



动感世界

吉林省连续性内部资料出版物
准印证编号:JN00-246
内部资料 免费交流

吉林动画学院院报

2012年第9期 总第36期 本期共8版 2012年9月15日出版 主办:吉林动画学院 总编辑:郑立国 主编:刘卓玉

加强科技创新 推进科技与艺术融合
促进动画产业发展

2012中国·吉林国际动漫游戏论坛动漫论坛主旨报告

详见 T02 版

《猫和老鼠谁将被埋葬》
喜获国际动画片最高奖项

详见 T03 版

《青蛙王国 I》明年春节公映
《青蛙王国 II》聘请尼尔森·申为总导演

详见 T04 版

动漫游戏论坛缤纷吐芳

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛在我院隆重举行
30 余位国内外专家学者就动漫游戏教育与产业发展的热点问题进行深入探讨和广泛交流
展示世界一流动漫游戏教育与产业发展水平,推动中国动漫游戏教育及产业实现跨越式发展

开幕

本报讯(刘卓玉 实习记者 叶翠翠) 金秋九月,丹桂飘香。9月5日,吉林动画学院文化艺术中心嘉宾满座,高朋云集。第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛开幕式在这里隆重举行。

本届论坛由国家文化部文化市场司指导,中共吉林省委宣传部、国际动画协会、吉林动画学院主办,吉林动画学院、吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司、吉林省动漫游戏协会承办。

活动规模大 专家层次高

国家文化部文化市场司处长李建伟,中共吉林省委宣传部副部长许云鹏,吉林省教育厅厅长卢连大,吉林省文化厅副厅长朱成华,吉林艺术学院院长冯伯阳,长春理工大学校长于化东,国际动画协会会长尼尔斯·申,中共长春市委宣传部副部长张鸣雨,国际动画协会秘书长维纳斯·多夫妮科维奇,吉林动画学院院长、院长郑立国,美国动视暴雪公司工作室前主管肯尼斯·罗斯曼及来自美国、加拿大、法国、以色列、阿根廷、韩国、中国等 20 多个国家 30 余位动漫游戏界的专家学者出席了论坛开幕式。

国家文化部文化市场司处长李建伟、中共吉林省委宣传部副部长许云鹏、吉林省教育厅厅长卢连大、国际动画协会会长尼尔斯·申、美国动视暴雪公司工作室前主管肯尼斯·罗斯曼在开幕式上致辞(部分致辞全文见 3 版)。

专家论剑 深入交流

本次论坛为期三天。国际动画协会会长尼尔斯·申以及国际动画协会哥伦比亚分会、印度尼西亚分会、墨西哥分会、波兰分会、塞尔维亚分会、埃及分会、智利分会、保加利亚分会、伊朗分会、芬兰分会等 20 多位国际动画协会各分会的创始人和会长,以及来自 20 多个国家的 30 余位动漫游戏界专家学者,就动漫游戏教育与产业发展进行深入探讨和广泛交流。

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛以“动漫教育·艺术与技术·动漫产业化”为主题,游戏论坛以“游戏发展趋势·教育与产业研发·衍生产品设计与开发”为主题,邀请国际动漫游戏界专家学者,就动漫游戏教育与产业发展的热点问题进行深入探讨和广泛交流,展示世界一流的动漫游戏教育与产业的发展水平,传递世界优秀动漫游戏作品的艺术魅力,提升吉林动漫游戏的影响力,进一步加强吉林与东北亚各国文化交流与合作,加强世界各动漫游戏界的交流与合作,推动我省动漫游戏教育和产业快速发展。

30 余场主题演讲精彩纷呈

在省、市领导的大力支持下,吉林动画学院曾多次举办国际性大型学术论坛活动,在海内外引起强烈反响,并形成了品牌效应。作为第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛的主办方和承办方,吉林动画学院组成了第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛组委会,在吉林动画学院院长、院长郑立国的精心策划和具体部署下,论坛各项活动丰富多彩。论坛期间推出 30 多场精彩的主题演讲,吉林国际动漫博物馆 3000 余件展品免费对外开放,举办吉林动画学院吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司原创 3D 动画电影《青蛙王国 I》杀青暨《青蛙王国 II》开机仪式。

动漫论坛会场和游戏论坛会场分别设在吉林动画学院文化艺术中心一楼国际会议厅和二号楼多功能厅。能容纳千余人的两个会场,安装了具有国内领先水平的声、光、电设备,并且配备了同声传译装置。本届论坛内容及形式,都将努力打造成“国际性、国家级、品牌化”的学术交流的国际动漫游戏界盛会。

版面统筹:刘卓玉
本版编辑:刘卓玉 阿 苏
版式设计:刘卓玉 版式制作:阿 一
本版摄影:王德雨 刘杰



第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛开幕式场景



国家文化部文化市场司处长李建伟在开幕式上致辞



中共吉林省委宣传部副部长许云鹏在开幕式上致辞



吉林省教育厅厅长卢连大在开幕式上致辞



国际动画协会会长尼尔斯·申在开幕式上致辞



吉林动画学院院长、院长郑立国在动漫论坛上作主旨报告



吉林动画学院副院长、副院长刘欣主持开幕式

闭幕

本报讯(刘卓玉 实习记者 叶翠翠)9月7日晚,为期三天的第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛在吉林动画学院圆满落幕。

