

20年动漫路 20年再出发

访安徽华徽文化科技有限公司总经理 王兵

20年前,一次偶然的机遇与动漫结缘;20年后,他带领自己的企业在动漫业取得的成就有目共睹。如今,在安徽动漫界,他已是无法回避的关键人物,亦被业界称为安徽高科技动漫产业的先行者。而在他眼中,自己依然需要继续“抬头看天,低头走路,一步一步踏实向前。”一路走来,最满意的作品是哪部?安徽动漫产业发展现状如何?和发达地区的差距主要体现在哪里?等等。带着这些问题,记者近日采访了安徽华徽文化科技有限公司总经理王兵。

□ 记者 邹传科 文/图



20年前一次偶遇从此结缘动漫

记者:请介绍下贵公司的发展情况?当初为什么会选择从事动漫行业?

王兵:1998年当时在北京,正好看到三维动画学习培训,就上了培训班,那时的动画在国内是刚起步阶段,也没有什么教程,就是在培训班入了门,接着就在那公司实习,后来就喜欢上了这个行业,没想到一干就是20年。安徽华徽文化科技有限公司,是一家以AR增强现实、VR虚拟现实、出版物制作、互动游戏、体验视频、科普教育培训、影视动漫制作为主的新型高科技动漫企业。

记者:作为在动画行业数十年的创业者,贵公司主要制作了哪些作品?并且多次获奖,您最满意的作品是哪一部?

王兵:公司目前已完成作品有:科博馆项目作品53部,26集动漫连续剧《小鸡来了》,3D动漫电影《小鸡来了之凤鸣岐山》以及该部电影原型IP创作的VR大型互动对战游戏《小鸡来了之大战山君》,国祯的“VR培训与考核系统”,4D火灾安全教育项目,同时还自主开发了VR互动小游戏《彩球大作战》、VR互动健身游戏《保龄球》《篮球健身馆》等,以上VR作品均已在HTC VIVE国际官网平台发布。其中,VR大型互动对战游戏《小鸡来了之大战山君》是安徽省第一部在HTC VIVE国际官网发布的作品,并被HTC VIVE国际官网作为精品收藏和置顶。同时针对目前红色爱国主题教育,公司已制作完成“黄继光-不朽的英雄”AR VR主题作品,分AR桌面展示和VR虚拟全景展示两部分,取得了较大的反响。

2017年公司邀请医疗行业专家召开“VR发展方向及VR在医养结合中的应用”专家座谈会。会上团队展示了多款代表性的创作内容,得到与会代表高度认可,同时确定了下一步在VR领域的研究发展方向。

作为一名职业动漫制作人,经常有人问我,最满意的作品是什么,我总觉得自己很多东西不成熟、不够完善,每个项目都有各种遗憾,要不就是自己能力不大,周期、团队、资金不足那是找理由。

安徽仍需努力塑造本土动画IP形象

记者:请介绍下目前国内动漫行业的发展情况。安徽动漫产业处于什么水平?和发达城市相比,差距主要体现在哪里?

王兵:国内动漫产业起步较晚,与美、日等发达国家还存在一定的差距。安徽的动漫产业在国内处于中上游水平,和发达城市相比,差距主要体现在安徽还没有塑造出一个具有本土特色的动画大IP形象,这还需要安徽动漫人能够沉下心来去努力打造。

记者:根据在动漫游戏产业这么多年的经验,您认为,现在VR/AR在产业链中对企业有什么机会?给一些什么样的建议对VR/AR这些类型的企业?

王兵:从创业的公司来说,在动漫领域特别适合创业公司来做,首先呢,就是面很广,如电影、电视、网络视频、游戏、宣传片等等,找到适合自己发展的点,然后坚持走下去就能通过自己的努力取得成功。至于VR/AR,虽然还没到井喷期,但随着5G时代的来临,VR/AR产业化的道路会越来越广,在各个行业中的应用会越来越多。机会总是留给有准备的人,我觉得可能未来两三年VR/AR会进入大众家庭,成为家庭普通生活用品。

探索VR/AR应用于医疗领域

记者:华徽取得的成绩有目共睹,请分享一下您成功的秘诀。

王兵:我刚才说了我没有成功,我们只是这么长时间做了不少项目,项目做多了也就获得了很多经验,为后续项目奠定了基础。

记者:国内动漫的迅速发展,越来越优秀的作品涌现,您觉得是国内动画从业者的水平提高了,还是其他更多的原因呢?

王兵:国内动漫经过几十年发展确实涌现出了不少优秀的作品,说明我国动画从业者不断地努力从策划创意及技术方面创新突破,认真分析消费群体,制作出大家喜闻乐见的好作品。

此外,行业的定律就是这样,经过十年二十

记者:您一直坚持在动漫行业创作,您对“艺术源于生活”这句话是一种怎样的理解?

王兵:动漫其实是个泛概念,当年哪有这种专业?近四五年大学才开始有这个专业,以前都是到公司由前辈领进门,修行靠个人,以前也没有专门的资料可供学习,都是从软件的帮助文档慢慢学,英语不行只有反复看熟练了才能知道是什么意思。对于“艺术源于生活”,没有生活作基础,所谓的高大上都是假大空。

对于一幅好的作品,大家看了感觉非常好,自己也想临摹,但总是找不到感觉,或者做出来的场景环境不到位,又不知道哪里不对。其实好作品的作者都是在生活中发现细节,把细节做到位,再加入生活中五彩斑斓的色彩与光影,如果不了解生活,就创作不出好的作品。很多东西没有对错,你只能在合适的时间内做合适的事情,成功离不开创作者的努力,但不是必然,也存在很多运气的成分。当然,我说这些不是说我做得好,我离成功还有十万八千里呢,只是有些经验。

所以,我理解的“艺术源于生活”对于动漫来说就是作品要贴近生活、接地气,才能赚人气,再适当加以夸张手法去表现。

年的发展,只要这个行业不衰败,它一定会进步。就像我们不能要求一个小学生在五六个月就达到大学生水平,美国的动画经历了百年,日本大概六七十年,国漫才发展了仅仅二十年,你想要多高吗?很难啊,你把它丢在导演这个层面来看这个问题太幼稚了,国内单兵作战现在其实挺强的,但是缺少掌控者。

记者:您对动漫接下来的发展有什么战略目标?您希望打造一个怎样的动漫公司?接下来会有哪些大动作?

王兵:我们现在正在研发VR/AR应用于医疗健康及培训系统,接下来会形成系统平台。另外我们也正在制作一部动画电影,未来希望能多制作出一些观众喜欢的好作品。