

手机(移动终端)动漫标准进入2.0时代

本报记者 程丽仙

2013年7月和8月,文化部向社会公布了历时两年多研究编制成功的手机(移动终端)动漫标准,同时举办“中国梦”主题手机(移动终端)动漫创作活动,在业内取得较好反响,为手机(移动终端)动漫产业带来了显著的增长空间,有力推动了我国新媒体动漫产业的发展进程,也大大提升了中国动漫的国际影响力和竞争力。

为使手机(移动终端)动漫标准在产业中得到更充分的应用,进一步推动动漫产业提质升级,4月9日,文化部文化产业司牵头在北京召开了手机(移动终端)动漫标准示范应用推广工程工作会,与会各方就推广工程的中期检查、项目验收、宣传推广,以及《手机(移动终端)动漫标准解析》等教材编写和课题研究等情况进行了研讨。

标准得到行业广泛认可

手机在2012年首次超越台式电脑成为第一大上网终端,平板电脑等移动终端也在近几年快速发展普及,这些变化在手机(移动终端)动漫标准的制定过程中均得到了充分考虑和结合,最终公布的手机(移动终端)动漫标准包括“手机动漫文件格式”“手机(移动终端)动漫内容要求”“手机(移动终端)动漫运营服务要求”“手机(移动终端)动漫用户服务规范”4个行业标准。

“这4个标准对手机(移动终端)动漫产业的各个环节进行了规范,从文件格式到动漫内容提供,再到平台运营,最后到用户权益,最终形成了整体规范。”文化部文化产业司动漫处有关负责人认为,4个标准对产业的积极作用主要体现在:一是改变了手机(移动终端)动漫的创作方式和市场结构,二是提高了手机(移动终端)动漫的生产效率,三是得到了行业广泛认可。

据了解,标准发布后,中国移动、中国电信、中国联通、爱奇艺、腾讯几大主要手机、网络运营商都针对标准进行了各自平台的升级、改造。“腾讯做微漫APP的时候,手机(移动终端)动漫标准还没出,现在的改造主要在文件格式方

面,根据四大标准打造腾讯动漫服务平台,让作品进入平台时就符合标准。”腾讯政府事务部经理谷国柱表示,目前已完成系统的规划,预计10月调试完成,11月交付使用。

据爱奇艺政府合作部总监王兆楠介绍,改造前,手机终端默认普通清晰度的码流,大屏幕手机的用户无法观看最清晰视频,通过1月至3月的系统改造,现在可以根据手机设备的特征适配最清晰的码流,提高了观看体验;4月至6月基于标准推动用户上传,创建内容中心,同时加快用户数据分析系统的建设,收集动漫产品用户的各项数据,为平台提供必要的数据支撑。“手机动漫标准通过爱奇艺平台为3亿网民在服务,效果不错。”王兆楠说。

数据分析系统也是手机运营商的工作目标之一。据中国电信动漫运营中心内容总监许荣耀介绍,该中心在手机动漫标准示范推广工程中已取得的进展包括:既有平台和终端软件改造——预计12月之前完成;原创平台建设及推广支撑——300名作者的近千幅作品已进入“爱动漫”原创平台,二期将在6月开发上线;报表经营分析系统改造——3月已启动,在以上子系统改造过程中同步进行,7月将完成各子系统的对接,11月中旬完成各功能开发。

标准助力产业价值提升

数据显示,2013年,在使用新标准的情况下,中国移动手机动漫基地服务的动漫企业超过600家,总收入超过10亿元,各产品线总收入超过3亿元,总用户数超过9000万。

“2014年动漫基地的目标是运营收入达到30亿元,付费用户数达9800万。”中国移动手机动漫基地副总经理向黎生说。据介绍,该基地参与了4个标准的制定并积极推动标准的使用,比如,严格按照标准中的内容要求,对作品的内容制作与质量进行管控;规范了向用户提供动漫产品的服务方式、服务渠道、权益保护等各个环节;针对运营服务要求,在产品、内容、运营、营销等多

