熊猫IP超过200个，在全球注册各类商标与登记著作权，并且逐步利用熊猫IP制作动漫电影、网络剧、开发手机游戏、开设连锁冰淇淋店、设计主题乐园，藉此打造具有中华文化特色的文创娱乐产业生态，展开与全球文创创业者深度合作，扩大商业协同网络，向全球推广中华文化、促进世界文化交流。

## 公司经营项目 熊猫主题乐园

「胖豆主题乐园 PandaLand」定位为以卡通熊猫形象为主题的乐园，将和世界著名的乐园设计公司，豪门建设、多奇国际，进行合作，透过国际级设计团队，打造各种大小不同形式、室内室外的主题乐园。

## 动画电影项目

与新西兰 Far Away Animation 合制「熊熊危机 Pandamonium」动画电影，预计拍摄三部，总制作费6,000万美元。参与者包括：新西兰教父级制片 Timothy White、著名编剧 Michael Kalesniko、新锐导演 James



©PandaLand All rights reserved.

Cunningham。首部曲预计于2020年年底完成在全球推出。藉由「熊熊危机」电影的制作与发行，与全球的电影制作方、投资方、发行商、院线密切合作。

## 互联网影视

在互联网上同步透过四格漫画、爱情笑话、微信表情包等项目内容，将胖豆熊植入民众的日常生活，搭配与「胖豆恋」熊猫冰淇淋店的扩增实境AR交互式营销，以产生互相拉抬效果。初期将运用「熊猫漫画」、「熊猫表情包」、「熊猫短视频」在互联网上散播，并与全球的互联内容创作者、平台、电信业者密切合作，未来希望使用熊猫币可以在网上观看来自全球的数字内容。

## 连锁冰淇淋店

于全球持续扩展「胖豆恋」熊猫冰淇淋专卖店。目前「胖豆恋」冰淇淋店已抢先于台湾台北、韩国首尔各开了一家店、授权菲律宾RGBC Holding Corporation 开拓菲律宾市场。店内利用创新科技 (APP、AR、VR、影像辨识...), 让店内不只卖冰淇淋, 更卖「娱乐」媒体, 成为大数据搜集中心。近期准备在各大高铁站(预计15个城市) 设立胖豆恋 Sweet Café 店面, 在全中国正式展开。全国加盟事业体已经在上海虹桥机场成立。



©PandaLand All rights reserved.



# 线美动画媒体有限公司

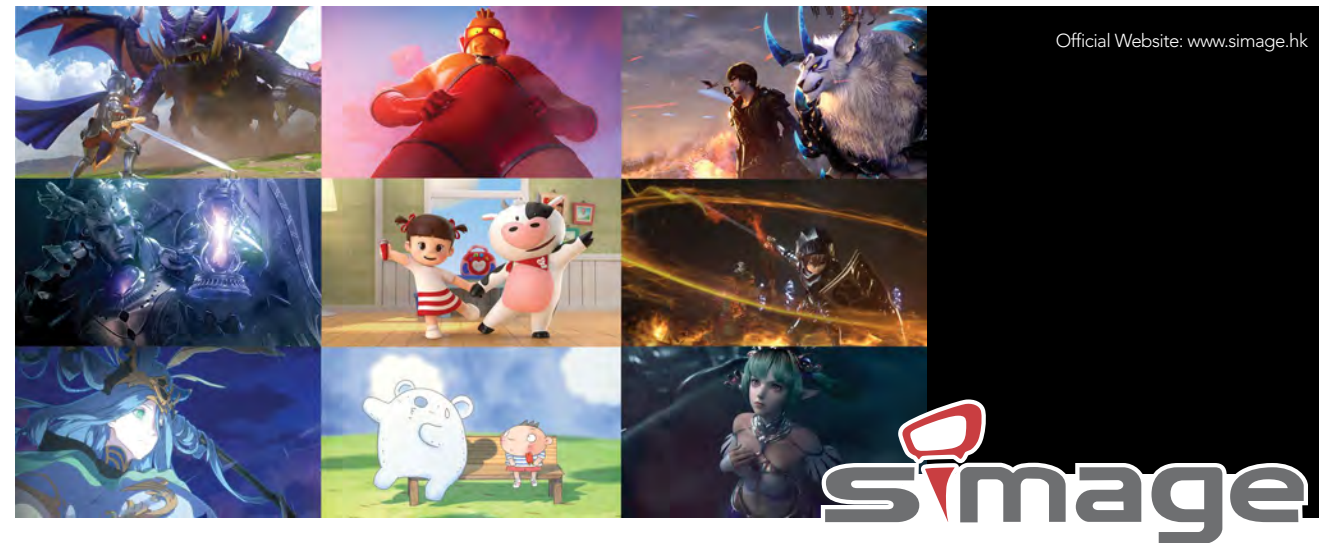
撰稿 邹荣肇

**线**美动画媒体有限公司成立于2005年，一间非常热爱动漫的制作公司，位处亚洲的中心—香港，一个中外文化交融之地。线美专注高端商业动漫的艺术和技术层面，业务涵盖动画电影，电视系列，商用视频，游戏和VR制作。



导演 邹荣肇

邹荣肇先生从1996年开始电脑特效及动画制作，曾在香港先涛数码特技有限公司任识高级动画师，在2005年创立动画制作公司线美动画媒体有限公司，专门从事高质素及风格的艺术和商业动画、电影动画、电视动画、广告制作及游戏动画制作。邹荣肇先生致力于推动香港动画发展，也是香港动画制作人



协会 (HKAFS) 创始成员及灵感传港HK2013动画行业的代表。

电影、电视剧、电脑游戏、手机游戏和音乐剧等。除此以外，线美动画希望参与更多制作，亦欢迎及期待任何形式的合拍计划。

线美动画所创作的动画曾获多个国际动画奖项，包括日本第12回 TBS DigiCon6 大赏亚太区总选奖励奖、第十二回TBS DigiCon6大赏香港区选拔赛第一名、中国第二届金鹏奖中国国际新媒体短片大赛最佳导演奖、第一届亚洲彩虹奖最佳动画及最佳导演、2011 美国芝加哥 HugoTelevision Award 金奖、2011 年香港资讯及通讯科技奖：最佳数码娱乐大奖及电脑动画金奖等。近年参与的电影制作包括有恶灵古堡：诅咒 (日本 / 2012)、麦兜我和我妈妈 (香港 / 2014)、麦兜·饭宝奇兵 (香港 / 2016)。

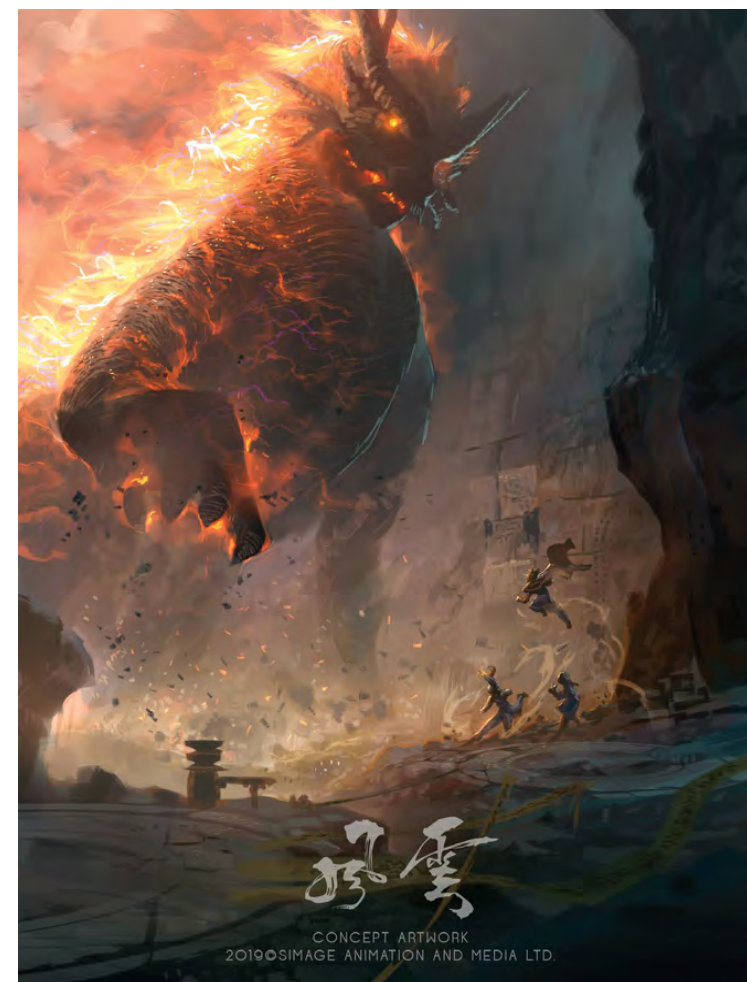
### 目前项目

线美动画今年的电影动画作品有大侦探福尔摩斯之逃狱大追捕，排期今年8月1日在香港上映。作品是改编自香港儿童小说作家“厉河”的同名作品，此系列小说在香港是近年最受欢迎的本地儿童小说，在香港及内地亦创下了接近六百万册的惊人销量。

