

## 期許台灣動畫創造自己的天空

自史克威爾的 FF7 悄悄在遊樂器市場掀起 3D 動畫風潮以來，好萊塢電影不管是海底總動員、綠巨人浩克，魔戒三部曲或是電視影集百變金剛，電腦動畫無疑成爲時下最炫麗的視覺熱潮，除了大型製作公司外，許多個人創作者也因爲投身 3D 動畫，讓腦海中天馬行空的創意，透過螢幕得以在自由空間盡情揮灑！

鄰近國家日、韓、中國大陸目前都在積極拓展數位內容，先看日本，除了在既有遊樂器上有傲人成就外，現在也積極將傳統平面卡通以 3D 方式做輔助，不但大大節省人力，而且在成本降低與精緻度提升方面都見提升；而韓國也在政府大力支持下，發展大家所熟悉的網路遊戲並大量培育 3D 動畫人才，向高水準的電影和視覺特效邁進，展現韓國民族的驕傲，進而跟日本一別苗頭；至於中國大陸更是將動畫納入文化發展主軸，要求電視台訂立相當百分比製作及播映國產卡通，以培育下一代透過動畫了解自我民族文化爲政策，如此中國大陸數位動畫需求量自然大增。

從潮流來看，3D 動畫已成爲娛樂新寵兒也是新一代視覺主流，台灣能否再引領這波風潮呢？目前政府以兩兆雙星爲號召，結合產官學界全面積極推動數位內容產業，培養更多優秀人才並扶植數位內容產企業，期使台灣能在這股潮流中再造另一波數位奇蹟！工業局每年舉辦的 4C 數位創作大賽，也正是讓有創意有熱情的藝術創作者有展現舞台的機會。台灣走過以往傳統卡通代工、漫畫產業人才培育時期，再經過近幾年遊戲產業的發展，數十年光陰造就了許多藝術創作者，如今科技進步，電腦硬體成本降低，以往動輒數百萬的工作站電腦，如今個人或小型公司都能負擔得起，讓更多創作得以發揮，比起以往，台灣是更有機會透過數位動畫創造出更多可能性！

綜觀目前台灣動畫產業架構，唯一欠缺的就是沒有大型而成熟的開發經驗，無論從前端的創意、規劃執行、製作以及相配合的技術，做後到產品行銷，都缺乏相當機會整合，各創作者只能盡各自綿薄之力，維持著創作熱情，比起國外我們還有很多不足，但這也意味著台灣動畫存有相當發展空間，期盼政府與有心的大型製作公司積極整合並協助輔導，相信我們也能爲台灣的動畫產業，創造屬於自己的天空！

OZ 數位科技有限公司執行長楊漢昶

現職：

OZ 數位科技有限公司執行長

學歷：

復興商工平面設計組畢業

作品：

大仙劍奇俠傳二、三、軒轅劍三、軒轅劍四外傳(GameStar 最佳動畫獎)

魔力寶貝、大富翁五 plus

大新劍靈一、二

玩酷科技上海飛龍

奧汀科技幻世錄、墮落天使

其他廣告動畫製作