个层面规范管理,执行行业标准;在实际工作中,明确规范手机动漫各种视频、音频、图像文件格式与数据类型。此外,“手机主题标准化制作系统、手机桌面软件动画播放动态加载技术、手机桌面软件动画形象版权保护技术等产品专利,也促进了手机动漫标准化格式的建立。”向黎生说。

“四大标准公布前,多数动漫企业对手机(移动终端)市场不够重视,投入不足,只是将传统动漫作品经过简单转码在手机(移动终端)推出,对于成年人用户群缺乏足够的吸引力。”文化产业司动漫处有关负责人说,在标准公布后,很多传统动漫企业开始成立独立的手机(移动终端)动漫创作研发部门,加大了针对新媒体市场的研发投入,开拓成年人动漫市场。

此时,如何让广大动漫企业明确手机(移动终端)动漫的创作导向和要求,使标准在各层次内容创作企业中得到实质性的推广和应用?示范软件和示范产品的开发成了当务之急。据介绍,目前,相关单位按照标准研发的示范软件预计在半年后可以试用;同时,在标准化动漫产品开发方面,目前已完成手机有声动漫画、手机微动画、手机漫画3种,其中,“声动”漫画是根据标准的要求、完全结合手机(移动终端)用户的阅读习惯和喜好全新创造的一种漫画表现手法,文件虽小,但画面细腻程度能达到电视的标准。

改变中国动漫产业现状

在手机(移动终端)动漫标准示范应用推广工程中,除了动漫企业和动漫基地这种“运营方—内容方”的合作之外,北京邮电大学、中国传媒大学、上海电影艺术学院、吉林动画学院等几大院校之间的合作更频繁——因为《手机(移动终端)动漫标准解析》一书的编写工作。“各参与方在做好自己任务的同时,更要联动,以此发挥出示范工程的综合效应,并推进标准的演进研发。”北京邮电大学陈洪副教授说,“标准制定启动于3年前,当时为了尽快达成统一,

采取了就低不就高的做法;现在,要根据当前技术发展情况对这个1.0版本进行修订。”参与标准制定的某企业负责人也表示,格式标准面临更新的需求,希望在示范软件出来后,企业和北邮方面的专家能一起统一确定新的输出格式标准。

“下一阶段,动漫基地在手机动漫标准方面的重点工作包括三方面。”向黎生说,“首先是强化内容提供商专业化培训,提供各种专业化课程,免费开放动漫编审资格培训和认证考试;其次是进一步优化制作工具,在现有基础上简化内容提交流程,优化审核流程,将内容以最快速度推向市场;再次是面向非移动用户开放服务,通过平台开放、产品融合、第三方支付等多种手段实现一体化体验。”他认为,手机(移动终端)动漫标准的发展有4个方面:一是硬件环境——可以规定手机生产厂商专门推出宽屏幕、大流量、高清晰的动漫手机,并在手机制造中严格按照手机动漫行业标准制定有关配置;二是运营商的软件规范——要规范内容和播放的系统管道,规范配套软件的使用;三是服务商——作为动漫内容的软件转换服务者、推广者以及运营服务者,内容安全、版权管理等行业规范化很重要;四是内容制作者——应大力开展理论研究,引导动漫公司从品牌定制、行业应用、跨界融合等方面进行创作转型。

从标准发布到根据标准举办主题活动,再到运营平台的升级改造、创作工具的研发和示范产品的创作,以及教材的编写和人才的培养,这一系列举措所表现出的不仅是手机(移动终端)动漫标准自身的发展演变,也昭示着中国动漫产业的新未来。正如文化产业司动漫处有关负责人所言,示范应用推广工程的目的在于突破手机(移动终端)动漫文件格式、内容制作、发行的瓶颈问题,推动创作符合标准的手机(移动终端)动漫产品,促进手机(移动终端)动漫消费,并进一步加强标准的课题研究,联合有关部门对标准进行更新,推动其成为国家标准,建立起手机(移动终端)动漫标准和产业研究与发展的长效化机制。

