漫画家十九番创立的全修文化完成千万融资

创作的源泉来自对生活的理解

记者 任彦

昨天，杭州漫画界有一重磅消息传开——漫画家十九番创立的杭州全修文化传播有限公司近期已完成了千万级天使轮融资。

落户杭州滨江的十九番，从事漫画创作十余载，曾发表《[illegible]》《[illegible]》《[illegible]》等作品。全修文化是一家以有十漫画家团体为主力，立足原创漫画内容创作，发力动漫IP产业链运营的动漫企业。

无独有偶，6月15日，十九番向全市的中小学美术老师分享了自己的漫画创作心得，独特之处，发人深省。

漫画家十九番

绘本故事《很厉害很厉害的爸爸》

创作来源于对生活的理解

分享会上，十九番以绘本故事《很厉害很厉害的爸爸》作为开场，充满童真的画和温暖的语言，向在场的美术老师们讲述了一个关于“陪伴”的故事。

之后，就说到了漫画创作。十九番说，就如“陪伴”的故事一样，任何创作的源泉，并非是所谓的“灵感”，而是创作者对生活的理解，是创作者通过上帝视角去观察生活和身边的人从而获得的生活积累。因此，他希望每一位美术教师，在指导学生创作时，重视孩子自己的想法，因为孩子有自己对生活的感悟，那份童真会让作品更加与众不同。同时他也呼吁美术教师们，不要仅仅将艺术创作局限在对学生的指导之中，而是让自己也参与其中，对生活认真观察和积累。

钱江新城CBD吉祥物“泰德”

从漫画创作到吉祥物创作

“其实，很多漫画形象本来就是一个很好的吉祥物形象元素，可以通过简单地提升，发展成为一个很好的吉祥物形象设计，就如哆啦A梦。”十九番说。

应该有很多人都知道，十九番除了是一个漫画家以外，还是一个很成功的吉祥物设计师，很多知名的吉祥物都出自于他之手。今年5月刚出炉的钱江新城CBD吉祥物，萌萌的“泰德”，也是十九番设计的，它的原形其实是生活栖息在钱江江边的江鹭鸟。

十九番说，有一件事让他印象深刻。当年，他去日本熊本县旅行，见到了这个城市的吉祥物“熊本熊”，这个形象很成功，衍生品直接覆盖了整个熊本县，包括旅游、服装、文具、电影等各行各业。这只熊还是熊本县的宣传大使，参加各种各样的外交活动。因为这个熊，这个原本是农业城市的熊本县，也成名了。

“首先将一个城市独特的元素提升出来，设计成吉祥物，运用到城市的形象推广活动中，再让吉祥物形象深入到城市居民的日常生活中，自然而然地代表了城市形象，最后让吉祥物参与到城市的一些重要活动中，将吉祥物形象推广至全世界。”十九番说，好的吉祥物能代表城市形象，这项设计工作非常有意思，在中国很有前景。“喜欢动漫的大家，不妨也可以试试！”

相关

请到我的画里来

日前，杭州市第5届青少年西湖明信片大赛正式启动，参赛规模已从杭州扩散至全国。

今年是杭州的G20年，因此，本次大赛以“请到我的画中”为主题，参赛的孩子们可通过天马行空般的想象力，用漫画明信片的方式，描绘出心目中西湖，并向世界发出邀请“请到我的画里来”。

参赛对象：全国在校中小学生

报名截止时间：2016年9月25日

报名方式：登录大赛官网（www.westlakemuseum.com）查询

这家来自杭州的公司很厉害 拿下了国内《魔兽》电影正版玩具唯一授权

《魔兽》电影正版玩具

记者 李维和

自6月8日在国内上映以来，由暴雪娱乐公司出品的网络游戏《魔兽世界》所改编而成的好莱坞电影《魔兽》，票房已经累计达到了12亿元人民币的高点。

巨大的市场，势必少不了大量魔兽电影的周边产品。记者了解到，杭州美盛文化在本次电影上映之际，成为《魔兽》大电影官方玩具产品的中国地区总代理和中国唯一的正版玩具供应商。从六月初开始，推出近百款《魔兽》主题玩具产品，与电影同步上线。