论坛活动展示国际学术水平

论坛期间,国际动画协会会长尼尔斯·申及国际动画协会哥伦比亚分会、印度尼西亚分会、墨西哥分会、波兰分会等 20 多位国际动画协会各分会的创始人和会长,以及来自美国、加拿大、法国、韩国、中国等 20 多个国家和地区的 30 余位动漫游戏界专家学者,以“动漫教育·艺术与技术·动漫产业化”、“游戏发展趋势·教育与产业研发·衍生产品设计与开发”为主题,就动漫游戏教育与产业发展的热点问题进行了深入探讨和广泛交流。论坛活动展示了世界一流的动漫游戏教育与产业的发展水平,传递了世界优秀动漫游戏作品的艺术魅力,提升了吉林动漫游戏的国际影响。

外国专家感慨很有收获

游戏论坛特邀专家、美国艺电公司首席创意总裁办公室制作人安德鲁·奥尔森激动地说:“第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛的格调 and 层次都非常高,论坛中的讲座和话题让我感觉很兴奋。通过这次论坛我学到了很多,收获了很多,自身水平得到了很大地提升。希望我的讲座能够对学生以后的学习和工作有所帮助,也希望我们以后能有更深入地交流和合作。”

学院师生大开眼界

设在吉林动画学院文化艺术中心一楼国际会议厅和二号楼多功能厅的动漫论坛会场和游戏论坛会场共进行了 30 多场专题讲座,全院 4000 余师生倾听了专家学者精彩的主题演讲,反响极为强烈。动漫论坛现场一位同学说:“这些专家学者从不同角度,剖析世界动漫教育和动漫产业的热点问题,把世界先进的动漫理念和知识诠释得非常透彻,案例生动,深入浅出,让我们受益匪浅。我们学到了书本上学不到的东西。”

17 位专家受聘客座教授

7日晚,隆重热烈的欢送仪式由吉林动画学院常务副院长于庚甫主持。于庚甫欣喜地说:“几天来,各位专家学者畅谈动漫游戏教育和动漫游戏产业发展的艺术、技术创新,探讨世界动漫游戏教育和动漫游戏产业发展态势,就培养国际化动漫游戏高端人才,就学科开发与市场定位的科技、技术创新,就坚持原创理念,就挖掘世界各国民族动漫游戏作品的艺术特色和民族风格,就打造品牌形象,就提升品牌价值等热点问题,进行了广泛深入的探讨和交流。三天的时间很短,但是各国专家带来了极其宝贵的学术理念,带来了富于见地的创新意识,带来了艺术、技术、市场、产业的全球性的发展思路。为我们留下了取之不尽的财富。”

流光溢彩,喜气洋洋,老友新朋激情飞扬的欢送仪式上,吉林动画学院院长、院长郑立国向美国著名游戏设计师、制片人安德鲁·格雷博格,美国艺电公司首席创意总裁办公室制作人布罗德·奥尔森,国际动画协会塞尔维亚分会会长博日达尔·塞切维奇,特立尼达和多巴哥大学讲师、国际动画协会加勒比海分会会长卡麦尔·塞文·阿布拉姆姆斯,美国先进技术大学游戏设计系教授大卫·威斯曼,国际动画协会好莱坞分会会长、美国迪斯尼动画工作室执行理事 CG 动画师杰米·K·波利致,中国台湾万能科技大学商业设计系副主任约翰·唐,美国动视暴雪公司工作室前主管肯尼斯·罗斯曼,美国功夫工厂特效师马克·王,美国犹他大学计算机学院助理教授马克·范·格威尔德,国际动画协会波兰分会会长制片人丽贝卡·维莱,国际动画协会哥伦比亚分会创始人、动画片导演里卡多·阿尔塞,智利圣地亚哥大学视听传播学院动画电影纪录片导演动画教师薇薇安·巴里,中国台湾东华大学资讯工程系副教授戴文凯,国际动画协会波兰分会会长维奥塔·索瓦,英国德蒙福特大学信息技术研究员冯明杨杨宏毅,美国塞设计公司总裁约翰·塞等 17 位专家学者颁发客座教授聘书。



加强科技创新 推进科技与艺术融合 促进动画产业发展

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛动漫论坛主旨报告

吉林动画学院 董事长 院长 郑立国

尊敬的尼尔森·申会长, 维斯娜秘书长, 各位来宾、新闻媒体朋友们, 各位老师、同学们:

今天, 第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛在我院召开, 我们相聚一堂, 共同交流世界各国动漫教育和文化产业, 探讨艺术与技术创新, 促进世界各国动漫交流与合作。我代表本届论坛主办单位吉林动画学院、承办单位吉林高研动漫游戏科技股份有限公司和吉林省动漫游戏协会向各位嘉宾、专家学者表示热烈的欢迎和衷心的感谢!