2013年中国动漫节展明显“瘦身”

文化部在2012年出台的《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》中明确指出,要加强对动漫会展、节庆、比赛、论坛等活动的管理,发挥动漫会展交易活动的展示、交流、交易的平台作用。2013年,在中央号召反对“四风”的群众路线教育实践活动深入开展的背景下,包括动漫会展在内的我国各种会展在成本预算方面都有明显“瘦身”,但节展规模和成交额却不断提升。“不讲排场讲实效、好钢用在刀刃上”的“精干会展”逐渐成为主流。

2013年,全国各地举办的有官方机构主办背景的动漫节展为65个,比2012年的77个有明显的降低,下降幅度达到10.7%。节展举办频率从平均4.74天一个降低至平均5.61天一个。节展数量总体下降的原因主要是各地方政府举办动漫节展更趋于理性,对于已经形成品牌的节展继续扶持,而对于没有太大市场成效的节展则采取了削减的方式。据统计,2012年曾举办但2013年却没有继续举办的地方动漫节展共有27个,这也是市场调节的正常结果。从地域上看,2013年,全国有28个省市自治区、特别行

政区举办了官方的动漫节展,相比2012年增加了3个。可见动漫节展在全国版图上的分配更加平均。其中,广东举办了9个动漫节展,北京、山东各举办了6个动漫节展,位列各省市之首。从时间上看,7月至10月成为我国动漫节展集中举办的时间段,这4个月举办的动漫节展总量达到41个,占全年动漫节展的63.1%。

国内动漫节展更加发挥了较强的交易对接平台的作用。据了解,2013年4月在杭州举行的中国国际动漫节产业交易会共吸引了境内外232家企业,推出洽谈项目248个,开展预约洽谈723场,达成交易意向和签约项目171项,购片意向8.4万分钟,涉及金额102.5亿元;2013年8月在广东东莞举行的第五届中国国际影视动漫版权保护和贸易博览会共吸引418家动漫原创企业及衍生品制造企业参加,其中,61家来自海外的动漫企业带来了110个原创动漫品牌,现场共有6个项目成功签约,成交金额达33.5亿元,同比增长19.6%。根据统计,2013年国内动漫节展动漫项目交易和对接签约意向金额总计超过300亿元。(宋磊)

第四届天津魔力游戏动漫节5月开幕

本报讯 4月10日,第四届中国(天津)魔力游戏动漫节组委会召开发布会,对本届活动的筹办情况进行了介绍。据介绍,今年的动漫节将于5月1日至3日在天津滨海国际会展中心举办,参展规模比去年增加了40%,展览面积超过3万平方米。展览内容丰富多样,包括700平方米的全息投影“馆中馆”演唱会、英雄联盟“城市英雄”争霸赛天津赛区总决赛、

穿越火线“百城联赛”选拔赛、魔力Cosplay社团大赛、“心相印杯”风云战队三国杀比赛等特色赛事,正版漫画签售会及周边产品现场展卖等。

魔力游戏动漫节由天津市滨海新区文化创意产业协会和照林(天津)文化有限公司主办,历经3年成长,目前已发展成我国北方地区参与人数较多、规模较大的游戏动漫活动。(程丽仙)