除了动画电影外，线美动画近年亦有参与制作游戏开场及过场动画，其中包括近来在日本大受欢迎的手机游戏“Last Cloudia”。

### 未来项目

未来，线美动画将参与制作漫画家马荣成先生最知名作品 - “风云”的改编动画。“风云”是过去三十年销量最高的香港漫画，期间亦受权出品过真人



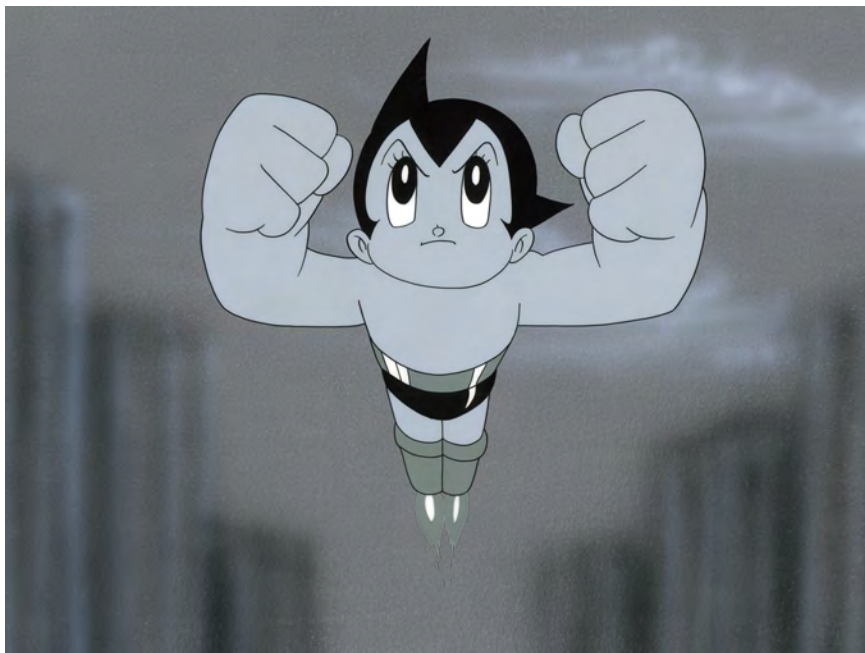
# 哪些人观看动漫?!

## 哪些制作方法可以把日本动画推向世界?

撰稿 Yuka Matsushita (Acali)

### 日本的100年动画历史

到2017年，日本的动画已有100多年的历史。多年来，动画在日本已经发展了规划方法，生产和业务。当前动漫的先驱商业模式始于手冢治虫1963年“阿童木”电视剧。剧集播出后不久，在儿童中普及程度之高，甚至在早期已经建立了一个角色商业模式，营销印有主角“Atom”字符的糖果和小吃。



©TEZUKA PRODUCTION

### 在70年代兴旺

“太空战舰大和号”和“机动战士高达”等的作品出现在20世纪70年代，并瞄准动漫市场目标受众较高，中学及以上的一群。宫崎骏和 Mamoru Oshii 的作品甚至引起全世界的关注。但自此，日本动画市场畸形进化，经历幼童动画市场萎缩和出生率下降，一个针对年轻人的快速转向。



©NIPPON ANIMATION CO., LTD

直到80年代，许多来自日本的手冢治虫，Tatsunoko Production，Fujiwara Fujiko 的幼童动画项目被开发及分发到海外。进入90年代，日本的幼童动漫内容已经饱和，市场让新创作者的进入变得困难。此外，视频游戏成了新的收入模式，引发了为年轻人创作内容的趋势，许多新的动画创作者出品新的深夜系列作品。从那时起，似乎日本动画就成为“年轻人喜欢的东西”。

源于这背景，日本“动漫”一词现已被定位为世界动画类型之一，整体形象定性提供给年轻人享受的主题和意



©REVISONS PRODUCTION COMMITTEE

味不适合儿童，这是挑战了世界主流市场定位动画作为“孩子们喜欢的东西”。日本动画产业的演变，应该如何创造方法解决这个问题?

### Slow Curve 工作室

有些人认为，聚焦幼童在推动日本动漫全球化进程至关重要。这场运动的先行者是东京专注前期制作和制作人公司Slow Curve。紧随日本工业的趋势，他们已有大量为年轻人制作的，包括2019年1月发行的原创系列“Revisions”，由富士电视台的“+ Ultra”频道于日本和全世界Netflix发行。他们的原创电影“Human Lost”将于今年



©2019 HUMAN LOST PROJECT

秋季在全球上映，并在2019安纳西国际动画节发布。



©SLOW CURVE

为了改变日本动漫的形象，扩大收视率并创立一个全球市场上更大的印记，Slow Curve和志同道合者计划利用在年轻人市场的累积，投放发展幼童动漫项目。



©SLOW CURVE

# KOSHCHYOY

THE TRUE STORY

PAROVŌZ  
ANIMATION



## RASF 俄罗斯 动漫全球推动

撰稿 Nadia Fadeeva

**俄**罗斯动画电影协会是一个俄罗斯动画电影业工作室联盟。我们代表俄罗斯动画的利益，推广俄罗斯动画项目，协助全球经销商和生产商以最佳方式找到俄罗斯动画从业。RAFA会员包括50多个动画制作公司，制作人才，电视频道，发行和商标授权公司。会员数字每年都在递增。

### RASF 服务范围

RAFA协助行业提高水平。协会除了建

立动画专业标准，另一个重要任务是捍卫行业和各级国家机构的利益。我们参加不同的俄罗斯和国际活动，感谢协会的工作，俄罗斯动画迅速成长并进入新的国际市场。

每年 RAFA 都会发布一个俄罗斯动画的新目录，包括约170个项目：电视剧，特色和短片动画片。我们的目录正在收集有关俄罗斯动画的所有信息，继而变成大型行业的动画目录。俄罗斯动画电影在国际上获得了数十个奖项，在YouTube频道上拥有数十亿观众，在不同国家的电视频道上有数百个广播。

### MIFA 的俄罗斯动画

在MIFA 2019年，俄罗斯动画电影协会将推出新的电视剧，展示以动画电影和项目为特色的联合制作。MIFA的联合俄罗斯展位，传统上是由RAFA组织的。你会在那找到有关新项目的信息，和最好的俄罗斯工作室。其中有Soyuzmultfilm, Melnitsa, Riki Group, KinoAtis, Metrafilms Studio, Parovoz Studio, Cerebro Company, Private Technologies Company, Kolobanga Media Studio, Aeroplane Studio, AA Studio, CGF Animation Studio, Master Film 和 Agama-Film Studio。



RUSSIAN ANIMATED FILM ASSOCIATION



6月12日17:00我们邀请所有俄罗斯动画行业的领导者来到Russian Animation Pitching。

欢迎6月13日上午9点来我们的俄罗斯动画配对活动；在那里你将得悉俄罗斯动画项目正在寻找潜在合作伙伴和分销有关的最新信息。

### 项目公司及其成员

我们将介绍给MIFA的客人多项有趣的项目。Riki集团将在MIFA展示其适合6岁以上的观众的新功能喜剧“*My Friend Finnick*”；Melnitsa工作室将展示“*Buka*”，一个俄罗斯仙女为基础的故事；Aeroplane 工作室将展示“*Fixes vs Crabots*”，故事源于一套俄罗斯Aeroplane TV关于修复生活在技术领域的小型机器人的受欢迎电视剧；Paravoz Studio 是一家新公司，并将介绍一个项目

www.awnchina.cn



“Koshchey, The TrueStory” ;Koshchey, Baba Yaga和Vodyanoy是众所周知的俄罗斯民俗英雄。

俄罗斯动画电影协会还将推出 License Brands的动画电影“*The Big Trip*”，电影已经在俄罗斯成功上映。The Big Trip的故事令人难以置信，一个笨顿的邮差送了一个婴儿包裹到错误的目的地，他把熊猫的地址搞混了熊的地址。

RAFA也将展示一个著名和最古老的俄罗斯工作室“Soyuzmultfilm”的新项目，他们的大动画故事片“*Suvorov*”是一个3D动画历史动作片，适合一家人一同观看。