动画, 是文化产业中极具生机和活力的重要组成部分, 因其独特的艺术魅力, 能够表现现实生活中无法实现的视觉效果, 充满想象力和感染力, 带给人们梦想和快乐。美国为文化产业发展强国, 其动画产业发展以科技和创新为显著特色, 由科技进步不断衍生出的真正立体显示技术、全息成像技术、虚拟增强现实技术、面部表情实时捕捉技术等创新技术, 成为美国动画产业发展的助推器, 极大增强了动画艺术的创造力、表现力和传播力, 使文化产业对美国 GDP 的贡献高达 30%。科技创新支撑和促进美国动画产业发展, 促进技术与文化、艺术融合, 在全球范围内, 宣扬美国价值观, 提升了美国文化软实力和国际影响力。

从世界第一部电脑三维动画《玩具总动员》至今, 17 年动画产业发展历程中, 三维动画技术发展极为迅速, 促进了动画产业发展。2009 年 3D 动画电影《阿凡达》, 以 27 亿美元的票房收入占据全球电影票房收入的第一位。2011 年电影全球票房收入前 20 名中, 有 11 部为 3D 动画, 其中 3 部 3D 电影票房收入突破 10 亿美元, 位居全球票房收入前 3 名。3D 动画电影《变形金刚 3》, 以 11.23 亿美元登上了 2011 年度全球动画电影票房榜首。以 3D 动画电影为代表的特种电影体现了高端技术与艺术的完美融合, 为社会进步创造了巨大的经济价值。

我国文化产业发展虽然起步较晚, 由于得到了国家的高度重视和大力支持, 发展迅速。党的十七届六中全会确定了“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”的战略目标。文化部发布了《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》, 科技部、财政部、文化部等发布了《国家文化科技创新工程纲要》, 足以体现国家对文化产业发展的高度重视, 充分显示国家要发挥科技创新对文化产业发展的引擎作用。因此, 我国动画产业发展要遵循科技创新为先导, 形成并积累满足我国 3D 动画电影发展所需的动画关键技术和核心技术, 以科技创新为支撑, 构建我国 3D 动画电影独特的艺术风格和民族文化, 以民族动画艺术的发展, 推动我国动画产业的发展与繁荣。

现在, 我结合吉林动画学院人才培养、动画产品创作、科技创新等方面的经验, 从以下四个方面进行阐述。

动画产业的发展, 动画科技的创新, 最重要的是动画人才的智力支持。我国动画专业建设起步较晚, 动画硕士、博士以及动画技术能力强的高端动画人才严重匮乏, 不能满足我国动画产业快速发展对人才的需求。有效整合社会资源, 推进动画高校、科研院所以及动画企业之间的协调、互动和合作, 对于提升动画科技创新能力, 发挥高端技术对艺术表现的支撑作用, 培养与国际市场接轨、适应文化产业发展的动画人才具有重要的作用。

吉林动画学院从 2000 年建院以

一、强化“学研产一体化”模式, 培养创新能力强、技术与艺术复合型文化产业人才

来, 重视学生逆向思维能力、动手实践能力、创新创造能力、综合艺术修养和市场适应能力的培养, 形成了完善的“教学为基础、科研为支撑、产业为导向”的学研产一体化人才培养模式, 为社会培养了万余名文化产业人才。学院成立了国际专家工作室、教学型工作室、研发型工作室、动画产业公司、动画研究院、吉林省现代动画技术工程研究

中心、吉林省游戏与互动媒体技术工程研究中心、吉林省动漫产业技术创新战略联盟、国际动漫博物馆等若干高水平的教学、科研、产业对接平台。依托学研产一体化平台, 充分利用学院 300 余位外籍客座教授以及国际合作单位优势资源, 组建国际化教学、科研和产业人才队伍, 进行重大科技攻关和高端动画电影创作。

学研产一体化模式, 通过教学、科研、产业三者之间的有机融合, 学院培养出既懂技术又懂艺术, 创新能力强的动画人才, 科研单位研发出具有自主知识产权并能实现产业化的高端技术成果, 产业公司创作出广大观众喜欢、视觉效果好、科技含量高的原创动画产品, 从而实现产品向商品的转化, 实现技术、艺术与市场的完美融合。学院通

过学、研、产之间的良性互动和促进作用, 结合走向行业工作的毕业生以及动画产品的市场信息反馈, 调整人才培养定位, 促进教学改革, 提升人才培养质量。

吉林动画学院经过 12 年发展, 形成了“开放式国际化、学研产一体化、创意产品高科技化”的办学特色, 具有一定的国际影响力。学院还将结合文化产业发展对高端人才的要求, 今年将申报成为艺术专业硕士培养单位(动画、游戏专业硕士), 为我国文化产业发展培养高层次、技术与艺术复合型的专业化人才。



第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛期间, 吉林动画学院聘请 17 位专家为客座教授。图为吉林动画学院院长、院长郑立国向美国动视暴雪公司工作室前主管肯尼斯·罗斯曼颁发吉林动画学院客座教授聘书。

艺术是没有国界的, 她以各种表现形式向世界展现蕴含其中的国家文化和价值观。动画作为一种综合艺术, 包括文学、美术、电影、戏剧、音乐等多种艺术元素, 具有较强的国家文化表现力和感染力。因此, 一个国家的动画产品的国际输出, 也是一个国家文化的输出。我们要深入挖掘我国文化资源, 传承和弘扬中华民族优秀传统文化, 融入更多中国元素, 坚持动画原创和

在大力发展文化产业, 推进社会主义文化大发展大繁荣阶段, 我们要充分认识科技创新在文化产业发展中的关键地位, 要看美国等国家文化产业发达国家在动画创意和科技创新等方面的先进性。因此, 我们要面向国际前沿, 拓宽国际视野, 加强国际交流与合作, 推进动画产业的发展与繁荣。