微观动漫

《里约大冒险2》:动画版格莱美歌会

4月11日,美国蓝天工作室出品的动画电影《里约大冒险2》在中国上映。

很多中国观众因为《冰河世纪》系列知道了蓝天工作室,片中那只为橡果奋斗不息的松鼠如今已经成为该工作室的标志。2011年,蓝天工作室的特效技术在第一部《里约大冒险》里走向了成熟,蓝鸚鵡身上细腻如真的毛发、动态以及色彩斑斓的南美风情场景,令人印象深刻。第二部的3D特效仍然令人惊叹,鸟儿的羽毛、飘落的树叶……触手可及,其中,蓝金刚鸚鵡家族华丽的群舞和热闹的球赛,不仅阵形场面变幻莫测,还对应了今年将在巴西举办的世界杯足球赛,使全片气氛达到高潮。而故事场景移到亚马逊丛林的《里约大冒险2》中,奇异可爱的动物角色增多——棒棒糖的邪恶小猴、满身毒素爱上异类的树蛙、长舌头用途太多的食蚁兽,一出场就开启慢节奏舞步的南美龟……生动的“萌物”是好莱坞动画片长久以来吸引中国观众的工具,该片也不例外。除此之外,该片最大的亮点则在于“动画版格莱美”——除了继续献声的安妮·海瑟薇之外,奥



斯卡影帝兼格莱美歌手杰米·福克斯、当红歌手“火星哥”布鲁诺·马尔斯、音乐剧女王克里斯汀·肯诺恩斯、美国天才女歌手加奈儿·梦奈的歌声都出现在影片中。

但从另一个角度来看,《里约大冒险2》恐怕有“戏不够,歌舞凑”的问题。“如何成为一只‘好鸟’”是本部主线。此外,本集的反派在群鸟飞舞的映衬下,显得非常孱弱,甚至只具备了搞笑功能,让故事少了紧张感和悬念。而各类“萌物”的歌舞表演则使电影始终保持在一个激昂的情绪中,那些喜欢安静和细腻的情众恐怕会觉得这部电影略显嘈杂。

(来源:凤凰网娱乐)

Tayo卡通公交要覆盖韩国全境

据韩国《亚洲经济》报道,在首尔市中心登场并引发巨大人气的Tayo卡通公交车有望覆盖韩国全境,成为韩国又一道独特的风景线。

据首尔市政府消息,Tayo卡通公交车的肖像权由《小小巴士Tayo》的制作方和首尔市政府共同持有。为扩大Tayo卡通公交车的覆盖范围,目前首尔市有关部门正在同动画片《小小巴士Tayo》的制作方进行协商,允许其他地方自治团体使用其版权,近期有望获得批准,Tayo公交车覆盖韩国全境指日可待。

消息称,协商结束后,首尔市政府将开始接受各地方自治团体的申请,目前已经有京畿道、城南、始兴、光州、大邱、仁川、济州等地的自治团体递交了申请。申请得到批准后,各自治团体将同当地Tayo交通运输公司进行协商,确定Tayo卡通公交车的运行台数和具体路线。据估算,装饰一辆Tayo卡通公交车所需费用大约为300万韩元

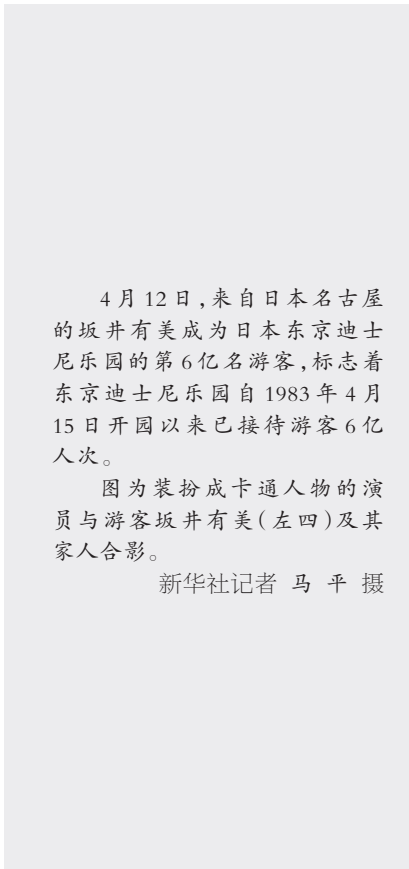


(约合人民币1.8万元)。

《亚洲经济》报道称,首尔市政府自3月26日“公共交通日”起,在首尔市部分路线推出了以动画片《小小巴士Tayo》中的人物“塔约”“洛基”“娜妮”“佳妮”(均为音译)为主题的公交车,原计划运营至4月底,但由于推出后反响热烈,大量市民要求延长其运营时间,首尔市政府于是将Tayo公交车的运营时间延长至儿童节(5月5日),并将数量增至100辆。