### 请到访我们的展位参观更多项目

这不是我们项目的完整列表，所以我们欢迎大家亲身到MIFA看俄罗斯动画

片。我们MIFA 2019的目标是显示所有俄罗斯动画，连接生产者和工作室，人才和任何精彩动画内容的构思。





# POP CULTURE 遇上亚洲说故事方式

Singapore Comic Con 首次加入2019年新加坡媒体节

**期** 待会有大量最新的漫画, 图形小说, 动漫, 电子游戏, 玩具和角色扮演者涌现, 为节日注入备受期待的媒体流行文化, 推动和进一步加强它作为一个说亚洲故事的关键平台。

12月7日和8日, 成员公众可以期待进入一个梦幻竞技场, 位于Marina Bay Sands Expo 占地 15,000平方米的竞技场将被转化为流行文化天堂, 预计会吸引 55,000 的文化漫画爱好者、超级英雄粉丝和消费者入场。通讯和信息部长, Mr. S Iswaran, 在APOS 2019峰会宣布了此活动, 在APOS 峰会行业领袖就技术如何改变媒体格局交换了意见, 认可亚洲作为一个市场, 亚洲式讲故事的崛起, 并分享了对此的见解, 及新加坡如何成为该地区的有价值合作伙伴和跳板。

## SINGAPORE COMIC CON

自2014年成立以来, 连同新合作伙伴的实力和多年来的积累, 新加坡媒体节已经发展壮大。Singapore Comic

Con 的加入, 在新加坡媒体节之下, 提供亚洲故事说者更多机会, 借鉴于多种类型和灵感格式, 扩展其产品和接触更多消费者。从贸易市场、会议、电影放映、颁奖典礼、漫画、玩具和电子游戏, 节日迎合企业、内容创作者和消费者, 不断提升新加坡作为媒体的地位枢纽和通往该地区的门户。

Mr. Rob Gilby, 新加坡媒体节咨询委员会董事长说, “流行文化是媒体的组成部分, 鼓舞人心, 跨格式和流派的故事,

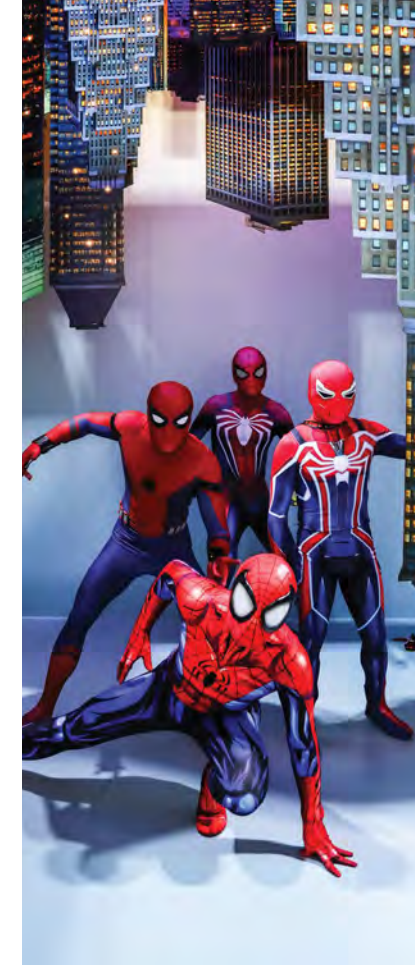
猎取了亚洲迷的脉搏。我们一直寻求扩大节日的覆盖, 我们很高兴欢迎 Singapore Comic Con 今年的加入。”

新加坡, 印度尼西亚和马来西亚Reed Exhibition总经理Ms. Michelle Lim分享她的心得, “随着Singapore Comic Con 的演变, 并成为新加坡媒体节的一员, 我们将继续带给粉丝们最好的流行音乐和喜欢的文化体验, 同时引入新的内容吸引新粉丝们。从最好的玩具、收藏品、漫画、角色扮演, 到亚洲新



电影院和内容, Singapore Comic Con 欢迎任何西方和亚洲流行文化内容。”

Singapore Comic Con将加入新加坡动漫节, 新加坡媒体发展局的六个组成活动, 活动包括: Asian Academy Creative Awards (AAA), Asia TV Forum & Market (ATF), ScreenSingapore, Singapore International Film Festival (SGIFF) 和节日的数字活动, SMF Ignite。



## 新加坡媒体发展局报道

### 关于新加坡媒体发展局

连同Infocomm Media, Infocomm Media Development Authority (IMDA) 领导新加坡信息通信的数字化转型。要做到这一点, IMDA将开发一个动态的数字经济和具凝聚力的数字社会, 由一个特殊的信息通信媒体 (ICM) 生态系统驱动 - 包含发展人才, 加强业务能力, 并增强新加坡ICM基础设施。IMDA也规范电信和媒体以保障消费者权益和在促进商业的同时获得有力的营商环境, 通过个人数据保护委员会, 增强新加坡的数据保护制度。有关更多新闻和信息, 请访问www.imda.gov.sg 或关注 IMDA Facebook 和 Twitter@IMDAsg

### 关于新加坡媒体节 (SMF)

由Infocomm Media Development Authority

主办的新加坡媒体节目标成为亚洲领先国际媒体活动之一, 成为行业碰头发掘亚洲电影, 电视和数字媒体最新趋势, 人才和内容的地方。节期从2019年11月21日至12月8日, SMF汇集了新成立的亚洲学院创意奖项 (AAA) 和媒体活动, 如新加坡国际电影节 (SGIFF), 亚洲电视论坛与市场(ATF), ScreenSingapore, Singapore Comic Con和SMF Ignite。更多有关信息, 请访问 www.sgmediafestival.com。

### 关于Singapore Comic Con (SGCC)

Singapore Comic Con (SGCC), 前身为 Singapore Toy, Game & Comic Convention (STGCC), 乃东南亚西方和亚洲流行文化的终极庆典, 从玩具、收藏品、动画到角色扮演, 必有一款适合你。

Singapore Comic Con是ReedPOP会展组合的一环, 组合包含 New York Comic Con, Chicago Comic Con & Entertainment Expo, OZ Comic Con, PAX and Star Wars Celebration。

更多信息, 请联络:

CHERELL SOON  
TATE ANZUR  
T: +65 6568 9143  
E: CHERELL.SOON@TATEANZUR.COM

JOANNAH ZHONG  
INFOCOMM MEDIA DEVELOPMENT  
AUTHORITY (IMDA)  
+65 6202 4426  
E: JOANNAH\_ZHONG@IMDA.GOV.SG

TOH WEIMING  
TATE ANZUR  
T: +65 6568 9153  
E: WEIMING.TOH@TATEANZUR.COM

# 需亚洲动漫合作伙伴？ 与 GIGLEGARAGESTUDIO 会面吧



**距** 吉隆坡市33公里的Cyberjaya的建筑中，整栋五层工作室，精力充沛的CG艺术家电脑屏幕上调整着Time Traveller Luke的最新场景，一部由马来西亚的Giggle Garage与韩国Anyzac Co合作制作的电脑动画系列。

有多个正在开发或完成制作的项目，Giggle Garage是亚洲为数不多一直生产或共同生产原创内容的电脑动画工作室之一。在过去的五年里，Giggle Garage与多个生产者合作继续打磨其共同生产的模型的相关性。

Originals是它于2015年发布的第一个原始IP。同年，Giggle Garage与Crazy Bird Studios和韩国EBS完成了Boing the Play Ranger第二季的联合制作。2016年，作为悉尼Cheeky Little Media的联合制片人，工作室完成ABC、CBeebies和Netflix委托生产的Kazoops。这些节目可以在超过100个地区观看。

“我们的团队成员来自多过10个民族和非常多元化背景。我们的人才相对年轻，但我们最老的一位艺术家接近70岁。”

“日常的商业语言是英语，我们分享着



为儿童和家庭创造伟大内容的共同热情。”Giggle Garage执行董事Mr. Zeno Gabing解释道。

2017年，Giggle Garage与MEASAT Broadcast Network Systems Sdn Bhd (Astro) 完成了另一个联合制作并推出闹剧喜剧秀Cam and Leon。这个节目很快被Imira Entertainment 采购并作全球分发。Giggle Garage曾在2018年制作电视剧Dr Panda，针对3-6岁小孩，Dr Panda 由林燕（熊猫博士）连同Giggle Garage 和

英国Spider Eye创造和制作，节目在2018年被9 Story收购并获得全球发行权。

## 技术使用

Giggle Garage拥有自己的渲染农场 - 约150个高性能服务器生成多属性图像。今年4月，Giggle Garage在MDEC主办的2019 MSC Creative Content and Technologies Updates展示了其实时渲染技术。通过杠杆化游戏引擎技术集成电脑动画生产中的一个选项管道，不仅让Giggle Garage减少了15%的主要生产时间，最重要的是，这技术使他们的艺术家和导演能够将时间放到影响他们作品的品质和创造力之上。

## 当前的生产

Giggle Garage目前正在制作两部电视连续剧：Time Traveling Luke，一个以7-11岁为对象的男孩动作、幻想和冒险秀，这个节目与Anyzac Co（南韩）、



SK Broadband和Daewon Media 联合制作。

最新的制作节目是Space Nova，供6-10岁观看的科幻冒险系列。该节目与悉尼SLR Productions 合作制作。系列将由ZDF 企业在全世界发行，澳大利亚和新西兰将由ACTF处理。系列制作资金来自Super RTL, ABC ME, Australian