吉林动画学院是国内创办动画专业较早的高等院校, 也是较早实行“学研产一体化”办学道路的高校, 在办学过程中没有可借鉴的成功经验。由此, 面向全球“请进来”和“走出去”相结合的“开放式国际化”, 成为学院自建院以来始终坚持的办学特色。开放式国际化, 加强了学院与国际间的交流与合作, 提升了学院办学层次和教学质量, 提高了教科研水平, 促进学院内涵发展, 提升了动漫教育和文化产业国际化水平, 扩大学院在国内外的影响力和

三、依托动画科技手段, 传承和弘扬中华民族优秀传统文化, 加强动画原创产品创作, 打造具有国际影响力的民族品牌

族动画品牌, 使我国民族文化以更丰富多彩、生动的动画表现形式呈现给全球观众, 扩大我国文化的国际影响力。

吉林动画学院与吉林高研公司, 以动画电影关键技术研发和 3D、4D 等特

四、坚持“开放式国际化”, 创新动画产业发展和科技创新理念, 深化国际交流与合作, 促进国际动画产业发展与繁荣

世界展现中华民族优秀传统文化内涵, 推进我国文化产业的国际化进程。

目前, 学院已经举办了“中国吉林国际动漫游戏论坛”、“长春国际动漫艺术节”、“中日青少年动漫展”、“中国吉林国际动漫大展”、“法国昂古莱姆国际动画节”、“美国洛杉矶 E3 游戏展”、“美国拉斯维加斯国际品牌授权博览会”、“法国安纳西国际动画节”、“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”等十余次国际活动, 今年 10 月还将参加“法国戛纳国际电影节”等活动。学院与 20 多个国家的高校、科研院所、企业单位建立了合作关系, 共邀请国内外 1000 余位专家、学者, 3000 余人次到我院交流考察, 聘请了 300 余位专

二、搭建技术研发平台, 加强动漫关键技术研究, 加快自主创新和科技成果转化, 提升动漫产业整体竞争力

数字信息技术的快速发展, 创新了我国传统文化产业, 推进我国文化产业向高技术化层级发展。随着广大观众艺术欣赏水平的提升, 每年十余部美国好莱坞 3D 电影在我国的成功放映, 我国动画产品要被广大观众接受并喜爱, 不仅仅要具有独特的文化内容, 还要依靠现代动画技术对文化内容的技术支撑和推动, 以其丰富的文化艺术表现形式, 呈现出精湛的艺术画面和吸引眼球的视觉效果, 提升动画产品内涵和高附加值。

目前, 风靡全球的 3D、4D 等动画电影, 运用高端动画技术, 不仅创新了当代电影艺术, 创造了电影市场新的需求, 也推动着动画技术和艺术向更高层次发展。在国家大力推动科技创新, 促进文化产业发展机遇下, 我们要敏锐把握世界文化发展新趋势, 积极探索文化与科技融合发展的有效途径, 运用现代科技手段使民族文化资源优势变为文化产业优势, 在全球化进程中不断加强文化产业发展的科技带动作用, 自主研

发具有自主知识产权的核心技术和关键共性技术, 促进产业技术升级。

吉林动画学院做为“国家动画教学研究基地”、“国家动画产业基地”、“国家文化产业示范基地”, 始终坚持创意产品高科技化, 发挥国际化创意人才、高端科技人才以及艺术设计学(动画)特色重点学科的自身优势, 创新文化科技理念, 提升高端动画技术研究能力。学院作为发起单位牵头, 联合吉林省高校、科研机构、企业等 24 家单位, 成立“吉林省动漫产业技术创新战略联盟”。联盟瞄准动漫关键技术, 进行科技创新、科技攻关, 培育重大科技成果, 承担和组织吉林省科技厅“双十”工程重大科技成果转化项目《动漫关键技术的集成产业化》。学院在建设跨学科的现代动画技术、游戏与互动媒体技术工程研究中心和动画研究院基础上, 根据国际科技发展前沿和国家重大需求, 加大投入在北京、上海、杭州建设多学科融合、多团队协作的重大科技创新平台, 汇聚一批学科互补、分工协作的国内外高端

创新创造团队, 持续科技创新, 不断产生重大科技成果, 解决动画关键技术问题, 提升高科技化水平。

通过战略联盟、工程中心等科研平台建设, 学院掌握了先进的动画关键技术, 并在产品创作过程中进行了运用。目前已成功创作了 4 部 4D、环幕等特种电影, 其中, 4D 环幕动画电影《乡亲》在 2010 年上海世博会吉林省展馆播出, 得到了国内外一致好评, 美国《洛杉矶时报》、《纽约时报》等国际媒体都进行了报道; 创作完成 90 分钟原创 3D 动画电影《青蛙王国 I》, 今年寒假将在国内外影院上映, 同步推出一系列青蛙动画形象和衍生产品, 打造永久动画品牌。同时, 《青蛙王国 II》也将在论坛活动期间 9 月 6 日举行开机仪式。学院还将进一步开展战略联盟和工程中心等科研平台建设, 以此推动动画技术进步, 将科研平台建设成为集技术研发、整合集成、产业转化的高新技术研究与应用的科技创新平台。

