



# 动感世界

## DYNAMIC WORLD

吉林动画学院院报 总编辑:郑立国

2018年第12期 总第161期 本期共4版 2018年9月11日出版 主办:吉林动画学院 主编:陈珍 编辑:韩笑 校对:闫琦

本期导读  
中国动画产业发展思考 | 详见T02版  
移动互联网时代下的中国漫画 | 详见T03版  
当下动漫游的审美追求 | 详见T04版

## 国内外著名动漫游“大咖”齐聚长春 “2018 中国·吉林国际动漫游戏论坛” 在吉林动画学院盛大开幕

本报讯 金秋9月,北国春城秋高气爽,大地飞歌。5日,由第十四届中国长春电影节组委会主办、吉林动画学院承办的“2018 中国·吉林国际动漫游戏论坛”在吉林动画学院隆重开幕。

长春电影节组委会副主任、中共吉林省委宣传部副部长张志伟,长春市文广新局局长张鸣雨,中国动画学会名誉会长金德龙,中国动画学会会长余培侠,中国电影股份有限公司总经理江平,吉林动画学院院长、校长郑立国,原韩国文化产业振兴院院长、现韩国清州大学教授洪相杓,第80届奥斯卡最佳动画短片《彼得与狼》执行制片人卢克·图唐尼,我国漫画家、动画导演颜开,著名漫画家聂俊等省市相关部门的领导、专家和企业代表,及吉林动画学院师生一千多人出席了开幕式。

吉林动画学院副院长、副校长刘欣主持开幕式。



长春电影节组委会副主任、中共吉林省委宣传部副部长张志伟在开幕式上致辞。



中国动画学会会长余培侠在开幕式上致辞。



吉林动画学院院长、校长郑立国在开幕式上致辞。



吉林动画学院副院长、副校长刘欣主持开幕式。

开幕式上,张志伟在致辞中说,近年来,吉林省动漫游戏产业呈现良好的发展态势,在全国动漫游戏产业领域占有一席之地。这主要得益于吉林省高度重视文化改革发展,制定出台了多项支持文化产业发展的政策措施。同时,也得益于吉林动画学院等高校为我省乃至全国培养了大批动漫游戏人才,以及吉林动漫游戏原创产业园等发挥了重要集聚作用。本届论坛群贤毕集,共商动漫游戏产业发展大计,对于我们开阔视野、探索动漫游戏国际化道路,提升动漫游戏产业整体实力和竞争力,将起到重要推动作用。

余培侠在致辞中指出,长春作为新中国电影的故乡,这里有闻名海内外的长影集团,还有近年来迅速崛起的吉林动画学院,培养了大批动漫产业人才,生产创作了3D动画

电影《青蛙王国》。相信此次论坛一定会聚焦全球视野和全新理念,加深国内外动漫游戏界的相互了解,为提高国内动画影片创作的国际化思维和创新力,构建动画电影的交流合作平台,加强国内外动漫、游戏等文化产业领域合作搭建起桥梁。

吉林动画学院院长、校长郑立国在致辞中说,“中国·吉林国际动漫游戏论坛”作为吉林动画学院品牌论坛活动,致力于推动国家和吉林省区域动漫游戏以及影视产业人才培养和产业创新发展。论坛自2002年以来成功举办七届,有1000余位国内外知名专家、外国驻华大使、使参赞、总领事等来校交流讲学,围绕动漫游戏以及影视产业体系举办了500余场专题讲座。论坛的成功举办,为

国际化人才培养拓宽了资源渠道、增添了智慧力量,释放了发展动力、增添了发展活力。

郑立国表示,实现动漫游戏以及影视教育和产业发展全面突破,走国际融合之路将是必然之选。未来,吉林动画学院将致力于拓展海外市场深度合作,推动原创动漫游戏精品IP国际输出,推动中国动漫游戏以及影视产品和优秀人才走向世界、融入世界,全面实现吉林省及我国动漫游戏以及影视产业创新发展,助力提升国家文化软实力和国际综合竞争力。

本届论坛为期2天,以“新时代背景下的中国动漫游戏国际化道路探索”为主题,邀请众多国内外专家、学者、企业家代表共聚长春,以全球视野和全新理念,分享动漫游戏行业先进的理念、审视、梳理动漫游戏产业的趋势,探索国际

化发展道路,提升吉林省动漫电影的整体水平和国际合作。

论坛上,中国动画学会名誉会长、中国传媒大学博士生导师金德龙就《中国动画产业发展思考》做了主旨报告。

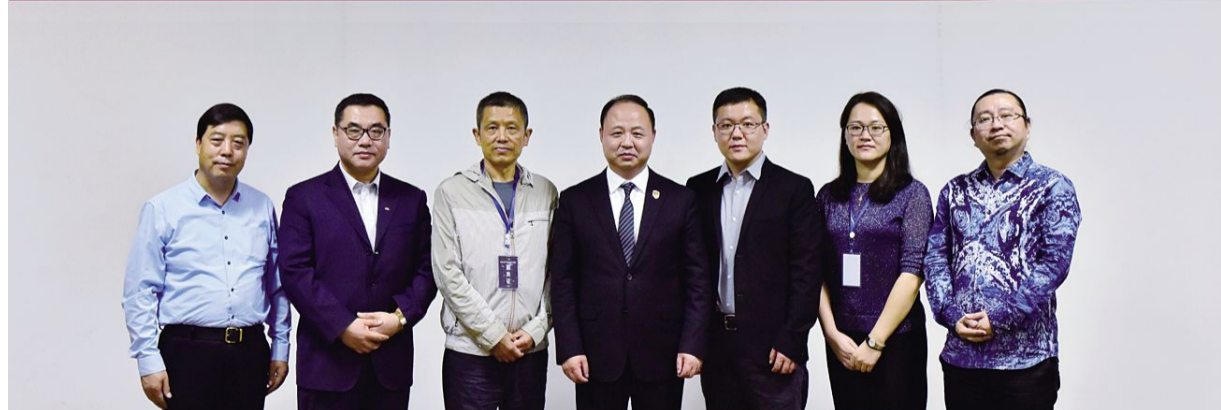
中国电影股份有限公司总经理江平围绕《中国动画的国际之旅》为主题做主旨报告。原韩国文化产业振兴院院长、现韩国清州大学人文社会学院社会科学系教授洪相杓就通过韩中两国文化产业合作,以携手进军全球市场发表提议;第80届奥斯卡最佳动画短片《彼得与狼》执行制片人卢克·图唐尼以《动画产业崛起对于地区经济发展的重要性》为题分享给大家;我国漫画家、动画导演颜开将就移动互联网时代下的中国漫画演讲;澳大利亚