Children's Television Foundation(ACTF), 亦有从Screen Australia收到主要资金，Create NSW也提供资金和支援。

## 联络资料

Giggle Garage将参展2019安纳西国际动画节马来西亚馆  
<http://www.gigglegarage.com>  
email: [giggle@gigglegarage.com](mailto:giggle@gigglegarage.com)

# 印度动漫走向世界

撰稿 Arjun Madhavan



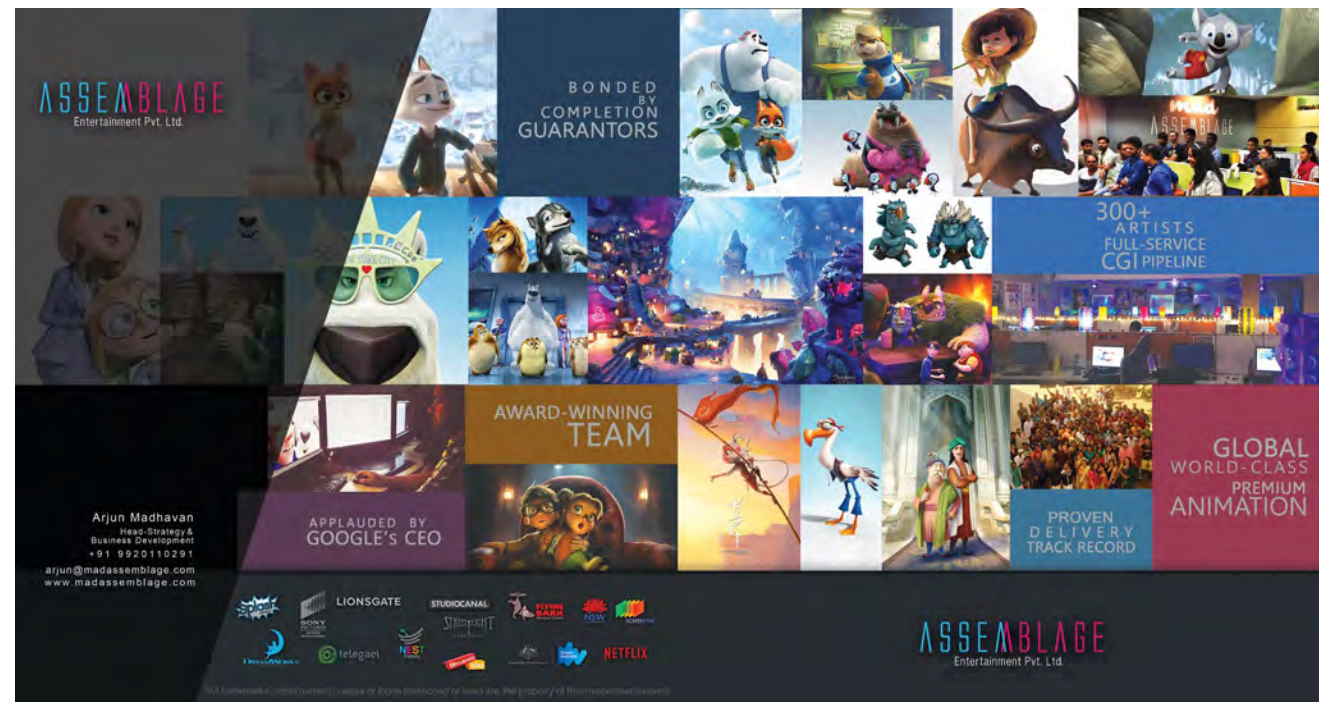
Assemblage Entertainment 是一间具领导地位，专注高级电视电脑动画制作工作室，总部设在印度孟买，有着坚实制作经验的动画片记录。在很短的时间内，Assemblage 已经生产了一个戏剧电影和高端电视内容制作的全球性名单。

Assemblage 成立于2013年，结合了技术实力与创意能力，为客户提供各种各样的3D / CGI动画和视觉效果制作服务，用于交互式内容开发、视觉形象和高品质 CGI动画内容、全长的戏剧、入屋的DVD、电视和流媒体系列。

Assemblage拥有艺术性和创造性团队，使用最先进的计算机图形技术，基础设施和强大的技术创新渠道，生产规模内容。

## 几个里程碑

在过去的5年里，Assemblage制作了几个全长功能电影 - 首先是 Lionsgate 的 Norm of the North，北美发布跨越2,400个屏幕，紧随其后的是全世界发布；然后与澳大利亚制片人制作了 Blinky Bill - The Movie，由 Studio Canal 分发（和



Studio 100 / Flying Bark 共同生产)。

最近也完成梦工厂的 Trollhunters，作者 Guillermo del Toro，Netflix 原创系列。

近日发布了第三个全长 3D 立体 CGI 动画“Arctic Justice”，将在影院播映。此片由 Monika Bacardi 夫人领导的小组和 Andrea Iervolino AMBI Media 联合制作，将会分发到北美超过3,500个屏幕。

Assemblage 目前正在制作两部 Norm of the North 续集，和 Netflix 原创系列的几部电脑动画。

## 前景

Assemblage 是该地区唯一有安排 US Film Finances Inc. 完成债券担保的工作室。公司目前也在寻求共同开发，共同创造和共同生产高品质合乎经济学的电脑动画内容，公司正处于下一个增长阶段。

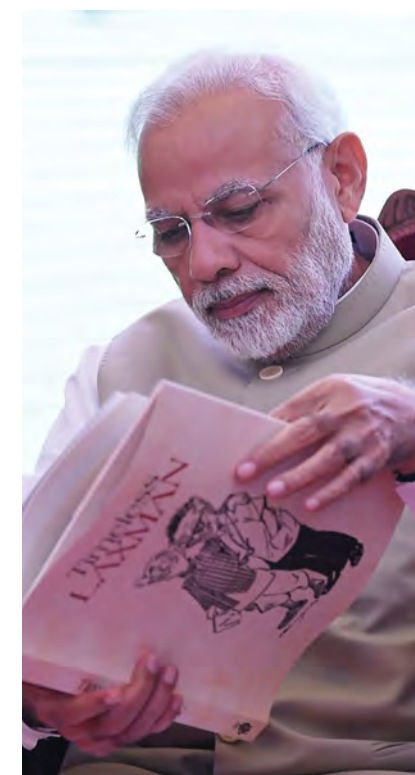
随着自身动画 IP 组合的建立，Assemblage 最近发布了它的第一个合资动画

“Common Man Works”，旨在重振由有远见和著名的漫画家 Padma Vibhushan RK Laxman 六十年前创建、印度最受欢迎、同名字的漫画人物，Common Man，几十年来一直都是一个标志性的漫画人物，娱乐当地观众，做好准备在一个新的动画化身复活。印度总理 Narendra Modi，与国防大臣在 2018 年 12 月的孟买，联手推出这资产，使它有前所未有的认可。

## 后台 - 团队背后的组合

Assemblage 由 AK Madhavan，又名 Madmax（业界知名人士），成立和领导，一个动漫行业的先驱。

Max 被认为早在 2000 年已经开始了印度动漫产业。初期，生产了大量的电脑动画、400 多个剧集、多张 DVD 和超过半打故事片。Max 的儿子 Arjun Madhavan 最近加入了公司，在“福布斯”杂志 30 个不满 30 岁列表就介绍 Arjun，他本人是前投资银行家 / 私人股权专业，伦敦经济学院毕业，主修领导战略和业务发展。





# 友梦影业



动画产业全方位运营公司  
中国最大的专业动画电影发行公司

*Now entering TV series production,  
financing and distribution*



撰稿 梁定雄

# 友

梦影业自成立以来，专注从事国内和国际动画电影项目发展；提供项目融资、开发、生产、合作生产、促销和分销以及商品推销、游戏制作、音乐舞台节目和主题公园许可。

公司参与过许多著名的动画电影合作，包括风雨咒、火影忍者、声之形、反转星球、豆福传和恐龙王，从版权投资、营销到国内国外推广和发行。使用互联网集成战略，友梦协助客户建立自家品牌，提高公司价值。

友梦和它的合作伙伴

### 北京微影时代科技有限公司

友梦主要投资者是北京微影时代科技有限公司，提供资金和营销资源支持。微影时代由腾讯和万达始创，业务涵盖流动社交媒体、娱乐、营销和电影发行。

### 娱跃文化有限公司

娱跃文化是北京微影时代的全资子公司，一家超级IP运营商，基于大数据分析，提供IP和行业分析。

以下是友梦经常合作的动漫分发频道和电视系列

## 全媒体发行频道

### SATELLITE AND TV STATIONS



### INTERNET MEDIA



### BRANDS



### THEATRE CHAINS (COVERING ALL CINEMA IN CHINA)



### STREAMING MEDIA



### MOBILE CINEMA



### INTERNET TICKETING



## 友梦影业业务范围

### 完整动漫IP孵化、制作、后期制作及发行链

#### IP 收购

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

#### 专业生产管理

- 丰富动画制作经验
- 生产成本控制与管理
- 技术研发支持



### 完整发行渠道

- 9年动画电影发行经验，中国最大专业动画电影发行公司，覆盖所有影线
- 覆盖所有媒体发行渠道(互联网流媒体、电视频道、知识支付、图书出版)
- 全面服务营销策划团队，拥有成熟的业务和媒体渠道