的创作能力。由学院师生原创的《小鸡想飞》、《猫》等 500 余部动画短片、卡通作品在国内外动画节、大赛中获奖。特别是今年 8 月 23 日至 27 日举行的第十四届日本广岛国际动画节, 学院动画短片《猫和老鼠谁将被埋葬》, 来自世界 63 个国家和地区的 2110 部参赛作品短片中脱颖而出, 获得“最优秀奖”大奖。

文化艺术节暨 2012 中国·吉林国际动漫游戏论坛”, 是我们交流合作的平台。吉林动画学院和吉林高研公司还将继续一如既往的, 每年主办或承办国际性论坛、展会等, 并将通过我们的努力, 将动漫游戏论坛建设成为国际化的品牌论坛。真诚的希望, 通过动漫游戏论坛, 加强国际间的交流与合作, 让更多的国际专家、学者了解中国动漫教育和文化产业, 进一步解吉林动画学院教学、科技、动画艺术短片和动画电影创作当中。也衷心地希望大家能与我们一起努力, 让更多的文化产业领域的专家、学者、高校以及企业单位能与我们交流与合作, 共同促进国际动画产业的发展与繁荣。

最后, 祝各位来宾, 在吉林长春期间, 身体健康、工作顺利。愿吉林动画学院给你们留下美好的印象。谢谢大家!

雷春鸣

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国·吉林国际动漫游戏论坛开幕式致辞

国家文化部文化市场司处长李建伟

尊敬的各位嘉宾,同志们,朋友们:

在这美丽的金秋时节,作为第三届中国长春·东北亚文化艺术周的重要活动,2012中国·吉林国际动漫游戏论坛隆重开幕了!在此,我谨代表国家文化部,向来自全国各地的专家和嘉宾,表示热烈的欢迎和衷心的感谢!

2012中国·吉林国际动漫游戏论坛由中国文化部文化市场司指导,邀请国际动漫游戏业专家学者,就动漫游戏教育与产业发展的热点问题进行深入探讨和广泛交流,展示世界一流的动漫游戏教育

与产业的发展水平,传递世界优秀动漫游戏作品的艺术魅力,提升吉林动漫教育动漫产业的影响力。

本届论坛将进一步发挥举办地吉林省的文化资源优势,在2011年中国·吉林国际动漫游戏论坛的基础上,规模更为扩大、内容更为丰富、方式更为创新,成为世界动漫游戏教育和产业交流与合作的一个重要桥梁和纽带,为推动世界动漫游戏教育和产业的繁荣与发展,谱写新的华彩篇章!

最后,预祝第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国吉林国际动漫游戏论坛取得圆满成功!

吉林省教育厅厅长卢连大

尊敬的郑立国院长,各位来宾;

老师们,同学们:

很高兴参加第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国·吉林国际动漫游戏论坛开幕式。首先,请允许我代表吉林省教育厅向论坛的开幕表示热烈的祝贺;向来自国内外的动漫、游戏等领域的专家、游戏爱好者,表示热烈的欢迎。

吉林省是高等教育资源比较丰富的省,近年来,教育在培养人才、服务与经济社会发展做出了重要的贡献。特别是,吉林省民办高等教育作为教育事业发展的重点和促进教育改革的重要力量,取得了可喜的成果。吉林动画学院,作为我国第一批经教育部批准独立设置的民办普通本科高校,是我国创办最早的以动画专业为主导学科的高等院校,现已成为我国重要的动漫游戏教育基地和研发基地,12年来,学院秉承“开放式国际化、产学研一体化、创意产品高科技化”的办学理念,发展成为我国规模最大的单体动画学院,在国内外形成了一定的影响力。

众所周知,动漫游戏产业是我国极具发展潜力的朝阳产业。当前,国家高度重视和致力于发展文化产业,因此,加快培养适应动漫游戏发展步伐的人才具有重大的现实意义。学院不断创新人才培养模式,走出了产学研一体化人才培养模式的新路。许多毕业生,以创新能力强、综合艺术修养

高、具有国际视野的特色,已成为活跃在动画与动漫领域的专业化人才。

朋友们,科技创新是文化产业发展的不竭动力,科技与文化、艺术的融合,是增强经济转型期国家软实力竞争力的重要途径。吉林动画学院基于此,搭建了动漫产业技术创新战略联盟、省级动画、游戏工程中心和动画研究院等科技创新平台,主动在长春、北京、上海、杭州等地组建高端动漫、游戏技术研发团队,协同解决我国动漫游戏发展遇到的关键技术、核心技术,对提升我国动漫游戏产业技术水平做出了不懈的努力。学院传承优秀文化,创作了大量体现民族文化特色的3D、4D、环幕等特种电影,打造了若干个令人喜爱的动漫形象,形成了具有吉林特色的文化名片。学院通过每年举办动漫游戏论坛、展会活动,将国内外专家、学者请进我省,请进学校,加强了与国内外动漫游戏界同行的交流与合作,促进了动漫游戏教育和文化创意产业的快速发展,得到了动漫游戏领域专家、学者的高度认可,成为文化产业交流合作的名牌平台之一。我相信,吉林动画学院通过不懈的努力,必将发展成为国内一流的高等艺术学府,必将建设成为深受海内外学子欢迎的国际知名高校。

最后,预祝本次论坛活动圆满成功。祝吉林动画学院越办越好!