野熊娱乐公司执行制片人贝蒂娜·道尔顿演讲《国际合拍片——合作如何创造新机遇》。9月6日的论坛,将有祖龙娱乐副总裁、美术中心总经理王乐以《中国网络游戏发展概况与国漫IP的崛起》为主题做演讲;上海育碧电脑软件有限公司资深艺术总监廖俊豪就《丛林鏖战——孤岛惊魂之至暗时刻》进行艺术解析;吉林动画学院副院长、中国美术家协会动漫艺委会副主任、中国动画学会常务理事常光希的主题是《永恒的动画艺术——当下动漫游的审美追求》;中国香港漫画家姜智杰的演讲主题为《我的漫画生活》;著名漫画家聂俊就《漫画里的成长与记忆》进行分享。(胡晶)

(各位专家的报告,本报将在2、3、4版做专题报道。)

## 中国民营文化产业商会 动漫游专业委员会成立

### 中国民营文化产业商会动漫游专业委员会一届一次主任委员办公会议



本报讯 经全国工商联批准,9月6日,由吉林动画学院发起成立的中国民营文化产业商会动漫游专业委员会在吉林动画学院举行成立大会。全国工商联会员部商处处长王兆成,中国民营文化产业商会副会长、吉林动画学院院长、校长郑立国,中国民营文化产业商会副会长顾汉春,中国民营文化产业商会秘书长、百度副总裁赵承,吉林动画学院副院长、中国美术家协会动漫艺委会副主任常光希,北京爱奇艺科技有限公司公共事务部高级经理闫诗慧,北京迪生数字娱乐科技股份有限公司总裁李中秋,著名漫画家、动画导演、吉林动画学院客座教授颜开,兰州南特数码科技股份有限公司董事长、总裁南振斌,祖龙娱乐副总裁、美术中心总经理王乐,法国高等教育署沈阳中心推广与留学指导部负责人王强,澳大利亚著名制片人导演、野熊娱乐公司执行制片人贝蒂娜·道尔顿,中国著名漫画家、北京电影学院吉林动画学院客座教授聂俊,香港著名漫画家姜智杰,上海育碧电脑软件有限公司资深艺术总监廖俊豪等嘉宾出席大会。吉林动画学院副院长、副校长刘欣主持大会。

9月5日,中国民营文化产业商会动漫游专业委员会第一届一次全体会议在吉林动

画学院召开。会上宣读了《动漫游专业委员会筹备工作报告》,听取并审议通过了《中国民营文化产业商会动漫游专业委员会管理规定(试行)》等相关规定。

会议选举吉林动画学院院长、校长郑立国为主任委员;北京爱奇艺科技有限公司高级副总裁顾汉春,北京迪生数字娱乐科技股份有限公司总裁李中秋,祖龙(天津)科技有限公司总裁李青,北京漫星星空文化发展有限公司董事长颜开,兰州南特数码科技股份有限公司董事长、总裁南振斌为副主任委员。

9月6日上午9时,中国民营文化产业商会动漫游专业委员会召开成立大会。动漫游专业委员会的成立,旨在全面推进我国动漫游产业发展,汇聚我国动漫游行业资源力量,整合产业发展需求,探索动漫游产业发展新路径,搭建广阔的交流、业务、技术等支持平台,形成发展合力,释放产业活力。

在成立大会上,赵承宣读《关于同意中国民营文化产业商会动漫游专业委员会成立的批复》,他表示吉林动画学院作为中国第一所专门培养动漫游戏人才的高等学府,被誉为“中国动漫游戏人才的摇篮”。商会动漫游专业委员会成立后,将进一步发挥产学研相结合的优势,团结业内人士,规范运作,促进行

业间的交流与合作,为推动我国动漫游产业的发展做出积极贡献。

顾汉春宣读了专委会第一届一次主任委员办公会议决定。

郑立国、王兆成、赵承、顾汉春为中国民营文化产业商会动漫游专业委员会揭牌。

赵承代表中国民营文化产业商会送上非物质文化遗产——武强年画《百福图》作为专业委员会成立的贺礼。

王兆成、顾汉春、赵承为动漫游专业委员会主任委员、副主任委员等6人授牌。

会上,中国民营文化产业商会动漫游专业委员会主任委员、吉林动画学院院长、校长郑立国发表致辞。他说,动漫游等数字内容产业是文化传承和文化创新的重要载体,面对新时代文化产业发展的新定位和动漫游等数字内容产业发展的新趋势,动漫游专业委员会将以推进中华优秀传统文化传承、创新为责任使命,以推动动漫游等数字内容专业人才培养和产业发展为核心,以推进企业和市场健康有序发展为宗旨,全面整合优质资源,争取政策支持,规范企业运营,提升行业自律,推进国际融合,全面推动动漫游等数字内容产业与文化产业其他领域融合发展,实现全线突破。

(马贺)

## 引领电影创作 打造品牌智库 吉动电影研究院成立

本报讯 9月5日,吉林动画学院电影研究院正式成立揭牌仪式隆重举行。长春市电视家协会主席韩志晨,韩国釜山国际电影节执行委员会执行委员长具宗祥,中国电影股份有限公司总经理江平,吉林动画学院院长、校长郑立国为电影研究院揭牌。

出席此次揭牌仪式的领导和嘉宾有中国动画学会名誉会长金德龙,中国动画学会会长余培侠,国家一级导演、中国电影股份有限公司总经理江平,长春市电视家协会主席韩志晨,原韩国文化产业振兴院院长、现韩国清州大学人文社会学院社会科学系教授洪相杓,韩国汉阳大学校戏剧电影学科名誉教授、吉林动画学院电影学院名誉院长郑用琢,韩国釜山国际电影节执行委员会执行委员长具宗祥,第80届奥斯卡最佳动画短片《彼得与狼》执行制片人卢克·图唐尼,澳大利亚野熊娱乐公司执行制片人贝蒂娜·道尔顿,著名漫画家、动画导演颜开,著名漫画家聂俊,香港著名漫画家姜智杰,华裔创意人林展贤,祖龙娱乐副总裁及美术中心总经理王乐,上海育碧电脑软件有限公司资深艺术总监廖俊豪,吉林省地域文化研究院曹保明教授等国内外知名专家及学者,吉林动画学院院长、校长郑立国,副院长、副校长刘欣等学校领导以及师生代表参加揭牌仪式。吉林动画学院常务副校长胡维革主持揭牌仪式。

郑用琢在揭牌仪式上致辞。他说,吉林动画学院不仅在中国而且在国外也是一所知名的影视大学。吉林动画学院创办电影研究院将成为世界电影艺术及影视发展的画龙点睛之作。相信在不远的将来,吉林动画学院的发展将会从量的变化达到质的飞跃,成为世界最顶级的影视综合大学。