### 全IP价值链开发

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

## 团队优势

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



### 友梦影业总裁 姜辉

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



### 友梦影业董事 杨丹

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



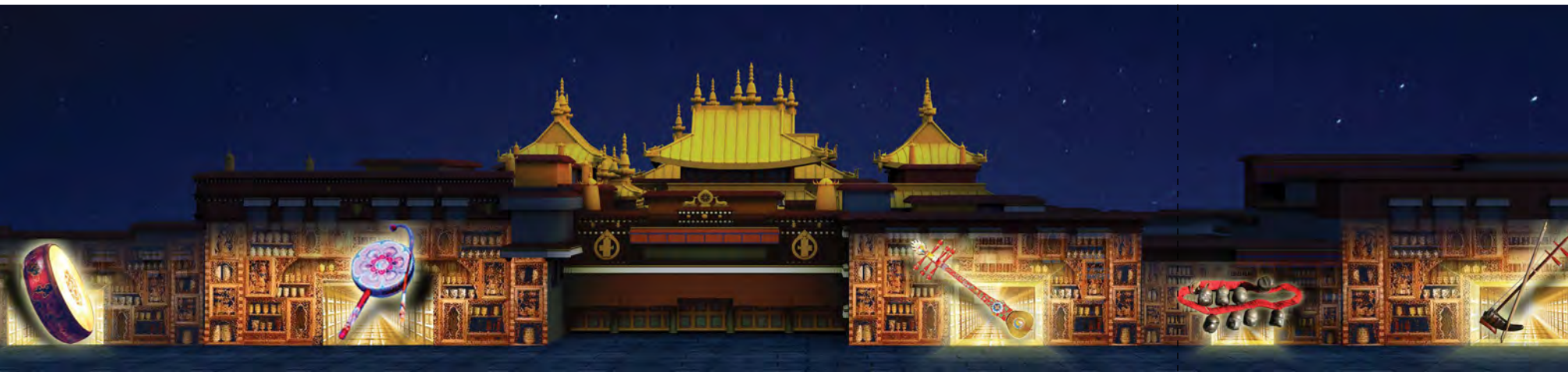
### 友梦影业海外事业总裁 梁定雄

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

## 合作理念

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





# 丝路 数码呈现动态，动态成就视野



撰稿 梁定雄

丝路视觉科技股份有限公司（股票代码：300556）自2000年在改革开放前沿城市—深圳—深耕并专注于数字视觉运用科技领域的实践和探索以“创新”作为企业文化重要因子，不断拓展计算机图形图像技术（Computer Graphics）的应用场景和领域。丝路视觉作为全国性的专业数字视觉综合服务供应商，以“为客户创造超乎想象的视觉体验”为使命，立足于视觉科技与应用行业，专注于CG应用领域，以创意为核心、市场需求为导向。丝路视觉主要利用计算机图形图像技术进行视觉设计和创作，将CG技术与艺术相结合，依托长期积累的技术实力和前瞻性的创意设计能力，为建筑、设计、展馆、广告、动漫、影视、文体娱乐活动等行业客户提供涵盖CG静态、CG动态、CG视觉场景业务的数字视觉综合服务。



## 丝路分布

北京、上海、广州、深圳、天津、南京、青岛、成都、武汉、合肥、昆明、香港、洛杉矶

## 主营业务

丝路视觉主要产品均通过CG (COMPUTER GRAPHICS) 技术手段实现，即利用计算机技术进行数字化的图像设计和视觉艺术创作。根据表现形式、行业运用的不同，丝路视觉业务板

块目前分为：数字营销、展览展示、设计可视化三大业务。

## 动态视觉服务

丝路CG动态视觉服务是利用CG技术，将构想展现为数码化的动态作品的服务，实现动态视觉效果并提供相配套的辅助功能；主要产品形式为动画影片、广告、特效和各类CG多媒体内容，通过运用动态影片等形式，帮助各行业客户更好地展示其产品、服务，实现展

示、营销目的。具体案例有：为第二届“一带一路”国际合作高峰论坛推出国画大片《山海同一卷》（影片英文翻译为《Across Mountains and Seas》）。

## 全范围娱乐服务

丝路视觉以内容价值为驱动，数字交互技术为核心载体，通过原创设计开发、国际IP引进及全国巡展的商业模式，开发更多泛娱乐化服务，如：建立的亲子展览开发品牌、策划大型数字艺术展览



开发品牌、策划大型数字艺术展《爱丽丝梦游仙境》与著名文旅建筑的3D Mapping 秀等新媒体艺术展示。还凭借着在VR/AR产业的领先技术与发展优势，与自身研发的大数据平台，为房地产商客户量身打造了一款多人联机VR“丝路灵境系统1.0”。系统包含了VR虚拟沙盘、数字城市区位配套漫游、虚拟项目沙盘业态导览、虚拟样板间、虚拟IMAX影院、虚拟会议室等；丝路通过不断积累技术和业务力量，逐步提高CG技术水平，与阿里巴巴达成战略合作，共同打造面向全球的云渲染服务平台，客户遍及50多个国家

和地区，其中包括多位奥斯卡奖用户。还曾为《流浪地球》、《白蛇》、《战狼2》、《大圣归来》等国内亿元票房电影提供渲染服务。

企业全称：丝路视觉科技股份有限公司  
 总部详细地址：中国广东省深圳市福田区市花路3号花样年福年广场B4栋108室  
 联系电话：0755-88322056（前台）  
 官方客服电话：4000689066  
 丝路视觉官网：www.silkroadcg.com



撰稿 梁定雄

**深**圳市定军山科技有限公司2009年在深圳开业，主要业务是“点播影院”，为观众观看自选影片提供放映服务及经营活动；定军山提供渠道让IP拥有商透过提供数字内容（视频、游戏、音乐、讲座等）到家庭、剧院、酒店、学校、社区中心、政府设施、飞机、火车、游轮及离岸钻井平台，所有消耗数字内容的位置，收取发行利益。

定军山与中国研究院、电影科学与技术等政府机构工作关系密切；公司协助制定保护数字媒体版权侵权和盗版的中国标准。这个标准使用了类似于闭环的系统数字电影倡议（DCI）。

### 中国点播影院市场到2024年将拥10亿用户

中国的点播影院市场包括正在电影院放映的电影要同时在移动设备上显示并投影到你的电视、移动设备、投影仪和电脑屏幕中。

定军山已与中国的关联政府和监管机构部门在国内建立了这个具安全、可控、负责任和可计费的数字媒体分配平台，这个发行平台将改变整个中国数字媒体的分配生态系统。

目前，平台已经有了超过1800万用户访问，定军山的目标是在未来5年内拥有10亿用户。

# CHINA IS OPENING UP ITS DIGITAL MEDIA ON DEMAND MARKET (DMOD)

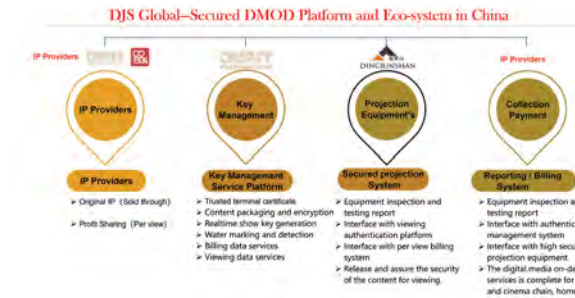
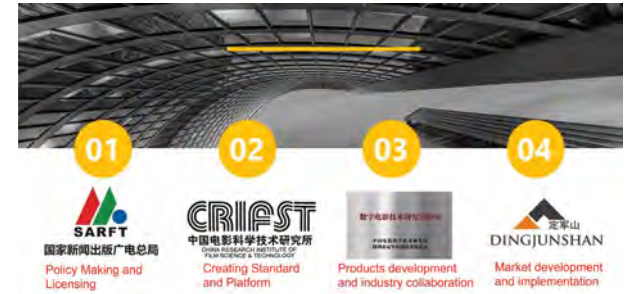
协助媒体拥有者取得数字内容发行收益