中共吉林省委宣传部副部长许云鹏

各位领导、各位来宾、女士们、先生们、新闻界的朋友们:

秋风送爽,动漫飘香。第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国·吉林国际动漫游戏论坛在这里隆重开幕了。首先我代表本次活动的主办方,对莅临本届论坛及展演的各位嘉宾和新闻界朋友表示热烈的欢迎!向多年来关心支持吉林动漫游戏教育及产业发展的各位朋友表示衷心的感谢!

动漫产业是具有辉煌发展前景的朝阳产业,已成为我国文化产业的支柱型产业。近年来,我国动漫产业按照繁荣和发展社会主义先进文化的要求,坚持自主创新,大力推进动漫基地建设,我国动漫产业原创能力得到了显著提高,动漫产品日益丰富,深受广大人民群众特别是青少年的欢迎和喜爱。多年来,中共吉林省委、吉林省人民政府对发展动漫游戏教育和产业十分重视,出台了一系列鼓励扶持文化创意产业发展的政策措施,使吉林省动漫游戏产业呈现出较快发展的态势。

党的十七届六中全会做出了深化文化体制改革,推动社会主义文化大发展大繁荣的战略部署,提出了建设社会主义文化强国的战略目标。省委把文化建设列入经济社会发展规划,把繁荣文化事业作为改善民生的重要内容,列入民生工程。所有这些都为促进动漫游戏产业发展提供了前所未有的机遇。站在时代的高起点,我们要以国际的眼光和视野,培育文化产业新的经济增长点,推动动漫游戏产业发展,促进社会主义文化和未成年人思想道德建设,满足人民群众日益增长

的精神文化需求。在这一时代背景下,世界各国各地区动漫游戏界的专家学者云集于此,切磋论道,共谋发展,这不仅是动漫游戏界的一件盛事,也是推动各国各地区文化交流与发展的盛事。

本届动漫论坛将以“动漫教育·艺术与技术·创新·动漫产业化”为主题,游戏论坛将以“游戏发展趋势·教育与产业·衍生产品设计与开发”为主题。来自全国各地的30余位专家学者就世界动漫游戏前沿、艺术和技术进行深入交流和探讨,加强国际国内动漫游戏教育及产业的沟通和合作,展示当今国际国内动漫游戏教育产业的最新资讯、发展态势,这对推动国际国内动漫游戏教育及产业的共同繁荣,具有重要意义。国际动漫游戏作品展将展出来自中国、日本、韩国、捷克、西班牙、德国、美国、英国等国家3000余件国际动漫游戏精品,并向公众免费开放。论坛期间,吉林动画学院、吉林高研动漫游戏科技股份有限公司还将举办3D电影《青蛙王国I》封镜仪式和《青蛙王国II》的开机仪式。相信通过本届论坛,必将为国内动漫游戏教育及产业赶超国际先进水平搭建系统的学习平台,从而促进艺术、技术与市场的完美对接,推动中国动漫游戏教育及产业实现跨越式的发展。相信通过本届论坛,必将扩大动漫游戏产业的影响力,吸引更多的有志之士投身于这一朝阳产业中。

最后,祝愿本届论坛圆满成功!

国际动画协会会长尼尔森·申

各位嘉宾,女士们,先生们:

首先,我谨代表国际动画协会、各国地区的艺术家、专家,对第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国·吉林国际动漫游戏论坛的隆重开幕表示热烈的祝贺!

作为世界动漫游戏教育与产业交流与合作的重要平台,中国·吉林国际动漫游戏论坛赢得了国际动漫游戏界越来越多的关注和认可。2012中国·吉林国际动漫游戏论坛以及国际动漫游戏作品展更加突出动漫游戏教育及产业的交流与合作,吸引了更多各国地区的艺术家、专家来到这里,增进彼此的沟通了解,展示世界一流的动漫游戏教育与产业的发展水平。在这里,我代表国际动画协会对指导本届论坛及展览的中国文化部文化市场司,对主办本届论坛活动的吉林省委、长春市委及吉林动画学院,表示衷心的感谢!

第三届中国长春·东北亚文化艺术周暨2012中国吉林国际动漫游戏论坛以及国际动漫游戏作品展作为重要活动之一,这充分说明了贵国对动漫游戏教育及产业的高度重视。近年来,中国动漫游戏教育及产业发展迅速,培育出一批像吉林动画学院这样国际一流的动漫游戏教育和产业基地,吉林动画学院以她世界上独一无二的产学研一体化的办学特色,受到世界同行的认同和关注。相信本届论坛及展览必将进一步推动吉林动画学院的发展,不断开拓世界各国各地区动漫游戏教育及产业共同发展的新局面。

最后,预祝2012中国吉林国际动漫游戏论坛以及国际动漫游戏作品展取得圆满成功!



