

只需十幾秒完成動作捕捉，幾分鐘後，一個能翻筋斗、耍特技的「虛擬分身」便在屏幕上成形。隨着AI的深度介入，動畫製作早已不再是「畫格子」。從《哪吒之魔童鬧海》到《浪浪山小妖怪》，內地一連串爆款動畫的背後，都有「AI+動畫」的加持。

作為「動漫之都」的杭州，近二十年來持續在動漫領域發力。8月4日，「2025范長江行動香港傳媒學子浙江行」採訪團近日走進內地最大的原創動畫企業之一的中南卡通，親身感受當動畫遇上AI時所擦出的創新火花。

大公報實習記者 曹逸琳、馮一笑、麥晉杭州報道

▶「2025范長江行動香港傳媒學子浙江行」採訪團近日走進內地最大的原創動畫企業之一的中南卡通。



2025年

范長江行動

香港傳媒學子浙江行

之6



▲傳媒學子們走進中南卡通，親身感受當動畫遇上AI時所擦出的火花。

大公報實習記者馮一笑攝

## 探訪杭州原創動畫企業 感受文化產業新發展

# 遇上AI擦出火花 國漫爆款大作頻出

在中南卡通展廳裏，香港都會大學學生黃彥彰滿懷好奇心地走入一個攝影棚，這是一款基於AI動捕與虛擬人生成的「3D雲陣相機」。工作人員提醒他「保持姿勢、不要眨眼」，只消十幾秒掃描完成。不久，他便在手機上收到了自己的「虛擬分身」。屏幕中的他化身武打演員，能輕鬆完成空翻和高難度動作。「我自己都做不出來這些動作，太神奇了！」黃彥彰笑言。

### 真實還原面部細微變化

在不遠處，在亞洲領先的「之江一號」數字攝影棚中，有一名動捕演員正揮舞手臂、旋轉躍躍。150個高精度相機實時捕捉他的身體細節，通過50個標記點，將表情和肢體動作轉化成虛擬角色。連面部肌肉的細微變化，都能被真實還原。「之江一號」被譽為亞洲領先的「表演捕捉」平臺，使虛擬角色的動作與表情更自然、製作效率亦倍數提升。

「AI不僅用在動作捕捉，更融入劇本撰寫、分鏡設計以至成片製作等不同環節。」中南卡通副總經理沈傑向記者介紹，公司設立了專門團隊追蹤人工智能與大數據最新動態，每周定期檢視更新成果，並靈活地在創作中應用。

沈傑告訴記者，中南卡通團隊緊跟技術潮流，專門設立團隊追蹤最新的人工智能和大數據技術的發展，每周定期回顧最新技術發展，確保作品在技術上的創新性。他強調中南卡通善於結合AI和大數據技術，利用智能體感和AI等工具，創作出符合當下市場需求的動畫作品。

### 從IP到市場高效轉化

中南卡通旗下擁有《天眼》《鄭和下西洋》等經典IP，今年下半年將推出採用3D動捕技術的新作品《蘇東坡 第二季》。記者在展廳看到的「蘇東坡數字人」，能與觀眾互動，甚至「百問不

倒」。當港生好奇提問「東坡肉怎麼做」時，數字人娓娓道來，引來現場學生好奇。浙江中南集團董事局主席助理錢舒昊介紹，對於有商業價值的動畫IP，他們還會配套開發文創周邊，通過短視頻等形式吸引流量，再通過產品變現實現商業閉環，展現出IP從內容到市場的高效轉化能力。

沈傑指出，團隊正積極探索AI與文化IP融合的模式，把「數字人」應用在文旅和商業場景中。他透露，公司正在「動畫+文旅」新模式，計劃在杭州、阜陽等地建設主題公園，推動IP場景化落地，推動文旅發展。

### 「國際化創作+本土化調整」

杭州與動畫的緣分早已寫入城市基因。2005年杭州率先提出打造「動漫之都」的目標，《哪吒之魔童鬧海》《長安三萬里》等爆款動畫作品，都能看到杭州企業的身影。如今，杭州動漫、遊戲及電競產業正加速擴張，預計2025年營收將突破600億元人民幣。

依託「動漫之都」的深厚土壤，杭州企業亦將視野投向海外，希望讓中國故事跨越文化差異。沈傑表示，中南卡通在劇本開發階段便考慮不同國家的文化習俗，避免潛在衝突；同時通過與海外發行代理緊密合作，根據反饋不斷調整內容。「國際化創作+本土化調整」，正是中南卡通成功出海的秘訣。

在國產動畫出海的過程中，香港仍然是重要的國際跳板。「公司初創時，香港技術團隊為我們提供過關鍵支持，可以說是我們的老師傅。直到今天，香港仍是我們對接國際市場的重要窗口。」沈傑說，中南卡通每年參與香港國際影視展，並與本地企業探討IP授權和衍生品合作。「中國動畫走出去，不只是技術競爭，更是文化溝通。我們希望讓世界看到中國文化的獨特魅力。」



▲在「之江一號」數字攝影棚中，一名動捕演員正揮舞手臂、旋轉躍躍，150個高精度相機實時捕捉動作，將表情和肢體動作轉化成虛擬角

## 港生盼港風文化和杭州傳統結合

### 國漫歷史

誰的童年記憶中，會缺席卡通片呢？隨着國產動畫電影《哪吒2》票房登頂全球動畫電影榜首，中國動漫一步一腳印的發展足跡亦備受關注。如今，它早已不只是簡單的卡通片製作，更是承載中華文化的重要載體。「2025范長江行動香港傳媒學子浙江行」採訪團的同學與來自「Customs YES青春杭行——科技創新與抗戰精神考察團」的香港青年共同到訪中國動漫博物館，見證中國動漫走來的歷史。