吉林动画学院电影学院院长宋江波在致辞中说,未来电影研究院将对电影系统理论进行深入研究,结合学院的教育实践,与学校产学研一体化的办学方针有机结合,把学生培养成为全面发展的电影人才。电影研究院将邀请国内外的电影专家学者,不定期的举办电影论坛、专题研讨会、学术讲座,以研究院“电影艺术学术委员会”刊物、论坛活动为中心,在全国范围内,逐渐团结起一批专家和作者队伍,逐步扩大研究院的影响,让电影理论的新人脱颖而出,打造一支中国电影的理论研究新军。

吉林动画学院电影研究院的成立,是全面推进我校电影学研产一体化的重要举措。电影研究院将突出学校办学特色,面向国内外电影创作生产市场,发挥其理论研究、创作引领、实践创新、教学探索的新功能,为提升中国电影理论研究和创作水平作出贡献。

(吴丽娟)



9月5日,吉林动画学院举行电影研究院揭牌仪式。 刘庆发 摄

# 中国动画产业发展思考

中国动画学会名誉会长、中国传媒大学博士生导师 金德龙



金德龙

## 一、我国动画产业发展的成绩

2004年以来,中国广播电影电视总局实施以扩大播映需求拉动动画产业发展战略,通过批准成立动画上星频道、推动频道开设固定的动画栏目等政策,彻底改变了十年来境外动画片占据我国电视动画播映市场和衍生品市场的局面,为国动画产业发展营造了良好的市场环境。国产电视动画片一度达到年产20多万分钟,极大地推动国产动画产业的发展。

随着动画产量的增长,国产动画创作水平、艺术质量不断提高,《美猴王》《熊出没》《喜羊羊与灰太狼》《秦时明月》等国产电视动画精品力作不断涌现,《大圣归来》《大鱼海棠》《大头儿子和小头爸爸》《摇滚藏獒》等国产动画电影屡刷新票房记录,既代表了目前中国一流的动画创作水准,又产生了较好的经济价值和较大的社会影响,在国内、国际上广受欢迎,增强了动画行业的信心,吸引更多投资方关注国产动画产业的发展。百度、腾讯、阿里巴巴等大型互联网企业也大步进军以网络游戏、手机游戏、新媒体动画视频为代表的新媒体动画游戏行业,为国产动画产业的发展增添了重要的生力军。动画新势力增长迅猛,已成为最重要的动画产业增长点。

目前,我国动画产业处于发展初期,产业总量规模偏小,但潜力巨大。随着运作能力逐步增强,产业结构已

从过去的外包加工服务为主,转变为建立以创作和播映优秀国产动画为龙头,大力生产和制作动画原创、作品和衍生品,形成多媒体播映、多产品开发的动画产业发展新模式,实现了市场化运作、产业化经营、规模化生产,并逐步形成完善的利润增值体系。

同时,中国动画人才的教育培养体系不断成熟,吉林动画学院、中国传媒大学、北京大学等高等学府的动画专业建设都形成了立体化教育体系和规模,为产业发展提供了大批优秀人才。

## 二、我国动画产业发展面临新的挑战

面对来自市场需求的挑战,动画公司和动画工作者要增强责任感和紧迫感,切实提高动画的制作水平和艺术质量,占领市场,赢得口碑。

面对来自市场的挑战,动画企业要密切联系动画产业链的各个环节,努力开发与国产动画形象相关的衍生产品,逐步形成完善的动画商业模式,将创意和产业相结合,将创作和衍生品开发相结合,最大限度地实现动画产业的经济效益和社会效益,持续做大做强。

面对来自新兴媒体的挑战,动画人要运用好信息技术的创新力量,布局网络广播电视台、视听节目网站、社交网站、IPTV、互联网电视、手机电视、移动多媒体等新媒体领域发展。

面对来自全球市场的挑战,我国动画企业要加强品牌意识,让产品拥有国际竞争力,提高动画产、作品海外销售能力。

## 三、进一步推动我国动画产业发展的关键点

加强动画片内容策划创作,是提升影视动画产业核心竞争力的根本途径。动画企业要根据受众的审美心理和文化需求,有针对性开发制作适合不同年龄、不同层次观众收看的动画片;充分利用中国文化历史资源丰富的优势,深度挖掘创新动画素材,将传统文化、现代技术和动画表现手法紧密结合起来,真正创作出形象生动、故事精彩、情感动人、制作精良的动画艺术品,增强国产动画的感染力和影响力。

加强动画片产业布局,提高市场调研和策划能力、国内市场发行播出能力、海外营销能力和衍生品开发能力,最大程度地实现动画的市场价值是形成影视动画品牌效应的关键环节。动画企业要善于利用多种媒体,尤其是拥有更强的开放性、互动性、社交性和渗透性的新兴媒体,促进动画产业转型升级。

继续完善动画产业市场管理政策,完善动画项目、动画人才奖励扶持政策,加大对国家影视动画产业基地等动画产业发展主要力量的优惠扶持是促进动画产业发展壮大的引导力量。

## 中国动漫的国际之旅

国家一级导演、中国电影股份有限公司总经理 江平

### 观点一:细节会让人感动,动画也是如此

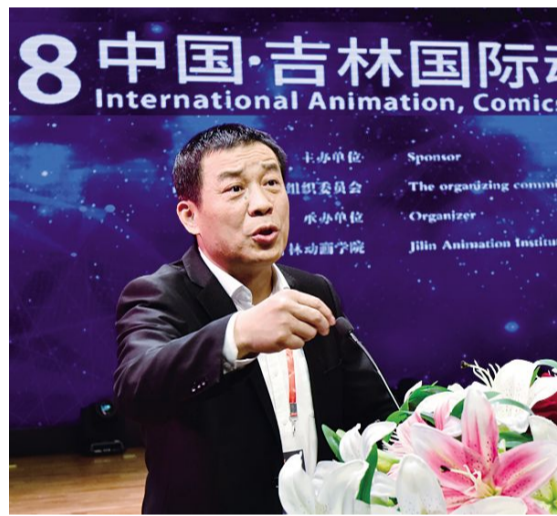
细节会让人感动,动画也是如此,很多细节就是感动我们动画人的元素和精英。比如看美国动画会知道迪士尼,但是迪士尼做人的细节很多人并不清楚,他曾在乡下生活过一段艰难的岁月,与一只经常吃他剩余面包的老鼠成为“朋友”,这是他观察生活的一个开始。后来,他通过记忆把这个朋友画下来,把它搬上了好莱坞银幕,于是它成了著名的米老鼠,这是一个善良的细节,是动画人用怜悯的心关心生灵,最后得到了回报。

全世界有过这么多的动画产品,但是有几部作品给我们留下深刻的记忆?全世界的第一部动画片来自于何方?有人说是美国1900年出品的《迷人的图画》,也有人说是1906年法国创作的。追溯到我们中国,应是1926年中国的万世兄弟以他们的《大闹画室》作品轰动上海的时候,这之前,他们已在画室里奋斗了整整六年。为了画好《西游记》孙悟空的形象,他们每天去动物园观察猴子,后来才有那种抓耳挠腮的动作,这都是从生活中而来。

中国的动画在上个世纪50年代在国际上到达顶峰,像《神笔马良》、《蝌蚪找妈妈》、《三个和尚》一直延续到上个世纪80年代,中国动画在国际上屡屡获得大奖,被世界动画界瞩目。近三十年来,中国动画曾经经历过一段冷季,再重新奋起的过程。到2004年,国家广播电影电视总局推出扶持动画新政策,中国动画开始重新振奋,爬坡到今天我们在吉林动画学院看到有那么多莘莘学子一起追逐这个美好的艺术形式,有1万多名学生聚在吉林动画学院学习、制作,将来还要生产动画,这是一桩多么可喜的事情!当我们看到吉林动画学院的《青蛙王国》屡屡获奖的时候,看到这些踏踏实实在这里学习的学生的时候,中国动画的春天就在眼前!