### 定军山点播影院分销平台的起源

2015年，广电总局（国家广播电影电视总局）开辟了一个安全闭环新的交付和包装标准，展示大屏幕电影院或移动影院以外的数字化内容的新市场。

定军山与广电总局、中国电影科学与技术研究院以及中国数字电影技术研究实验室合作，将负责实施这一新兴数字内容市场的发展。



### 定军山点播影院分布式平台与生态系统

定军山数字媒体点播平台提供给IP版权商的是一个有高度安全性知识产权货币化平台，无庸忧虑盗版问题。定军山平台使用DCI类型在闭环系统中加密。

### 定军山服务范围

在这个生态系统中，定军山为客户提供一个经过认证的观看管理平台实时服务，平台是由定军山为中国电影科学研究院制作的。该平台将整合了现有的多方视频内容+安全投影设备+“服务系统”中的计费管理系统，目的就是为影院连锁运营商提供点播电影服务。



### Supporting multiple types of 'on-demand situation and on-demand theater operators'



### 为什么IP提供商想与定军山合作？

定军山为IP拥有商提供的，是一个安全、可控、可管理和可靠的服务平台，让他们的IP货币化，是要进入中国市场的IP供应商的最佳合作伙伴。

有关信息：www.djs-china.com info@cgge.media



# MOVING to Mastery



## Kre8tif! 2019

SOUTHEAST ASIA'S  
CREATIVE CONFERENCE &  
CONTENT FESTIVAL

3-6 SEPTEMBER 2019

CYBERVIEW RESORT & SPA  
CYBERJAYA, MALAYSIA

kre8tif.com.my



Kre8tif! is an initiative by Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC), an agency under the Ministry of Communication & Multimedia Malaysia with the mandate to develop the creative content industry in Malaysia.

Under MDEC's #ANIMY #ANIMASEA platform, Kre8tif! is aimed to spark innovation and exploration of major trends across the creative sector.

4 DAY EVENT	35+ SPEAKERS	1,000+ BUSINESS MEETINGS	40+ BOOTHs	500+ DELEGATES
----------------	-----------------	--------------------------------	---------------	-------------------



**CONFERENCE**  
will feature sharing sessions for passionate practitioners within the creative scene, as well as gathering leading minds in animation, licensing & merchandising, visual effects and digital technology in business & technical tracks



**BUSINESS XCHANGE**  
is an ideal platform for creative companies looking to dramatically impact the industry and the world.  
This Business Xchange is divided into 2 sessions: Pitching and Business Matching



**EXHIBITION**  
is open to all creative and technology companies to showcase their IPs, current hardware, software, and services to delegates and the public.  
With a strong Kre8tif! branding, this will be a great avenue for companies to reach out to existing and new customers



**ENTERTAINMENT XPERIENCE**  
encourages attendees to observe and interact with latest apps from mobile VR to haptic technologies and immersive realities




**SHORTS SCREENING**  
is a showcase of the year's best works from students and professionals from all over the world. This screening provides attendees with an in-depth exploration of the world of animation, visual effects, and scientific visualisation



**KRE8TIFI! CONTENT FESTIVAL**  
celebrates creative technology, art & design and music by bringing together creative studios, professional artists, and students as well as communities to share experience that educate, challenge and inspire

For further information on sponsorship & participation, please contact us:

	CLiC Email: clic@mdec.com.my Phone: +603 8315 3000	Linda Email: maziinda@mdec.com.my Phone: +603 8315 3162	Juleza Email: juleza@mdec.com.my Phone: +603 8315 3104
---	--	---	--

# 卡卡动漫王国 主题公园寻找 IP

—中国家庭身边的体验式动漫王国



撰稿 潘巧云

卡卡动漫王国·龙南，位于江西赣州，是中国国内首个以室内动漫科技体验为主题的儿童乐园。项目总占地约150亩，一期开发50亩，包含脐橙精灵体验馆、积木城堡、小蜜蜂体验馆和UFO体验馆四个动漫科技体验馆，以及彩虹塔、动漫大舞台、动漫主题酒店和动漫主题街区。主要服务于周边0-12岁的儿童及家庭，接待2小时交通圈内家庭游客。

动漫文化为灵魂，科技创新为驱动是卡卡动漫王国的最大特色，动漫与科技的完美融合，可以突破时间与空间，穿越虚拟与现实。



更重要的是，他们挖掘龙南当地文化特色，创造出龙南当地代表性的动漫形象IP—脐橙精灵乐奇，是国内最具期待值的文化旅游项目。

## Part1 动漫科技体验馆

作为卡卡动漫王国的核心产品，动漫科技体验馆结合了动漫多媒体数字内容和最先进的互动科技，打造出具备充分的安全性、趣味性、多变性和创造性的动漫娱乐体验。在一期体验馆内（脐橙精灵体验馆、积木城堡、小蜜蜂体验馆，UFO体验馆），游客可以体验时下最流行的环幕、球幕、黑暗乘骑、VR、AR、全息等最具创意互动的最新娱乐产品。



## Part2 动漫演艺秀场

动漫演艺是园区最重要的文化活动，我们拥有舞台剧场、彩虹塔、动漫大舞台等各类型专业秀场。原创亲子舞台剧、动漫全息剧、夜间灯光秀、动漫音乐节、戏剧大赛等全年不休的演艺活动，为游客带来兼具活力和感动的精彩表演。

## Part3 动漫主题酒店

动漫主题酒店是园区的重要配套，原创动漫IP在酒店环境种植入让每一个房间都温馨浪漫，让游客有与众不同的定制体验，星级标准的配置和服务，舒适休闲无忧无虑，家庭共享亲子欢乐时光。

## Part4 动漫主题休闲商业街区

梦幻的动漫特色餐饮，动漫书吧、动漫音像世界、动漫衍生品专卖店等等，各式各样的动漫主力店，休闲购物和趣味餐饮，满足游客家庭的各种需求。



## Part5 亮点—地方特色原创IP

为赣州·龙南定制创作了特色的脐橙精灵乐奇及他的伙伴们“精灵同盟”（积木精灵罗宾，彩虹精灵温蒂安，蜜蜂精灵杰明和小熊精灵阿穆仔）。在龙南卡卡动漫王国，精灵们还会发生什么有趣又温暖的故事呢？

2019年10月 龙南卡卡动漫王国隆重开幕



# Caca

广州漫城文旅科技发展有限公司，致力于开拓中国家庭出游的新模式。他们擅长于动漫文旅项目的策划、投资、建设和运营，拥有丰富的国内国际动漫资源，项目开发经验和成熟的运营体系和团队。



# ANIMATIONNOW®

## 实时动漫，动漫迷最爱

Wonder Media

一间来自比利时的动画技术和制作公司

撰稿 梁定雄

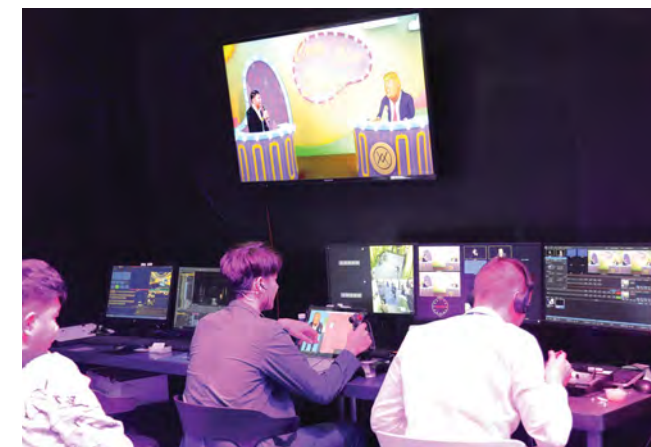
Wonder Media改变了动画的生产、体验和方式使用；他们相信实时动画就是未来。他们正在开发专工创建内容的技术，以前所未见的质量/成本比率达成。同时，AnimationNow! 实时动画

系统现已允许人们使用实时动画角色于电视格式的活动中，甚至在 Skype 的教室里。Wonder Media也在制作基于教育原则的原创作品。他们的旗舰产品是 WonderGrove Kids，一个教育网和广播系列，适用于网络、活动和Skype上。

Wonder Media在美国洛杉矶，比利时安特卫普和阿联酋阿布扎比设有办事处。



去年，Mr. Rudy Verbeeck, Wonder Media 首席执行官，应邀到深圳中国高科技展览会发言，该展览会有500,000专业人士参观。



### 顶尖动画技术

Wonder Media创造了世界上最直观实用的实时性动画系统。现在任何人都可以使用3D动画角色表达自己，创造独特内容或格式。

专为实际使用而设计，灵活性和模块化，AnimationNow®提供现场动画人物，多个木偶，实时摄像头，像视频一样的动画制作工具，等等。

根据您的各种需求，他们为他们的工具提供独特的知识产权特许经营权或许可，包括一个字符角色库和动作库、现场安装、咨询、培训和支持，以及大胆与你共赴完全陌生地界的热情。

### 通过动画教育

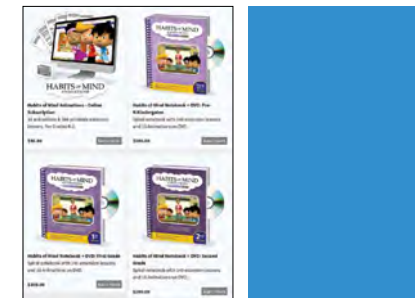
WonderGrove为父母和教师们提供一套综合教育动画，帮助孩子们在课室内外为日常生活挑战做好准备。



