

全球电脑动漫和软件工具的趋势

- ◆ 演讲人 **Marty Shindler**
- ◆ 第二届中国(南京)国际软件产品博览会
- ◆ **2006年9月1-2日**



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

简介

- ◆ 电脑动漫的历史
- ◆ 软件工具
- ◆ 未来**3-5年**的发展
- ◆ 外包



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

第一原则

- ◆ 故事为主
- ◆ 没有出色的故事很难成功
- ◆ 缺乏优秀的角色和动人的情节将使成功的可能大大降低
- ◆ 在人物设定和故事编写上多下工夫



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

电脑动漫

- ◆ 现代动漫业兴起于皮克斯公司**1995年**的“玩具总动员”
- ◆ “玩具总动员**2**”进一步推动其发展
- ◆ 动漫只是成功的一个组成部分
- ◆ 故事才是成功的关键要素
- ◆ 故事和角色是第一原则



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

CG 动漫长片

- ◆ 在美国第一季度发行了**4部**
- ◆ 在美国第二季度发行了**4部**
- ◆ **2006年**预计发行**20-24部**
- ◆ **2007年**预计发行同等数量甚至更多
- ◆ 产业发展高峰必将到来
- ◆ **2D**没有消亡,但**3D**才是主流
- ◆ 第一原则依然重要



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

CG 动漫长片

- ◆ 不仅仅是大型视觉效果电影
- ◆ 已成为大型产业
- ◆ 在多个国家完成制作生产
- ◆ 美国,英国,加拿大,澳大利亚,东欧,中国,新加坡,印度,菲律宾
- ◆ 劳动密集型-开发人员需加强培训
- ◆ 软件工具的继续革新



shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

CG 动漫流派和媒体

- ◆ 不仅仅是卡通
- ◆ 故事主线和角色的多样性
- ◆ 第一原则依然重要
- ◆ 吸引非父母的成年人去电影院
- ◆ 必须吸引多种群体的观众才能保证经济上的成功



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

CG 动漫成功的票房

- ◆ 一些很成功
- ◆ 一些不成功
- ◆ 今年“汽车总动员”和“冰河时代2”很成功
- ◆ “小红帽”和“好奇的乔治”获得了一定成功
- ◆ “小狗多戈尔”，“加菲猫”，“狂野大自然”和“别惹蚂蚁”失败了



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

电脑动漫中的软件工具

- ◆ 电脑动漫 - 动漫艺术和设计工程的结合
- ◆ 早期的工具是粗糙,分裂且不完善的
- ◆ 很少有公开销售的软件产品
- ◆ 依靠皮克斯, ILM 以及其它公司开发的专属工具的支持



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

软件工具

- ◆ 不断的开发
- ◆ 更多可供选择的软件工具产品
- ◆ 集成产品类型
- ◆ GUI - 图形用具界面
- ◆ 易用的播放器
- ◆ 能够接受各类插件



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

软件工具 很多工具,很多程序

- | | |
|---------|------------------|
| ◆ 动画 | ◆ 肌肉 |
| ◆ 上色 | ◆ 皮肤 - 最难处理 |
| ◆ 灯光 | ◆ 物理基础工具, 例如大气现象 |
| ◆ 阴影 | ◆ 渲染 |
| ◆ 面部动画 | ◆ 合成 |
| ◆ 动作捕捉 | ◆ 更多 |
| ◆ 头发 | |
| ◆ 布料和衣着 | |



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

流程的重要性

- ◆ 假想为一条组装线
- ◆ 每个功能组都进口原料并出产品
- ◆ 传统漫画产业的操作不用于CG
- ◆ 没有键架和中间体
- ◆ 没有水彩上色过程
- ◆ 没有清理过程



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

流程的重要性

- ◆ **CG**电影必须确定从始至终的流程
- ◆ 类比和数码
- ◆ 画家流程
- ◆ 技术流程
- ◆ 与音效和编辑处理结合很重要



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

数码资产管理

- ◆ 控制项目流动和资产使用
- ◆ 集成计划,跟踪和预算
- ◆ 数码资产的多种用途
- ◆ 产品的跨行业应用
 - ◆ 电影
 - ◆ 电视
 - ◆ 游戏



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

展望未来

- ◆ 更加出色的表现力和创造力
- ◆ 高效率的流程
- ◆ 更多仿真的人物角色
- ◆ 流体和大气现象
- ◆ 为面部和身体动作提供更好的动态捕捉
- ◆ **Contour(等高线)**, 一个未来派摄像系统可增强3D仿真效果
- ◆ 立体3D方案
- ◆ **James Cameron - Avatar(代行者)** - 新技术

Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

设立CG生产

- ◆ 绝佳时机
- ◆ 国外卡通占据大部分中国市场
- ◆ 出色的故事和人物 - 第一原则
- ◆ 确定目标市场
- ◆ 本地和全球观众
- ◆ 始于短小的项目



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

设立CG生产

- ◆ 生产团队需要领导
- ◆ 好的员工很关键
- ◆ 培训和教育是必须的
- ◆ 低劳动力成本并非最重要的
- ◆ 系统地发展技术
- ◆ 循序渐进



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective

外包商机

- ◆ 具备下列素质的公司才可能承接项目
 - ◆ 高质量的工作
 - ◆ 在预算内按时完成
 - ◆ 设备安全以保障满意度
- ◆ 先从基础工作开始
- ◆ 随技术水平提高而提升项目难度



Shindler.com

© 2006 The Shindler Perspective