### 观点二:只有讲好中国故事,我国动画才能立足国际

当今中国动画有什么不足?现在中国的动漫可能存在六个现象,一是缺乏创意思维的动漫高端人才。应培养像吉林动画学院这种专业学校推出和培养的高端人才,不是会画画就可以;二是在现有的商业模式下,整个中国



江平

动漫行业整体盈利举步维艰;三是中国的原创动画公司生存比较艰难;四是我们的作品缺乏强有力的竞争力。五是中国的动画发行没有达到国际化标准,进入国际市场还比较难;六是资本的进入,尤其是不良资本的进入,使得中国动画行业良莠不齐,鱼龙混杂。

未来,中国动画的制作要更加专业化、精致化;资本的理性渗透,行业可能要面临重新洗牌整合;要大力开创我们民族的品牌,要挖原创,推精品。

中国动画行业要想发展,应脚踏实地做潜下心来去认真学习、研究。习近平总书记曾在全国宣传思想工作会上要求讲好中国故事,用在我们动画创作上就是只有讲好了中国故事,中国动画才能进入国际、走向世界、立足国际,甚至是震撼国际。现在能把故事讲好是很不容易的,中华民族5千年文明史,给我们留下了灿烂的文化,太多的故事,太多的IP,太多的原创东西可以去挖掘,我们应该把这个故事讲好。

怎么讲好中国故事?就是一定要把中国故事变成思想精深,技术精湛,艺术精良的优秀作品,只有这样我们才能跟三俗作品决裂,我们才能走向世界,走向辉煌。

## 韩中文化产业携手进军全球市场

原韩国文化产业振兴院院长、现韩国清州大学人文社会科学院社会科学系教授 洪相杓

### 一、中国文创市场的情况

据统计,中国文创产业的总体规模是1760亿美元,约合12000亿人民币。其中中韩两国在文创方面的交易额是16亿美元,韩国对华出口14.5亿美元,中国对韩出口是1.7亿美元。

2017年,《战狼2》票房是56亿人民币,超过当时票房首位的《美人鱼》,这样的票房在韩国人看来是非常震惊的。同样,以《人民的的名义》为代表的具有主旋律和反腐特征的影视剧作品,占据了电影和电视刷屏。中国的电影市场在逐渐地增大,收益却在逐渐地减少。2020年,中国票房计划达到6万块,电影的制作达到800部,要成为世界排名第一的巨大的电影市场。

2017年,中国的网游市场排名第一的是王者荣耀,去年的一年的销售额达到300亿人民币。和韩国一样的,中国的手游市场正在冲击着网游市场。去年在网络游戏市场中的5%是被手游市场所占的,与2016年相比上升了41%。

由此可见,中国文创市场已经起到了火车头一样的引领作用。

### 二、韩国文创市场的情况

韩国文创产业规模约105万亿韩币,也就是6200亿人民币。相比之下,中国的文创产业规模是12000亿人民币,是韩国的两倍。

漫画方面,韩国门户网站中的网游《LINE WEBTOON》,现在准备向中国的客户提供服务。在东南亚有151部韩国的网络漫画在进行连载,韩国的国内的用户是1700万左右,海外的用户达到1800万,出现了产业的海外用户多于国内用户的情况。

动画方面,韩国动画片《Pororo》已经达到了17亿的点击量,其中50%以上的点击量来自于海外。通过U2,韩国的动画电影、动画片在开拓国际市场方面获得巨大的成功。

电影方面,最近在美国网上媒体平台公布了一条信息,《雪国列车》导演奉俊浩的新电影获得了5000万美金的投资。华纳兄弟、21世纪福布斯等公司



洪相杓

也逐渐通过对韩国投资进入亚洲市场。韩国电影通过这类投资,正逐渐成为进入好莱坞等世界主流电影市场相互交流的典范。

中韩两国合作电影频出,两国间通过优势互补,把韩国的剧本主线结合,韩国和中国的电影导演进行合作,创作出了好多成功的电影作品。

### 三、总结

在中国,国内大部分国外文化产品上映都要受到节目审查。中韩FTA缔结后,虽然关税壁垒取消了,但是非关税壁垒的节目审查数目却大大高于关税壁垒的数目。为此,去年韩国游戏、网络视频平台的影视放映等经历了很大的波折。

可以看出,在文创领域合作过程中,两国有必要携手就未来发展进行共同研究。中韩两国关系更加密切,友谊更加深厚,让两国文创产业的很多企业家和从业人员受到了很大的鼓舞和振奋。

通过加强友谊,两国以相互竞争力为基础创造出的新商业模式,会对双方进军全球市场作出巨大的贡献。今年将会是两国文创产业合作发展充满希望的一年。

## 动画产业崛起对于地区经济发展的重要性

第80届奥斯卡最佳动画短片《彼得与狼》执行制片 卢克·图唐尼



卢克·图唐尼

### 一、动画产业发展现状及对地区经济发展的影响

近二十年以来,动画产业得到了快速的发展,截至今年,全球动画市场盈利达2540亿美元,预计到2020年,收入将达2700亿美元。这个数据没有包含中国的动画票房数据。如果包含的话,每年增加5%,那么到2020年,全球动画市场盈利将达3000亿美元收入。意味着会有更多的工作室和更多的工作机会产生。动画产业已经自然而然的成为了一个产业,而且被大多数人接受。

区域的经济的发展离不开动画产业。很多学校建立动画专业,作出投入的决定,是为了让计算机成像行业和技术得到充分的发展。越来越多的北美国家地区,欧洲国家地区也开始进入动画产业,进入了技术的整合和革新,这是很好的趋势。

目前,主体动画产业市场包括美国、加拿大、日本、中国、法国、英国、俄国、韩国和德国。但是,中国是其中市场潜力最大的一部分。有人和我提到一个有趣的数据,我的

演讲当中也包括很多的数据,全球动画片票房达到2500亿美元,但中国票房市场只有5000万人民币,1%的比例是非常惊人的。其实你们在座的各位是最重要的,只有你们去学习、努力、创作,中国的动画市场才能得到蓬勃的发展。你们是中国动漫产业成长和发展的关键。