论坛现场,专家与师生互动 吴坤摄

吉林动画学院作品在两千余人选作品中脱颖而出
荣获对中国动画具有里程碑意义的殊荣

《猫和老鼠谁将被埋葬》 喜摘国际动画片最高奖项

吉林动画学院产学研一体化办学特色结出硕果



本报讯(刘卓玉 实习记者 杨立月) 久负盛誉的第十四届日本广岛国际动画节8月23日至27日在日本广岛阿斯塔广场举行。由吉林动画学院动画研究院组织师生创作、国际交流中心选送的优秀动画短片《猫和老鼠谁将被埋葬》,在来自世界63个国家和地区的2110部参赛动画短片中脱颖而出,一举赢得第十四届日本广岛国际动画节“最优秀奖”大奖,在国际舞台上充分展现了中国动画的实力和风采,充分体现了吉林动画学院“产学研一体化、开放式国际化、创意产品高科技化”的办学特色和国际一流的办学理念。

第十四届日本广岛国际动画节“最优秀奖”大奖的获得,是继2011年11月获得中国动画行业最高奖“美

猴奖”之后,吉林动画学院获得的又一个令国际动画界瞩目的大奖。

日本广岛国际动画节是世界著名的动画影片展映及活动,位列加拿大渥太华动画电影节、法国昂西动画电影节、克罗地亚萨格勒布动画电影节等“全球四大动画电影节”之首。日本广岛国际动画节创办于1985年,目前每两年举办一届,今年是第14届。在倡导“爱与和平”精神的同时,通过动画艺术的发展促进国际文化的交流,推动影视文化的发展。此次奖项的获得对中国动画具有里程碑的意义。

由吉林动画学院董事长、院长郑立国任出品人的动画短片《猫和老鼠谁将被埋葬》,是吉林动画学院客座教授、俄罗斯著名动画导演德米特里·盖勒,动画研究院无

纸动画工作室的首席动画师孟钢老师和后期特效总监张涛老师及学院学生共同创作完成的片长为5分钟的无纸动画短片。影片融合2D和3D动画技术制作,融入了中国传统的国画和剪纸的民族艺术元素,讲述了一群老鼠试图埋葬一只酣睡的猫的故事。该片的题材、导演手法、背景音乐、角色性格刻画独特鲜明,令人思考的寓意,诙谐风趣的创作风格,堪称动画精品。

吉林动画学院不断深化“开放式国际化、产学研一体化、创意产品高科技化”的办学特色,坚持教育和创意产业共同发展的办学理念,教育教学、技术研发、产品开发、市场营销有机结合,带动技术升级以及科研成果转化。

动画产业的发展离不开动画人才的智力支持,离不开

高端技术对艺术表现的支撑。吉林动画学院坚持动画教育、动画产业、高端技术共同发展的思路,以教学为基础,科研为支撑,产业为导向的学、产、研一体化发展模式,有效整合社会优势资源,推进动画高校、科研院所以及企业之间的协调、互动和合作。作为“产学研一体化”办学特色的重要体现,吉林动画学院通过聘请国内外动画专家组建和成立专家工作室,进行精品短片的创作,极大地调动了学生的创作热情,培养了学生的创新思维,提升了师生的制作能力。《猫和老鼠谁将被埋葬》多次获得国内外大奖,展示了吉林动画学院权威专业的教学科研水平,也验证了学院短片制作的技术水平与艺术水平,充分展示了学院教学研究、科研立项和市场开发的国际化进程。



吉林省教育厅厅长卢连大(中),吉林动画学院院长、院长郑立国(左),原央视动画股份有限公司总经理王英(右)为《青蛙王国 I》杀青洒下象征庆祝意义的蓝色细沙。王德雨摄

吉林动画学院吉林禹硕公司原创 3D 动画电影
故事性艺术性技术性俱佳 充分展现长白山风情

《青蛙王国 I》圆满杀青 明年春节 蛙鸣悠扬

《青蛙王国 II》开机,国际动画协会会长尼尔森·申受聘担纲总导演



吉林动画学院院长、院长郑立国宣布聘任国际动画协会会长尼尔森·申为《青蛙公主 II》总导演。刘杰摄



吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司副总经理蒋平主持仪式。刘杰摄



吉林动画学院院长、院长郑立国将象征导演权利的导演筒正式授予尼尔森·申。王德雨摄

本报讯(刘卓玉 实习记者 叶翠翠)2012 中国·吉林国际动漫论坛重要内容之一的 3D 动画电影《青蛙王国 I》封镜暨《青蛙王国 II》开机仪式,9 月 6 日在吉林动画学院举行。

吉林省高校工委副书记、吉林省教育厅厅长卢连大,吉林动画学院院长、院长郑立国,吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司总经理郑立国,国际动画协会会长尼尔森·申,吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司技术总监鹏飞及吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司长春分公司、北京分公司、上海分公司的部分领导出席了仪式。仪式由吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司副总经理蒋平主持。

《青蛙王国 I》圆满封镜

下午 2 时,伴随着高亢的音乐,卢连大、郑立国和央视动画有限公司总经理王英走上舞台,为《青蛙王国 I》的杀青洒下象征庆祝意义的蓝色细沙,现场顿时响起雷鸣般的掌声。吉林动画学院院长、院长郑立国,国际动画协会会长尼尔森·申,吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司技术总监鹏飞就《青蛙王国 I》封镜,发表了精彩演讲。

《青蛙王国 I》片花播放将开机仪式推向了另一个高潮。真实逼真的画面效果,个性鲜明的人物形象,让观众身临其境。

讲述美丽励志故事

《青蛙王国 I》是由吉林动画学院和吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司原创的 90 分钟 3D 动画特种电影,讲述了一个发生在青蛙王国里的美丽的励志故事。宁静神秘的丛林中,青蛙王国的蛙民们过着