### 虛擬互動 似置身動漫世界

走進中國動漫博物館大門，首先映

入眼簾的是一幅頂天立地的巨幕屏，中國畫四季風光在屏上緩緩流轉。展館內的展覽路線從遠古走馬燈、皮影戲的光影搖曳，到手繪賽璐珞片與電視電影的膠片質感，再到當下的VR、MR虛擬現實技術，港生們在展區輾轉穿行，彷彿與中國動漫並肩走過百年歷程。在互動體驗區，學生們還可以親手設計動漫角色，甚至為角色配音。

就讀於香港城市大學環球商業系統管理系的李景瑤，對博物館的AI虛擬真人技術尤為驚喜。她笑言：「觀眾可以通過屏幕與虛擬角色互動，比如指揮角色移動或選擇自己喜歡的動漫形象，這種即時回饋讓人彷彿真的走進二次元世

界。」在她看來，這項技術對香港動漫產業很有啟發。「香港可以開發本土AI動漫角色，通過短視頻或直播推廣，既能吸引年輕觀眾，也能讓產業更具多元化。」

「香港有李小龍、天星小輪這樣的國際文化符號，杭州有西湖、斷橋傳說等傳統底蘊。如果使用AR技術，讓遊客在西湖水面看到天星小輪的虛擬影像，或在維港夜景中融入水墨動畫元素，一定非常有趣。」來自羅定邦中學六的陳誠希認為，香港的國際化視野可以助力中國動漫「走出去」，而內地的技術平台與文化資源則能豐富香港創作的故事內涵。大公報實習記者戴文敏

## 動漫搞得活 需懂藝術又懂技術複合型人才

才高度要求。一個角色是否生動，是否打動人心，最終還是要靠人的藝術修養去做感性判斷。」

沈傑告訴記者，即使AI工具能夠加快某些環節，繪畫功底仍然是不可替代的。「要成為一個合格的動畫師，首先必須具備扎實的美術功底。人體的肌肉骨骼、動態的準確把握，都需要長期訓練。比如畫一匹馬的尾巴，真正柔軟飄動的感覺，如果不了解原理，很容易畫成像鋼絲球一樣僵硬。」他坦言，真正成熟的原畫人才往往需要經過十幾二十

年的積累，很多人到三十歲之後才真正成熟。這也是全球動畫產業的共性。

在AI技術與動漫產業不斷交融的今天，動畫人才也需要更綜合的素質。沈傑說，中南卡通在杭州的團隊約有300人，其中不少人都有跨界能力，既懂建模，也能寫簡單代碼；既能參與二維創作，也能適應三維製作。他認為，未來的行業競爭，核心在於誰能培養出既懂藝術又懂技術的複合型人才。「如果只是單一技能，很快就會被淘汰。未來的動畫師，既要能畫，也要能用代碼去驅

動效果。」

在與「范長江行動香港傳媒學子浙江行」採訪團的交流中，納藝思文化總經理邵玲（右圓圖）則從另一角度談到年輕創作者的困惑。她留意到，很多藝術學子常擔心作品缺乏差異化。「大家可能覺得唱歌、畫畫、寫作，好像誰都能做，但真正難的是如何形成自己的風格並堅持。」

### 發揮香港展覽藝術交流優勢

邵玲寄語香港學子：「保持持續創

作，堅持個人風格，這是你們最寶貴的力量。」在她看來，作品不僅是個人表達的窗口，也是社交的紐帶：「當你能展現創意的靈魂，別人會先尊重你是創作者，再尊重你長期的堅持。」邵玲也提醒，不必局限於單一路徑。香港擁有豐富的展覽與藝術交流機會，同時內地市場同樣能提供廣闊空間。

大公報實習記者曹逸琳、馮一笑、麥晉



## 多元發展 影視巨頭紛紛布局動畫

暑期期間，多個動漫節點燃了年輕人的熱情。無論是在香港還是廣州，展館內總是人潮湧動，熱門動畫角色的周邊讓粉絲們爭相「打卡」。與此同時，《哪吒之魔童鬧海》等國產動畫電影在全球票房屢創高，讓外界再次看到中國動漫的力量。在這股熱潮中，影視巨頭們也不再滿足於真人影視，紛紛將觸角伸向

動畫。國內首家以電視劇為主營業務的上市企業，位於杭州的浙江華策影視集團，就是其中之一。

採訪團走進華策影視展廳時，被一面巨大的海報牆吸引，從熱播的電視劇到大銀幕大片應有盡有，其中竟還有《名偵探柯南》的經典海報。看到這一幕，不少香港學子驚訝地停下腳步。「我們在電影業務板塊裏，已經把動畫納入戰略考量。」浙

江華策影視集團公共事務總監汪敏向記者介紹。她直言，動畫和真人影視是完全不同的領域，「但對於華策來說，這是多元化發展的必經之路。」事實上，華策與動畫的緣分並非始於今天。過去數年間，公司陸續引進了多部海外動畫電影，在發行與運營中積累了經驗，也逐漸培養起國內觀眾對高質量動畫的認知。除了引進海外佳作，華策近來也將目光投向低齡化動畫領域。去年起，公司逐漸把重心放在兒童內容，希望藉此在年輕觀眾群體中建立起粉絲基礎。如今，華策的步伐更進一步。汪敏透露，公司正在籌備一部原創動畫電影，同時也與《小豬佩奇》版權方展開洽談，計劃聯合開發合拍動畫大電影：「最快兩三年後就能和觀眾見面。」

大公報實習記者吳梓雲報道