当今世界经济处于一种变化和发展的过程中,动画产业也在经历着同样的变化和更多可能的机遇。动漫产业的发展其实和整个世界经济行业的发展是同步的,世界经济的发展也必将给动画产业的发展带来一定的影响。这种发展机遇,也给中国的工作室和一些公司带来更多的机遇,能够建造自己的公司和工作室,同时也可以和境外的公司和工作室合作。

### 二、如何把握动画产业发展趋势

要成为行业的领军人物,就一定要提高自己的创造力,只有这样才能把中国的电影和中国的文化传播到海外。在过去几年间,中国的动画产业出现过

很多的精品和票房强大的作品。2015年,《大圣归来》票房接近10亿人民币。而在此之后的一年之内,中国的动画产业又出现了一个领军式的代表作《大鱼海棠》,票房收入达到了5亿人民币。随后,中外合拍影片《功夫熊猫3》,票房超过10亿人民币。慢慢地,越来越多的投资开始主动参与到动画行业当中,他们在过去有尝试,现在正在参与,将来可能会投入更多。这正是因为动画产业不仅是新兴的产业,而且是朝气蓬勃有很好发展前景的行业。如果我们能够去生产产品的话,自然就有市场能够接纳它。

因为中国的经济增长,动画产业的增长也得到了长足的发展。2016年,中国一共批准了182部动画,有60部得到了完整的摄制,而有39部走入了电影院,而这39部发行的影片作为回报,得到票房收入达到了23亿人民币。国内动画产品达到了整个中国动画市场财政收入的31%,这促进了更多工作室和公司去开创更多新产品和新作品。

总结来说,我们需要理解自己所生产的东西是什么,只有当我们充分理解自己的创作内涵,能够在创作当中保留自己的独特的特质,才能开发出更多的原创作品。

# 移动互联网时代下的中国漫画

漫画家、动画导演 颜开



颜开

## 一、中国漫画生长史

中国新漫画的野蛮生长史,从1992年到进入中国的内地,一直到2005年分三个时代。第一个时代,我们是黑白漫画开启的黄金创作时代;第二个时代是2006年开始的全彩漫画时代,我们在这个时代脱贫,开始出现了漫画作家符号榜;第三个时代是2015年新媒网络互动原创市场的开始。

黑白漫画开启的黄金时代是从1993年到1998年。1993年中国漫画的第一本杂志《画书大王》。经过最初的繁荣后,迅速沉寂,漫画家作者流失很严重。除了不知道怎么运作漫画之外,也有当时的经济环境和盗版漫画的影响。

2006年-2014年之间,第一本全彩色的漫画杂志《知音漫客》开启了全彩色的白银时代,我们做的选择是要做有中国特色的东西。

先满足市场,做大市场的蛋糕,然后再提艺术追求,当拥有足够的拥护群体和足够的收益回报之后,满足了所有人,最后再满足自己,想做个人的娱乐,这样才能最大程度的扩展市场。

## 二、中国漫画的移动互联网时代

80后的阅读习惯是纸媒阅读,因为我们从小都形成了纸上阅读的习惯。90后的习惯是通过PC在网络上进行阅读。00后应该是在七八岁时拿到了自己的第一部手机,他们完全是移动阅读。网络时代,数据变成作品价值的重要组成,任何作品的价值都要由数据量体现。

资本时代已经来临了。2013年国漫圈出现了第一笔的资本人事事件,风炫动漫被投资。2014年华闻传媒3亿人股漫友。2015-2016年,腾讯加大了对动漫板块的扶持力度,投入数亿在该板块培养IP,这一行动拉开了巨头纷纷入局漫画行业的大幕。

行业的竞争已经全面升级。漫画的原点IP公司价值获得肯定并持续增值,中国的环境已经具备“漫画空气化”的基础,即将进入全新的“空气时代”。中国动漫市场的平台之争进入下半场。漫画行业之间所有的垄断格局和竞争壁垒已经打破,新格局在这三年间基本开始确定。中国漫画创作团队生态的跨越式成长与变化发生了。

## 三、移动互联网时代推动行业快速发展同时带来的问题

在网络时代,动漫正在价值飙升,各种奇迹已经诞生。比如说“快看漫画”,院线市场上数亿票房的大圣归来《大鱼海棠》,估值超过5亿和20亿的动漫IP内容创作公司现在有很多。这个市场,在未来数年内,一定会诞生上市企业,一定会迎来真正的IP价值爆发。

平台之争虽然已经进入下半场,劣币驱逐良币的暂时生态却尚未结束。新时代的主要问题包括数据逼死创作,劣币驱逐良币。为了应和受众,大部分作品开始同质化,并且倾向于擦边球为主。低稿酬和超高频的连载调动,也限制了作品的创作质量。网生的作品片段化,破次元壁,业余创作多,IP含金量较低,这使得IP在产业链后续衍生上将产生大量的问题。中国整体的漫画生态形成“UGC”的内容过剩,倒逼“PGC”创作者降质创作的现状,而对于版权的争夺,让原创者处于极端劣势。回报周期的拉长,让IP生产团队的盈利陷入困局。

我们正在从纸媒时代的团队集成转向新时代的内容集成。现在来到了全新的时代,就是移动互联网时代。

## 国际合拍片——合作如何创造新机遇

澳大利亚野熊娱乐公司执行制片人 贝蒂娜·道尔顿

### 一、行业经验:

先了解自己的创作,前期调研之后才能开启

目前,动漫产业被视为高度创作型的产业,动画和漫画的产业发展前景是非常好的。我们整个行业的发展需要大家的学习,这样的话,通过我们绘画的创作才能让这个行业得到发展。

我在刚刚开启准备做电影行业的时候是非常的天真,开始的时候带自己的设备,翻山越岭,经历了很多的困难,但是经历痛苦之后,发现他们生机勃勃。在这里想分享的经验是一定要了解自己的创作,前期调研之后才能开启。

在最早期的时候,我只有自己和一部摄影机,后来我找到朋友,开始有自己的工作室,现在我们的公司初具规模,而且有很高超的创作能力了。现阶段的合作伙伴和我们创作很多有关野生动物和澳大利亚特色动物的影片和纪录片,野生动物是非常值得关注的,在这个过程中你会发现很多的奥妙。

### 二、业务范畴:

全球范围内点播视频,在线直播视频

我们的业务范围包括付费点播视频,包括在线直播视频,全球的范围内业务都有。野熊娱乐公司最开始是三家分公司融合在一起,我们的目标是低成本却有大量需求需求的电视和电影。

野熊娱乐公司具备完全的终端对终端的产品服务,从市场的研发到市场调研,到产品的发行都有着完善的体系。我们坚定信念,现在创作的作品多年后依然有价值,所以才有现在的创作的灵感和更新的技术。

