

動畫特效協會月報

2021 年 3 月號



隨著春天的到來，各種機會跟著萬物復甦而萌發，

協會又有什麼樣的新鮮事發生呢？來看看動畫特效協會 3 月月報。

DIGITIMES 專訪姚理事長

串流打破市場壁壘 動畫特效協會：ACG 產業迎來最佳時機

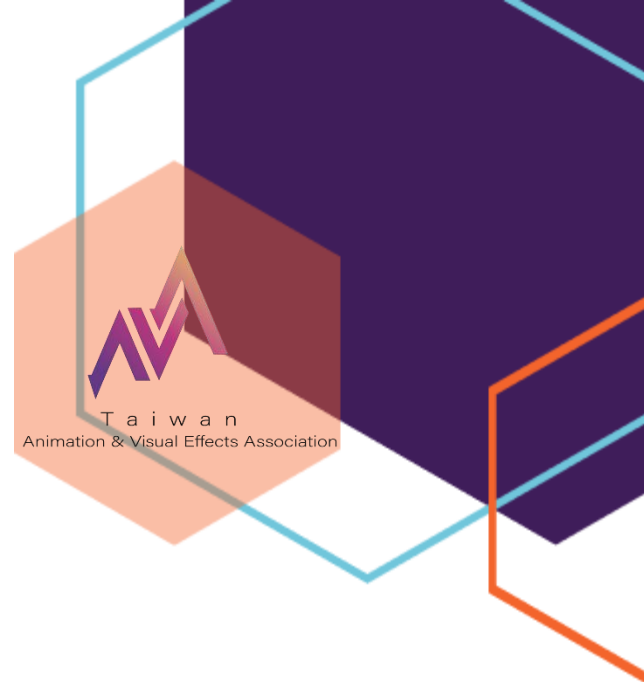
DIGITIMES 是於 1998 年 4 月成立，並發行第一份中文科技產業及市場日報——《電子時報》，也是台灣創辦的第一家產業報紙，以即時、客觀、專業、深入的形象，提供廠商完整的情報收集及行銷服務。專注於 ICT 產業的 DIGITIMES，每日出版上百則的新聞，每年也由內部的研究員，撰寫超過 350 本以上的研究報告，內容涵蓋半導體、面板、個人電腦、手機、關鍵零件等傳統的電子產業供應鏈國內外訊息，也廣及智慧城市、智慧交通、工業 4.0，以及各類的創新應用。於去年 11 月台北市內容交易大會-動畫特效協會成立大會中與協會交流後，即邀請協會接受專訪。DIGITIMES 主編針對台灣動畫特效產業發展概況、動畫特效協會成立的目的與發展願景、動畫特效產業對整體產業的價值和重要性、未來的發展趨勢和機會、以及大型企業與 IP 原創業者合作的意義與價值進行討論。完整報導可至以下網址觀看：

https://www.digitimes.com.tw/iot/article.asp?cat=158&cat1=20&cat2=130&id=0000606317_PJF4HDWH01MMZS8Y5758L



動畫特效協會月報

2021 年 3 月號



動畫特效協會第一季分享會

3/12(五)於 digiBlock C 舉辦

協會今年第一次分享會圓滿落幕，於分享會上向會員報告協會近期與文策院合作的第一哩路計畫目前進度，以及可能的合作模式，並會陸續與文策院洽談合作細節。此外，也介紹亞洲動畫高峰會 (Asian Animation Summit, AAS)，以及目前與 AAS 洽談台灣成為合作夥伴進度，期待今年能看到台灣的優秀動畫能夠站上新的舞台，尋求更多的合製與合資機會！分享會活動的下半場，邀請擁有 30 年授權實務豐富經驗的張若瑩-Wendy 老師分享作品 IP 的品牌經營、授權實務及策略。現場迴響熱烈，QA 時間參與的大家熱情的發問，對於 Wendy 老師分享的電影授權商品、玩具實務及 IP 開發及授權策略非常有興趣。



拜訪朕宏國際

協會將不定期拜訪會員，了解會員最新動向與需求

協會於 3/15(一)拜訪會員朕宏國際，感謝寶宏哥、Fiona 熱情的招待！透過寶宏哥精彩的解說，了解新的軟體如何應用科技，使用在廣泛的產業中，使設計的概念可更容易地被實現。也了解映 CG 媒體的發展歷史，如何由台灣首家結合 2D 與 3D 內容報導的電腦繪圖雜誌，成長茁壯成為映 CG 媒體。映 CG 的 podcast「CG 鬧什麼」及「發車啦！畢製老司機」也已經累積了豐富的內容，來聽聽 CG 創作者們酸甜苦辣的心路歷程，及新生代的創作黑馬如何藉由畢製接軌產業！



動畫特效協會月報

2021 年 3 月號



日本參影創意有限公司來訪

討論日本參影未來和台灣動畫公司合作機會

日本參影創意有限公司的 CEO 立木宏征先生・製作人早川校之先生於 2021/3/30 來訪協會。會中提及和台灣動畫公司的合作需求。

參影創意有限公司於 2 年前成立，公司位於雲林。2021 年 1 月成立日本總部。日方以承接日本的案件為主，今後希望能找到台灣方的合作夥伴。雲林分公司目前是 10 人的團隊，但多為建模工作，目前案子太多，無法完全消化。

各會員如果對日本的案件有興趣，請和協會聯絡，協會會給予日方的聯絡方式。我們也會將有興趣會員的資訊，提供給參影創意。參影創意的網站連結如下：

參影網站 https://studiotridea.com/?fbclid=IwAR07SxvalSjkQPWEALP4JOa_L79t2ExRuNMc1JJIIEKHm1NZAOFBIKFQYdc

參影 FB <https://www.facebook.com/studiotridea/>

參影創意對於台灣的動畫製作品質及合作溝通，都是給予非常正面的評價。協會未來的分享會或是講座，也希望能邀請參影創意參加，分享國際製作的經驗。