快乐而富足的生活。阴险毒辣的蛇王却对美丽富饶的蛙国觊觎已久,暗中研发冷冻技术,意欲侵占蛙国。蛙国国王决定借公主“比武招亲”来选拔勇士,保卫家园。意外得知国王真实用意的公主秘密出逃,决定亲自参加比武大赛,来捍卫自己的家园和爱情。蛙国年轻的勇士们,早闻公主美丽善良,纷纷慕名而来。以卖苍蝇干为生的集市小贩小两口无意中卷入其中,在训练和比赛中与公主建立了感情,最终冲破了艰难险阻,共同携手打败了入侵的蛇王。

《青蛙王国 I》最大的艺术特色是“写实+卡通”,以一个青蛙的视角,带人走进一个充满传奇色彩的卡通动物世界。剧中角色不仅有独特的造型和动作设计,还有现代化的人性思维,生动形象。故事情节设计合理紧凑,风趣幽默并充满悬念。

《青蛙王国 I》是一部立足国际的电影,与一般国产动画电影相比,有很多不一样的地方。动画制作上,采用了不同于迪斯尼等传统动画的表现方式,加入现代动画的立体手法,使画面效果充满真实质感。

充分展现长白山风情

影片中涉及到长白山特有的动物、植物,融入了浓郁东北特色,弘扬了地域特色、民族文化。影片充满现代感,既满足了年轻人追逐时尚的心情,又让年轻人体会到了爱国主义和民族精神。

拥有强大制作团队

《青蛙王国 I》拥有强大的制作班底,导演、编剧、摄影、剪辑、特效制作等创作团队阵容强大。整个制作团队达到 230 人之多。《青蛙王国 I》聘请 10 多

位世界知名的动画专家参与后期制作,他们曾参与《忍者神龟》、《铁臂阿童木》、《功夫》、《无极》、《满城尽带黄金甲》等多部国内外市场叫座电影的策划和制作;4 位来自内地的艺术总监也享誉盛名,曾担任《战神》、《魔比斯环》、《panshel》等动画片的后期制作。此外,我院在校学生参与制作人数达到制作团队 80%,实现了教学平台与实践平台的对接。

影片采用国内外先进的研发技术、制作技术、软件硬件支持技术,在某些领域已达到国际先进制作水平。

在角色搭建上,主创人员采用了一系列自主研发的角色配置工具,采用角色骨骼及控制器自动生成搭建、角色动作库、表情库、道具库、角色自动行走等多通道立体制作系统,动画效果更自然、更顺畅,动作捕捉与手工制作动画实现完美结合与转换。角色表情部分采用了实时表情捕捉系统,利用三维摄像头实时采集模特表情,虚拟角色形态与模特脸型大致相同。动态扫描技术,可以最大化地还原动态表情。

在真实性上,《青蛙王国 I》采用了自主研发的骨骼肌肉系统,真实地模拟现实生物体的肌肉动态特征,包括肌肉形态的抖动、肌肉之间碰撞形变等诸多功能,将现实生物特征最大化地呈现在观众面前,效果更真实,更自然。

作为全球最大的品牌授权博览会,2012 年美国国际品牌授权博览会 6 月 12 日至 14 日在美国拉斯维加斯曼德勒湾会展中心举行。中国吉林动画学院送展的 3D 立体动画电影《青蛙王国 I》样品吸引了与会客商极大关注,对《青蛙王国 I》影片的制作质量给予高度评价,美国、加拿大、法国、澳大利亚、韩国、印度等二十余家知名娱乐公司就海外发行、影视联合制作、授权代理及衍生品设计等方面,与吉林禹硕科技动漫游戏股份有

限公司达成了一系列的合作意向。

《青蛙王国 I》将于明年春节期间,在全国各大院线同期上映。

尼尔森·申执导《青蛙王国 II》

当人们还沉浸在《青蛙王国 I》封镜的喜悦中,主持人向在场的所有人公布了一个更大的好消息,卓有成效的著名动画电影大师、国际动画协会会长尼尔森·申签约吉林禹硕科技动漫游戏股份有限公司,担纲《青蛙王国 II》总导演。

吉林动画学院院长、院长郑立国宣布了聘任国际动画协会会长尼尔森·申为《青蛙公主 II》总导演的决定,并将象征导演权利的导演筒正式授予尼尔森·申。尼尔森·申接过导演筒,难掩心中的激动与喜悦,向观众席大喊一声:“我宣布,《青蛙王国 II》开机!”

国际动画协会会长尼尔森·申艺术造诣深厚。他曾与华纳兄弟公司诸多大腕一起合作制作过影片,导演和制作了 100 多集电视剧,许多作品荣获世界大奖。尼尔森·申执导了《变形金刚》的动画电影,制作的《辛普森一家》,获艾美奖杰出动画奖,2010 年尼尔森·申获得韩国首尔国际动漫节动漫产业“终身成就奖”,代表作品动画片《春香传》获得昂纳西项目竞争杰出奖。聘请尼尔森·申先生担纲《青蛙公主 2》总导演,将对《青蛙公主 II》的艺术创作和技术制作方面起到极大的推动作用,《青蛙公主 II》的艺术及技术水平将有新的突破和创新。

《青蛙公主 II》延续了《青蛙公主 I》的制作风格及表现手法,讲述了公主在继承王位后发生的种种有趣故事及再次应对蛙国危机所表现出来的勇敢和成熟。