我们在开始创作的时候,都会做调查,做迎合市场需求的产品,我们会关注工程技术类、动物类、自然历史类,迎合市场需求的产品才能研发出来。

### 三、制作流程:遍布全球的合作伙伴

我们的合作伙伴遍布全球,很多国家和地区,刚刚展示片子当中整体的公司在德国,但是发行商和直播权由德国的另一家公司完成,与此同时和马来西亚一家制作研发工作进行合作。我们的整体盈利达到1600万澳元,同时也会发现和频道亚洲总部进行合作。要得益于澳大利亚有一个非常独特的政策,每投资1元会有20%



贝蒂娜·道尔顿

补偿和抵消的金额,这样三家公司都有获利。

接下来另一部影片叫《袋鼠王》,营业额达到750万澳元,整个制作下来非常的精密。我们的合作伙伴包括国家治理组织的野生频道,还有德国的地理频道,还有得于20%的抵消。

第三个合作项目,依然是有国际合作伙伴的,我们和一家法国公司进行合作。包括澳大利亚国家地理频道,和法国公司合作,我们制作本次制作片的两个版本,一个是法语版本,一个是国际版。正因为这样的决定,导致我们的产品更加迎合发行地的需求,法国的发行公司更了解法国观众观影习惯。

如果我们觉得自己的创意够新颖,自己的故事够独特,敢于开拓国际市场,迎合国际市场的需求,并且得到很多国际合作。所谓的创意不只是让自己的故事有创意,还要更加的敢于接近这个行业。最重要的一点,就是独特的讲故事的方式。比如说自己拍摄一部《袋鼠》,只是从袋鼠的出生到成长,到死亡可能不会受欢迎,观众喜欢在观影过程中有乐趣的。一定有双发现素材的眼睛,再制作出产品,才会获得很大的成功。

我们公司的起步开始运转的时候举步维艰,现在的成绩归功于我们有创作热情,有国际合作伙伴,如果想发展的话,离开国际合作是无法进行的。

## 丛林鏖战 - 孤岛惊魂之至暗时刻艺术解析

上海育碧电脑软件有限公司资深艺术总监 廖俊豪

### 一、前期准备工作的重要性

Mood,这个称为一种情绪,一种感觉,这个词是在项目初期和同事们用的最多的词。如何能够找到一个有意思或者是正确的Mood,对创造重要的风格是一个很关键的词。这是项目开始的时候说的最多的一个词,为了找到这样一个属于我们自己独特的艺术风格,前期做非常多的调研工作,从影视作品,到相关的照片,漫画,我们要找很多,目的是为了找到一个自己感觉。

每次创作前,我们主创人员都要真正了解原型地点,找到他真正的精髓。比如,我们会看到非常漂亮的热带雨林,还有石灰岩这样的山,还有瀑布和山两侧一些植物。那么漂亮的环境,怎么样去把它做到游戏当中去,在这当中,我们有非常重要的环节,就是一个生态环境的创建,我们称为生态环境。

做项目当中,把所有的重要植被做一个标注,把他们列出来,这样做的好处,方便于后期做植被的美术工作人员更好地理解我们的需求。

我对一个东西的理解,很多时候会发生变化,在项目初期,我觉得这个项目非常棒,但是中期的时候,可能觉得另外一种也可以试试,或者是后期觉得太长了重新做。这样的心态非常不好,所以前期的时候把自己所要的东西尽量完整的罗列出来,对项目中期和后期不会有非常大的修改。

### 二、角色的重要性

角色对我个人而言,希望能够有这样的机会,借助这个机会作出相对和传统一些西方游戏当中对越共,越军不一样的想法。为了做好效果,我们前期做了很多的努力,我们找到当时那些越军穿着、服饰是什么,找到越共和北越人民军区别在哪。

角色的制作,游戏的角色都是用一些技术来做,这些也是,我们所有的角色通过3D扫描生成,为了追求极度真实的表情,这些脸来自于内部的员工,非常感谢他们对这个项目的支持和贡献。

### 三、人物身份设定的重要性

身份这个词的意思就是说如何让你的游戏或者



廖俊豪

是你的画面让别人记住,如何让你的一个艺术风格做到让别人觉得很特别,过目不忘。大家一般想到越南应该是橡胶树等等,但是在越南北部有很多的竹子,我把这个带进游戏当中作为标志性的植被。游戏当中还大胆的把翠绿色的比例提高比较多,相对于传统的冷色调的夜晚的渲染来说翠绿色比较特别,把从林间的湿润、闷热表现的很好,而且和爆炸等等有一个不一样的对比。最终的效果,让整个战争的画面感觉更有危险感。

### 四、Photogrammetry技术的应用

在这个项目当中,我们用大量的Photogrammetry技术。可以节约大量的时间和成本,同时提高制作的效果,利用程序化的工具,就能够非常便捷生成比较真实的效果,通过和技术的对接,基本上彻底摒弃了传统的手工绘制或者是选区、选块生成植被的方法。接下来,我相信在整个世界领域,这是相对主流的做法。

同样Procedural不仅能够做地形,还可以在人工成本上节约大量的时间。比如说我们有一些栏杆、铁丝网、电线杆,包括连着电线的电线杆,传统的方法非常辛苦,需要摆放这些因素。利用这个自动化的工具,就可以直接很简单的把所有的元素都可以找出来。

## 中国网络游戏发展概况与国漫IP的崛起

祖龙娱乐副总裁、美术中心总经理 王乐



王乐

### 一、中国游戏市场的分析

中国网络游戏,主要分为几个大的载体,首先是PC,电脑玩儿的。然后是页游,直接打开浏览器。然后是手机游戏、手机游戏。

2011年的时候,下载的游戏是PC端,占的市场份额是76%,随着时间的推移,移动浪潮的兴起,2017年从11.6%的市场份额已经逐步每年递增接近65%左右。从2011年到2017年,端游游戏用户增长率在萎缩和下降,手游的市场一直在增加。伴随着用户的增加,市场规模在不停的增加,今年的整个游戏的增长率,前六个月是只有个位数,见于分析,中国的用户到了顶峰,增长率在下降,以及政策法规的调整,今年基本进入了平稳期,从野蛮生长的环境75%的增长率到个位的增长率,这大概是游戏行业的现状。

### 二、游戏产业影响

首先介绍一下游戏的主要类型,MMORPG是大型

多人联合互动的游戏,这种交互的游戏。MMORPG占整个游戏份额18%,也在逐年递减,游戏的发展行情是越来越小、轻度化、休闲,打一仗就走,主要原因是MMORPG耗时间比较长。

游戏对我们周边日常生活有很多辐射和影响。今天在这里举办的动漫游戏论坛,不仅和动漫有联动,和影视也有联动。《花千骨》大家都看过,我们通过这个影视进行改制,这是影视行业和游戏的互动。还有就是电影《魔兽》,暴雪这么多年一直致力于这个《魔兽》,在全球有广泛的基础,游戏获得了极大的成功,电影票房在中国也非常之高。这是游戏和影视之间的互动的关系。