WonderGrove有100个植入了引人入胜的动画角色库视频和2,000个扩展教学课程，所有材料均适合幼儿园，一年级和二年级学童，符合联邦共同体的核心标准。

学生可以将学习个性化。他们以独特的方式学习新的知识，通过从头到尾讲故事的过程，获得了信心，让自己沉浸课中。

通过动画，学生变得乐意学习和体会更深。学生们通过讲故事学习新技能：写作，交流，团队合作，解决问题，编辑，技术技能和声音设计。学



生的亲身经验对他们的学习甚至职业生涯都有莫大裨益。

### 任何人都可以制作动画

Wonder Media的StoryMaker软件提供一套独特的软件工具，容许大家接触动画制作。AnimationNow 创造了一个直观而实用的实时角色动画系统，现在任何人都可以使用3D动画表达自己的人物，并创建独特的内容或格式。

现在是时候把你的想象力释放出来！！





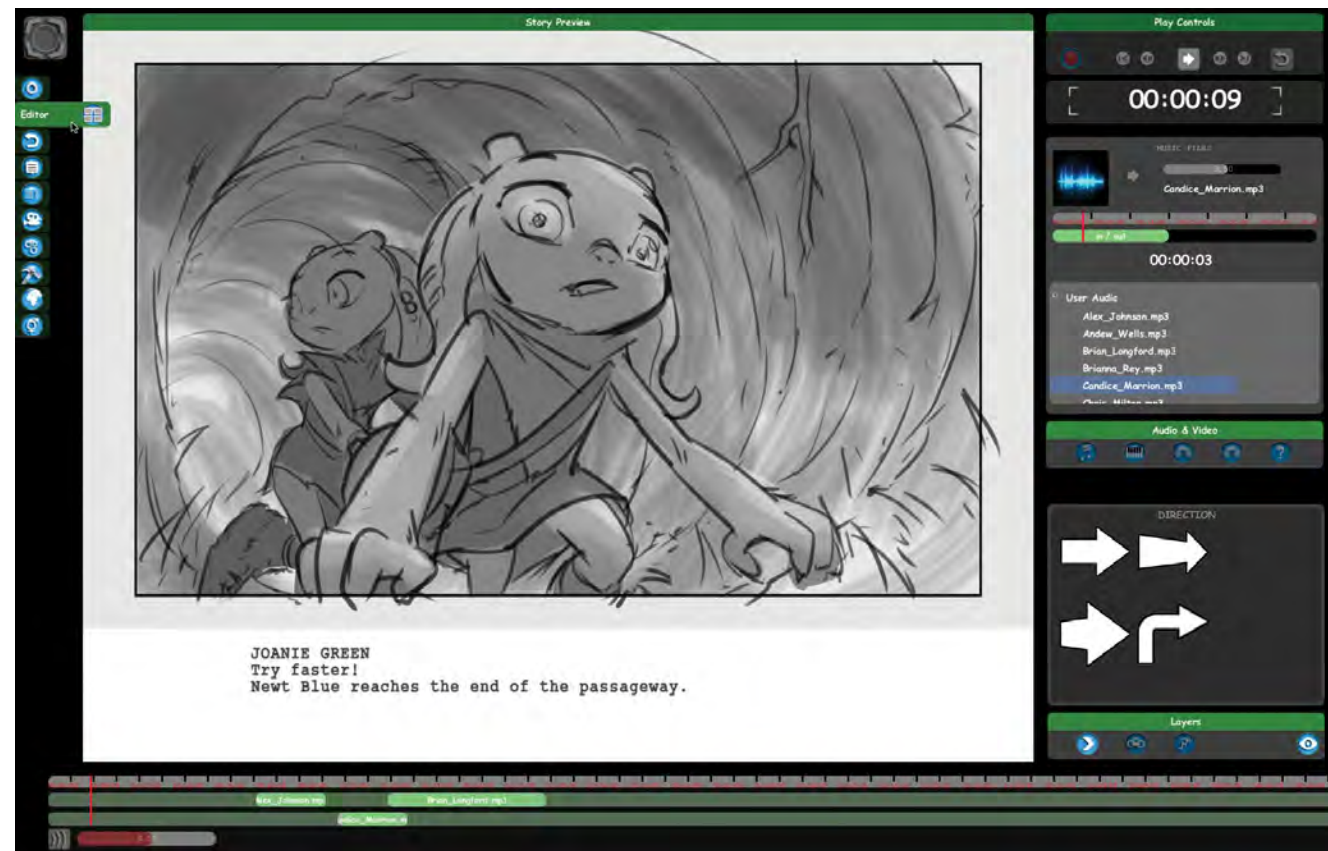
# CINESTAGE

撰稿 WayneKennedy

## 公司介绍

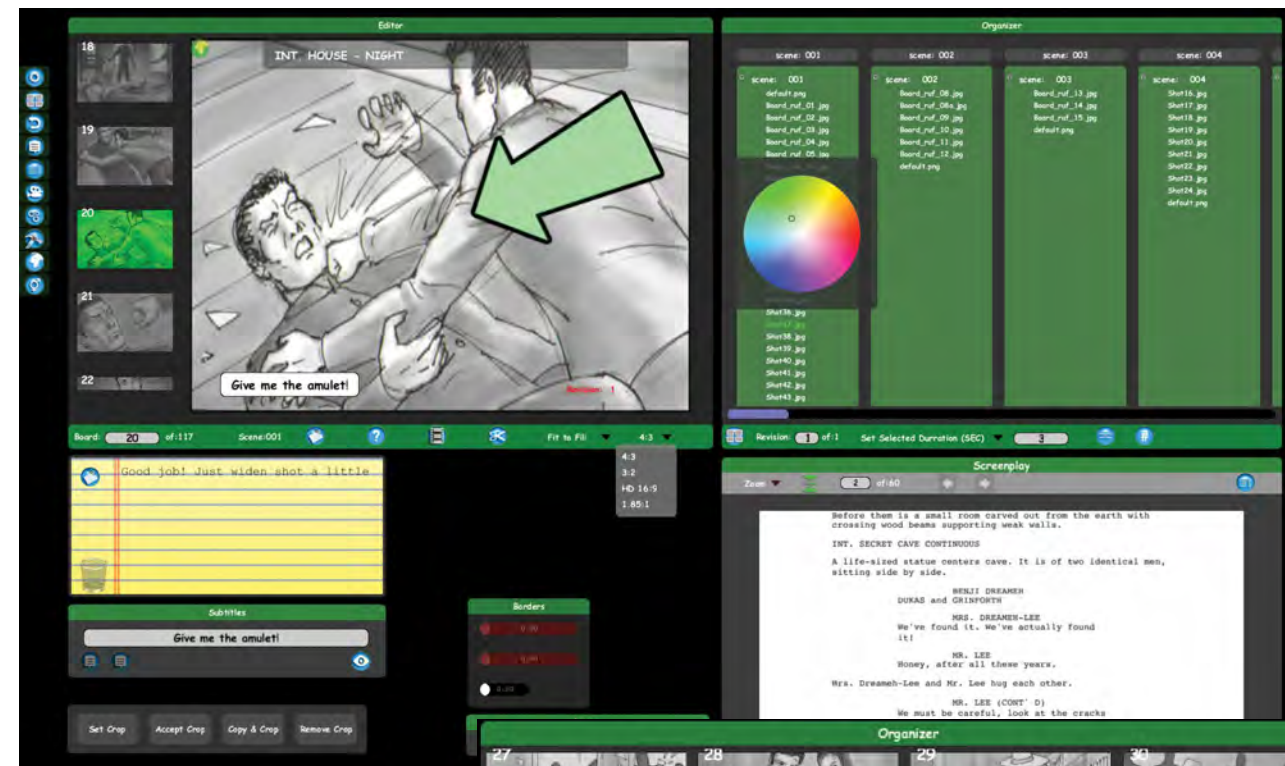
Empyreal Entertainment的技术部门自豪地介绍CineStage创意解决方案。弥合概念最终产品采用软件实用程序，旨在简化生产流程。

CineStage是一个动画故事动态故事板构建辅助工具，允许用户通过对故事的组织和序列播放来构建叙事故事板。CineStage强大的工具允许导入单个或连续的故事板、设置场景、计时节奏控制和方向注释。



## 程序功能

- 故事板版本跟踪
- 裁剪和宽高比设置
- 注释和导演笔记
- 场景排序和位置映射
- 故事板改组和组织
- 场景方向分层
- 镜头列表创建和管理
- 编剧场景映射
- 时间编辑器
- 音频声道控制
- 电影文件导出器



## 创意工作流程

CineStage具有导入剧本能力，其工具允许细分场景、镜头和角色，完整了预生产概述。

## 制作样片

CineStage具有时间轴控制功能，每个故事板的视觉动画可以为播放电影文件导出。此外，CineStage允许多轨音频编辑图片，是能真正封装基调叙事。

## 创意管理

CineStage是一个既能创作，也能管理的工具，满足编剧部门和个别艺术创作者的需要。

CineStage预计会在秋季在多个平台上发布

查询日期或其他详细信息，请发查询至: [info@cgge.com](mailto:info@cgge.com)



Empyreal Entertainment是一间位于加利福尼亚州洛杉矶具动力的跨媒体内容和软件创建公司。公司致力于电影、电视、VR和移动设备工作，努力追求卓越讲故事的能力。Empyreal Entertainment目标在通过梦想建立特许经营权。

[www.empyrealent.com](http://www.empyrealent.com)



# CG GLOBAL ENTERTAINMENT LTD.

## 缔造桥梁让艺术家、制作人、 工具制作、分销商们连起来



Over the last 13 years, Anibrain has become one of India's leading VFX, Animation, AR and VR creative studios employing 700+ skilled artists, producers and support teams. Anibrain today is the go-to facility for some of the biggest Hollywood blockbusters with over 200 Feature projects to its name with a client base extending across multiple nations and continents.