(来源:人民网国际频道)

(舒弥 摘编)



4月12日,来自日本名古屋的坂井有美成为日本东京迪士尼乐园的第6亿名游客,标志着东京迪士尼乐园自1983年4月15日开园以来已接待游客6亿人次。

图为装扮成卡通人物的演员与游客坂井有美(左四)及其家人合影。

新华社记者 马平 摄



漫说杂谈

CG行业的主要出路在动画？

阿杜

李宗盛有首歌说“在我没有证明我有挣钱的本事以前,我必须扛着瓦斯穿过臭水四溢的夜市”,国内的CG行业(一般指以计算机技术为基础的视觉艺术创意产业)正如歌词所述——它没法证明自己可以形成独立的产业。尽管游戏开发能给CG从业者带来高收入,但对从业者的破坏性也是显而易见的。在游戏开发中,CG人员没有技术宽度,只需要熟悉几个模块,然后开始“驴拉磨”式的工作,这些人在其他行业里的再利用率很低。更关键的是,游戏美术永远都是辅助工作,程序和策划才是游戏的核心。可以说,从我2001年入行到现在,CG行业整体一直处在“扛瓦斯”的阶段,也就是说没有自己独立的核心产业。

而动画,很有可能成为CG行业的主要出路,这么说是因为动画电影的生产有很明显的市场化特征,它的需求来自公众,从剧本到最后渲染完成,再进入院线,直接面向市场,对观众负

责。在动画电影的各环节收益中,CG成了具有竞争力的核心之一。另一个核心是故事能力,但故事总得通过画面来讲述,而所有的画面表现都和CG息息相关,如表演、色彩、光线、镜头等。所以,面对国内蓬勃的动画电影市场,CG行业开始出现了成为独立产业的曙光。

动画是非常注重流程的一个行业,从文字开始,角色设定、场景设定、短片技术测试、故事板、配音、2D到3D几个递进版本的Layout(拉片)、表情、纹理、材质、渲染测试……这其中的环节有一些非常注重执行顺序,任何一个肆意的变动都可能会导致巨大的成本浪费和时间延长。此外,还有一些在时间线上可以同时进行的技术测试。

分辨这些工作环节并且有效管理庞大的进度,需要对CG行业有足够的了解,比如哪些环节最消耗渲染时间?哪些内容在技术上模拟的难度很大?一个4K影片需要的渲染量和纹理的精

细度是多少?甚至,找一台能准确呈现画面效果的放映机和监视器都会花费不菲,要知道,当作品呈现在巨大的电影银幕上,在显示器未被察觉的一点瑕疵都会让观众倒胃口。

除了这些技术上的问题之外,还有美术上的问题,比如角色的表情动作可能和它的造型有冲突——《汽车总动员》系列:角色间比例差太大导致镜头上不好表现——《功夫熊猫》里的螳螂:角色造型的观众接受度可能不高——《穿靴子的猫》里的那个蛋等等。类似这些问题如果在设定阶段就发现并找到解决方案,会极大地节省制作时间,否则推倒重来很可怕,很多时候,制作方不得不在成本和故事性之间平衡各种关系。

听起来或许有些复杂,但正因为如此,动画才成为了CG的重要出路,因为能带来大量的行业应用和稳定的职业通道。

有了CG行业的助力,为什么我们