在我看来,游戏不仅可以创造很高的产业市值,也会深刻影响文化产业。我认为,游戏最有可能从单个人或者是小工作室出发,如果你找到好的玩法,从一个小小的出发影响全球的行业,比如说《愤怒的小鸟》,开发团队人很少,但是喜闻乐见,造成了全球的影响力。

这是从零开始创造一个世界,对文化领域的影响,网易三四年前上线一款游戏《阴阳师》,我个人认

为,这款产品的诞生,真正的把中国二次元以前非主流文化圈正式的拉入到主流文化圈,这之后所有的游戏厂商都在布局二次元,这就是游戏的魅力,深刻影响文化领域的产业格局。

2008年IOS到现在是移动互联,再往后看不清楚了,发现大的浪潮还没有到来,未来谁也说不清楚,期待下一件硬件所带来的市场格局的变化。

### 三、从一个外行的角度看国漫的崛起

作为漫画圈和动画圈的局外人,我们所看到的漫画是什么样的情况。在2010年之前,大家提到漫画,对我个人更多的是想到日漫,日本的八大漫画,比如说《海贼》等等,但是近些年来越来越多看到国漫。比如《不良人》这个动画非常成功,紧接着游戏也非常成功。还有就是《一人之下》《狐妖小红娘》,这些正是国漫的影响,更多的游戏研发企业拿IP进行研发,这是我看到的动漫的力量。总而言之,感觉动漫在冲破次元壁,向更广阔的方向发展。

# 当下动漫游的审美追求

吉林动画学院副院长、中国美术家协会动漫艺委会副主任、国家一级动画设计师 常光希



常光希

当今动漫游已经发展到史无前例的高度,按照这个发展速度,中国的动漫游肯定能够上一个台阶。但是发展的过程中,我们会不会遗失掉一些东西,往往这些东西是觉察不到的。

## 回到中国动漫游最早的雏形

凡是中国的作品必须有中国的元素,传承中国的文化传统,才能迸发极大的魅力。《大闹天宫》、《天书奇谭》这两部经典的影片是中国的风格,中国的元素结合动画的形象表演。中国水墨动画的魅力是通过水墨的形式来体现它的多元化,而找到中国自己的语言。

## 国外动画片的艺术灵魂

中国对动画艺术的追求,把动画艺术作为一部动画片的灵魂,作为它的核心来做。动画的艺术成份或是艺术的灵魂到底是在哪里?各个国家都有自己的共识。

萨格勒布电影厂的代表性人物,一个是波尔多,他主要的作品有很多,如《学走路》,用简练的以小见大的方法来隐喻和象征的手法展示哲学的道理。扎登克,代表作

《萨蒂迷狂》,这部片子根据法国的作曲家萨蒂的钢琴曲做了一部彩绘的手绘的语言,通过象征的手法探索人生。

就是说中国的动画的发展必须要传承,必须走自己的路。每个国家都有自己的文化,但是,我们不是要苛求一定表现自己的东西,而是表现人类共同的文化寄托,表现我们传统的艺术,希望我通过这些中国动画走过来的历程和国外的动画家的介绍,可以得出这样一个结论,不管我们今天动漫游走到什么样的地步,发展到什么样的高度,但是,我们一定要记住,我们的动画的雏形,我们动画艺术是一种永恒的,永远是动画和动漫游的文化的核心,这点一定要记住。

现在的动画发展全球不是很平衡,中国现在发展很快,可是还有一点不足的地方,就是我们还是缺少原创的东西,缺少自己的品牌效应。我们现在对传统如何继承,要利用新的技术发展。老一辈的中国动画学派的成就只不过是一个历史阶段,它虽然是经典,它可以传承,但是不可以模仿,不可以复制,我们以更高的心态,更超前的雄心创造自己新的动漫游的形式。

## 中国新生态动画人的心态

《大圣归来》《大鱼海棠》《唱诗班》《风林决》等动画电影获得好评,让我十分佩服中国的年轻人,他们在努力把中国的动画推向世界。

我在1960年高中毕业考取了上海电影专科学校动画系,毕业我们集体创造了一个影片,这部影片的名字叫做《没头脑和不高兴》。如果注意到片尾的片名,我们的名字一个都没有,只是写上海电影专科学校60届动画学生,全体学生集体创作。现在看看很欣慰,五六十年留下我们的记忆,鞭策我一定为动画献身,做出一切。不管动漫游发展到什么地步,动画艺术还是永恒的,永远存在的。

我非常羡慕你们,能在拥有优良教学条件的吉林动画学院学习自己喜爱的专业,我希望大家学会感恩,对学校要感恩,对父母要感恩,然后对社会感恩。用自己的力量走到社会当中,以动画的一种拳拳之心,以动画的定位报效我们的国家。

## 我的漫画生活

香港漫画家 姜智杰

姜智杰 修读插画设计课程出身,热爱科幻和异想天开的事物,所以经常把这些元素放到漫画和插画作品内。

自1999年起,陆续于COCO漫画杂志推出多部漫画作品,作品以轻松搞笑为题,是香港最受欢迎的儿童漫画家之一。其中《森巴》系列至今已连载超过十年,曾授权内地及新加坡推出简体中文及英文版本。

## 漫画家的灵感来自于生活

《森巴》漫画是正在连载的杂志,像日本的漫画杂志是连载的,厚厚的。文化就是这样的,通过不同的载体表达出来。《森巴》就像《哆啦A梦》,我会用不同的风格画森巴这个角色。每一个都是一个单元的故事,所以,基本是没有一个大的主题。所以,我可以用很多的风格,或者是主题去放在《森巴》这个漫画里。

漫画的人物是连贯的,故事场景是很跳跃的。我会把我喜欢的东西放在我的作品里,把我想的东西放在我漫画的周围当点缀。把很多生活的灵感放在里面。刚刚常院长讲,人要懂得感恩。所以,漫画家做文创类事业是很幸福的事,创作是很感恩的职业。

## 文化要通过不同的载体表达出来

基本上我画漫画也是很自由的,没有特定的要画什么故事,我只把自己喜欢的东西放在我的漫画世界里。目的是想让我的读者欢乐,就是开心的感觉,我的读者是6-12岁阶段的小朋友,他们在香港,在小学阶段有很多的功课,所以,课外有一个减压的方式,这是一个目的。

我画香港城市图时,加了很多香港特别的元素放到图里面。有电车,有一些卖牛杂的,还有很多其他的香港的特色元素。

## 创作漫画要随时随地把灵感记下来

在构思漫画的时候,首先要想主题,然后是要少一些元素放在漫画里。没有灵感想不到就不去想,通常我会打



姜智杰

游戏机,或者是玩儿其他的东西,看一看电影。我可能在电影里找到启发我的一个点,我可以把一个点放在我的漫画里。所以,随时随地有灵感。

我会随身带笔记本,一只圆珠笔,一个本子就可以创作漫画,你要随时随地把你想到的灵感记下来,有的时候可能我在乘公车的时候,看到某一个事件就有灵感,就会把我灵感记下来。

我画《森巴》13年,所以,我也会画一些另外的画风画其他的作品。我喜欢画鬼怪,例如追我赶稿子的怪兽。所以,我把它画的丑一点。比利时的漫画家和我,共同定了一个主题,各自画一段漫画,我画我在香港工作的一些漫画。在香港可以用漫画做很多的活动,漫画带给我很多。

最后送给大家一句话,就是你要不停的画,画多一点,不要怕辛苦。因为可能是初画的时候总有一些不好的地方,但是积累一些多的经验,你会在不知不觉中进步的。还有,就是不要放弃!