- VFX
- ANIMATION
- VIRTUAL REALITY
- AUGMENTED REALITY
- GAMING
- APPS
- & MORE

**CONTACT**  
 Mark de Sousa  
 Executive Producer  
 markd@anibrain.com  
 www.anibrain.com



撰稿 朱嘉华

**C**G Global Entertainment Ltd (CGGE) 扎根香港，合作伙伴来自世界各地。公司业务旨在通过我们的媒体[www.awnchina.cn](http://www.awnchina.cn)和我们的杂志Animation Global, 联系业界。CGGE积极参与主要贸易展览和会议，最新的活动为与丝路视觉科技有限公司共同主办2018年深圳高交会论坛和展览，展会有超过500,000名专业人士参观。

### CGGE业务涵盖：

- 媒体 - 互联网和印刷
- 咨询业务与分销 - CG动画功能电影和电视剧
- 制作 - CG故事片，其中“Dreamehs”正在制作中
- 研究与开发 - 动画、建模、合成和渲染开源工具





CGGE连同定军山 - 一个数字媒体分配标准设计者, 提供强大分发能力。定军山为全球知识产权拥有者保证按需收

费服务; 他们拥有超过1800万用户, 这是一个很棒的IP数字内容提供者将他们的内容资产货币化的分销渠道。

### “全球数字媒体产业目录 - 中国版2018”

刚在CGGE媒体平台上发布。该目录提供中国数字媒体产业相关信息。载有超过10,000家娱乐媒体工作室, 游戏开发商, 学术机构和相关组织资料; 对于任何想进入中国的人来说, 都是宝贵的资料。

CGGE的使命是能够与我们的同业朋友和成员建立一个全球社区。请联手支持我们的行业, 我们将一起建立一个更美好的世界! !



# 全球数字媒体2018年工业目录中国版

## 中、英文版本

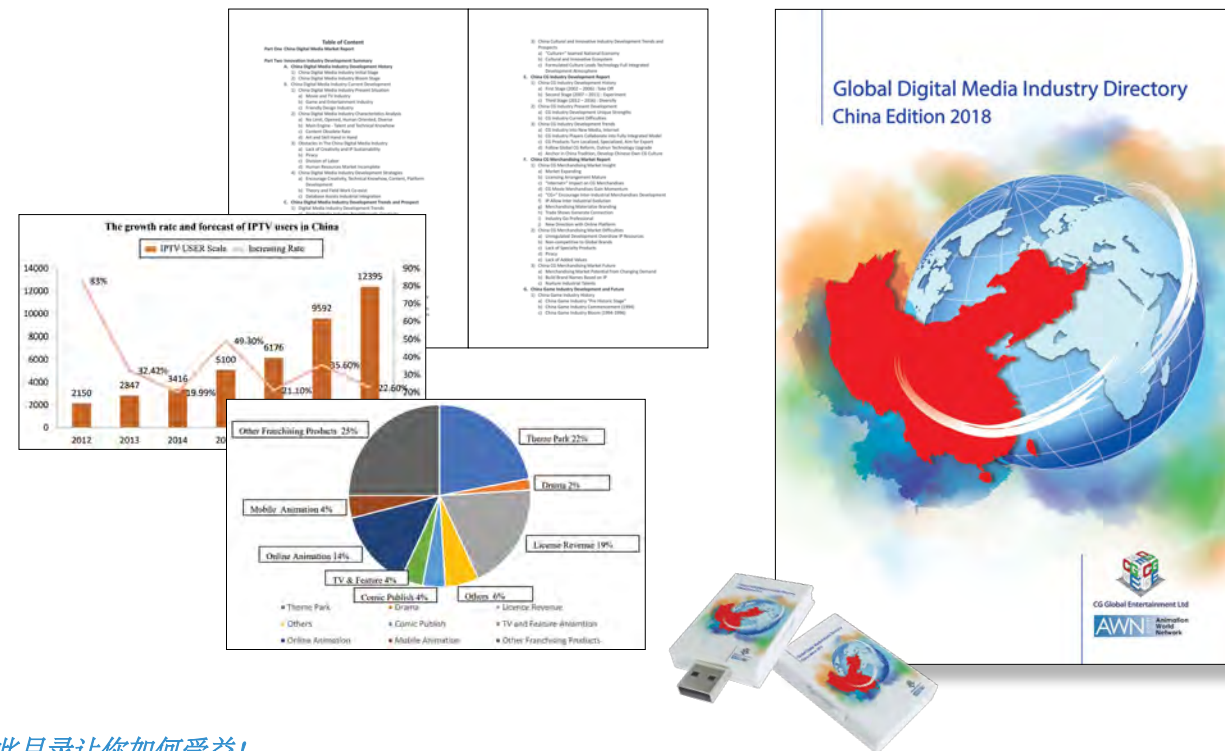
今天, 中国是全球数字媒体产业最重要的市场之一。中国也是世界上消费数字媒体, 动画、游戏、VR / AR、流媒体、漫画书或相关内容增长最快的市场。2017年, 中国动漫市场规模估计为250亿美元, 预计在未来3年内, 年产量将达到360亿美元。

中国24岁以下的人口超过2亿, 中国数字媒体消费市场将很快成为全球最大的市场。

中国在所谓的“文化产业”中有超过几十家公司, 但许多公司在数字媒体行业中不活跃或无关紧要。全球数字媒体行业目录中国版2018让您以即时访问3,000多家公司, 包括动画工作室、游戏开发商、学术机构和相关组织; 这些公司在行业中都是真实的和活跃的。他们正在寻找合作生产伙伴、外判服务以及有意来中国扩展的国际实体合作。

全球数字媒体行业目录中国版2018不仅仅是一个行业目录, 它也是一份有关中国传媒业信息的最新行业报告, 涵盖政府政策、官方关系和对数字化、媒体世界以及动画, 游戏、互动和外网领域创意发展的看法。它还具有详细的数字媒体部门评估和分析、行业面临的困难、增长最快的行业以及形成增长的方式预计。目录内每个覆盖的行业专章讨论。

目录的目的是协助行业更好地了解中国数字媒体行业及相关政府的角色和政策。



### 此目录让你如何受益!

如你意欲开发一款游戏, 有一个动漫的好桥段, 或正在寻找中国伙伴或技术或产品共同制作, 这目录是你的所需。

如果你对中国数码媒体行业认识不透彻, 本目录提供详尽的中国“可行”和“避免”事项。如果你已经尝到中国媒体行业的味道, 本目录亦能提供新生产合作或发展的潜在伙伴。

无论你是否身在中国, 或计划开始中国商务, 此目录能帮到你。

目录以中英文USB发行, 订购请到访 [www.CGGE.media](http://www.CGGE.media)。



DREAMERS STUDIO  
友梦影业

CGGE正协助中国最大的动画电影发行商 - 友梦影业 - 成立部门, 为中国电视台制作动画电视剧。通过这些电视剧, 为有意进入中国市场的知识产权拥有者提供全面的IP开发和营销计划。服务范围从传统的免费广播、中国主要媒体的互联网流媒体至知识产权和商品销售许可、游戏和音乐剧等。

至于制作CG动画电影、游戏、VR / AR等数字资产生产形式, CGGE与蓝弧影视合作动画工作室。蓝弧提供全方位的CG制作, 价格优质, 和生产价值高; 其生产管道可以处理CG动画、VFX、Previs和动作捕捉工作。蓝弧对IP制作有着狂热, 在过去的18年经营中, 制作了超过55,000分钟的动画。





# DREAMERS STUDIO

The Biggest Animation Films Distributor  
and Producer in China



Your Distribution and Co-production Partner in China