## 漫画里的成长与记忆

北影动画学院客座教授 聂峻

## 漫画是表达自己

我是在老街长大的,和爷爷奶奶生活的时间比较长,所以,《老街的童话》是讲爷孙两个生活故事,小的时候的生活记忆,有一个回归的创作。我修的专业都和漫画没有关系,比如说我修的专业是平面设计,平面设计有很好的出口。现在很感谢学习平面设计,平面设计也有美术的基础教育。

我在大学的时候画的两个连载,一个是《丢丢侠》,当时对造型有一些认识,我喜欢看日本漫画,但是我觉得日本漫画造型这一块有他的一套体系,但是我更喜欢变化过程中的欧美漫画造型里找一些养料,这也是平面设计给我的一些启发。

大学时代第二部作品《我街》。在找自己的过程中,一种独立的东西慢慢地建立起来了。这个过程中,我终于找到一种新的表达方式。那时候写自己的东西,我自己组乐团,自己写歌。觉得好玩儿,一定要表达,我画漫画是表达,我要把自己表达的东西表达出来,希望大家有认同感。

我当时感觉自己是一个表达者。和漫画有关系,在那里呆一年,对自己有一个崭新的想法和认识。我觉得漫画的事情是很单纯的,不是特别深的,每个人都可以成为漫画家,但是很多东西要不断地尝试。

## 与读者建立沟通

要和读者有沟通,个人创作首先是和自己的内在的沟通,完成这部作品,实际要和读者之间又有一个新的沟通。在这个过程,不要过多的想征服,也不要讨好他们,就像平起平坐的对话,读者都很高明,只要是你发自内心的真诚的画一个东西,就像我说的平等的,不是那种我要压迫或者是我要跪在地上,这样自己也很舒服,你会有一种状态很好,对方接受度也很好。有些画,我能感受到作者的苦,他画的非常累,读者也会觉得很累。

我没有刻意的,但是我慢慢的找到这样一种状态,就是要放松一点,所以,这就是在埃热热的,这属于欧洲的那种画法。但是,我自己最早的时候,最大的梦想像鸟山林一样,我高中画的第一个漫画是搞笑的,而且我现在都觉得很聪明,我画了很多的东



聂峻

西,大家很开心。《老街的童话》这部作品我转了一圈回归家庭,看到身边的故事,了解身边的温暖的事情,开使有表达的欲望。

创作一个漫画应该是这样的流程:要有一个主题,要有一句话的描述,还有一个非常短的梗概,说清故事,然后接下来人物设定,有样章,知道作品什么样子。要有故事版,类似于这样的开始,因为有了合约之后,就是工作的状态,编辑就和你沟通。

创作这个事情,一开始写本子,素材成就了很多东西,素材很重要。一方面是体验,一方面要找回场感的东西。比如说画胡胡,可以到胡同走一走,看一看,有很多的启发,就不是一个简单的收集素材,而是进入了编辑的状态。

# 2018中国·吉林动漫游论坛举办三场圆桌会议

本报讯 9月6日,参加“2018中国·吉林国际动漫游戏论坛”的国内外专家,分别走入动画艺术学院、漫画学院、游戏学院,以圆桌会议的形式与广大师生进行面对面的互动沟通和交流指导。

动画艺术学院的圆桌会议以《如何提升动画平台项目创作水平》为主题。吉林动画学院副院长、中国美术家协会动漫艺委会副主任常光希,第80届奥斯卡最佳动画短片《彼得与狼》执行制片人卢克·图唐尼,澳大利亚著名制片人、导演贝蒂娜·道尔顿,与学校国际合作与论坛办公室和动画艺术学院的40余名教师进行了座谈。动画艺术学院常务副院长杨宇飞介绍了学院18年来取得的成就,播放了五部动画平台项目作品。三位嘉宾给予高度评价。嘉宾和工作室项目负责人就“新时代背景下的中国动漫游国际化道路探索”,结合动画学产对接实践教学平台项目创作,一起交流和研讨“如何提升动画平台项目的创作水平”。在交流中,卢克分享了奥斯卡获奖动画短片《彼得与狼》的创作心得,他说:“任何成功的获得都需要具备不怕辛苦的精神,以及离不开好的制作团队”。最后常光希为卢克和贝蒂娜颁发了客座教授聘书。

漫画学院以“国风漫画的可能性”为主题展开研讨。著名漫画家颜开、聂峻、姜智杰与漫画学院院长张晓叶等漫画学院的师生们通

过点评、提问、对话、研讨等方式进行了交流和沟通。在提问环节,师生分别围绕国风漫画的含义、创作风格与特色及其如何增强国际竞争力等问题进行提问。各位漫画家从国内的市场需求、行业前景出发,分析了国风漫画的创作角度、态度、题材的选择方法,创作者及读者情感需求等,让大家学会从艺术的角度去评判作品,既要重视画面风格,更要秉承严谨的态度创作。座谈会使师生对国风漫画的发展有了更加明晰的定位和深入的理解,加深了对国风漫画表现力和竞争力的理解,对帮助学院在未来的漫画创作中更具前瞻性和国际视角提供了深刻的启迪。

在游戏学院常务副院长葛莹莹主持的游戏圆桌座谈会上,祖龙娱乐副总裁王乐、上海育碧艺术总监廖俊豪与游戏学院院长尹炯燮等师生代表进行了研讨。与会嘉宾首先对吉林动画学院近年来取得的丰硕成果给予高度评价,同时就“如何做出一款优秀的游戏产品”、“游戏行业人才培养方式方法”、“游戏行业传统技术发展是否会被新型技术替代”、“当前国内政策形势对游戏行业的影响”、“国际游戏教育方法”等问题发表了见解。尹炯燮代表吉林动画学院院长、校长郑立国分别向王乐、廖俊豪颁发了吉林动画学院客座教授聘书。

(吴丽娟)



以“国风漫画的可能性”为主题的研讨会在漫画学院举行。