美盛文化向来以品牌IP合作而受人瞩目。这家来自浙江的动漫文化公司，在今年除了《魔兽》之外，还和迪士尼有合作项目，其对于IP产业链的布局已初具成效。

在玩具内容方面，大家熟悉的洛萨、麦迪文、古尔丹、杜隆坦造型都有推出，还有电影中出现的狮鹫、战狼等动物、毁灭之锤等知名武器，相信会得到老玩家们的喜爱。

此次主题玩具产品覆盖面很广，全国各大影院、电商平台、百货商场、玩具反斗城等渠道都能购买到，在电影首映当晚，《魔兽》的玩具就在各大电影院取得了不错的销量。

值得注意的是，在电影上映之后就“魔兽”概念股逆势拉升，美盛文化当天股市逆势上涨逾7%，明显也是受到了《魔兽》电影的利好消息影响。

美盛文化方面表示，十年《魔兽》，作为全球最具影响力的IP之一，《魔兽》还没开拍就受到游戏玩家及影迷的热切关注。以大IP为核心，不断扩展同人衍生，形成产业链，扩大原创作品影响力，这才是大IP价值完全孵化之道。

《魔兽世界》无疑是当今游戏界IP品牌的巨头。从2004年开始，《魔兽世界》就以其庞大的世界观、高自由度的游戏模式和完善的玩家互动交流体验，赢得了无数年轻人的喜爱，尤其在国内，多年来《魔兽世界》占领了众多的游戏话题，玩家数量超过千万。而这本被称为“青春情怀”的《魔兽》电影，在明星吴彦祖等人的加盟下，国内票房爆棚也成了自然而然的事情。

本土游戏大厂电魂网络即将登陆A股

记者 李维和

又一家杭州本土的游戏公司要正式登陆A股了！

杭州电魂网络于8日成功通过证监会发审委审核，成为继中青宝、掌趣科技等之后，有望成功上市的网游公司。

记者从相关部门了解到，杭州电魂网络科技股份有限公司本次公开发行股票数量不超过6000万股，募集资金主要投资于网络游戏新产品开发项目、网络游戏运营平台建设项目、网络游戏软件生产基地项目以及其他与主营业务相关的营运资金。

电魂相关人士表示，目前关于公司内容招股书已经披露，具体情况可以参考。但目前不太方便对外透露细节，未来会正式对外发布相关内容，敬请期待。

全称为杭州电魂网络科技股份有限公司的电魂网络在国内游戏界具有相当高的知名度。公司主营业务为研发、运营以竞技类为特色的网游产品，主要产品包括竞技类客户端网游《梦三国》、休闲塔防竞技类客户端网游《梦塔防》、移动端网游《梦梦爱三国》、《梦三国手游》和《硬霸三国》等。电魂网络所研发运营的网游具有精品化的特点，其主打产品《梦三国》、《梦塔防》等坚持以中国特色传统。同时，公司及控股子公司萨满网络自主研发并推出了综合游戏运营平台——“梦平台”及“51任性游戏平台”，为公司旗下运营的游戏产品提供了用户管理平台及统一的用户注册、登录、充值渠道。《梦三国》作为公司运营超过6年的主打精品网游，经营业绩保持相对稳定，截至2015年12月31日，总注册用户已超过1亿个，最高同时在线人数突破54万人。

电魂网络还建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务、综合游戏运营平台等完整的运营体系，目前已在注册用户数量、渠道资源、营销推广模式及运营工具等方面形成了一定优势。

网游公司IPO（首次公开募股Initial Public Offerings，简称IPO）的重要价值在于可以降低经营风险，给内部员工和外部投资者增强信心，在扩大品牌知名度的同时获得发行和渠道的认可。为了增强可持续发展能力，电魂网络上市后计划将募集资金投资于网游新产品开发项目、网游运营平台建设项目及网游软件生产基地项目，旨在吸引优秀人才，夯实用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户交互系统平台基础，丰富公司目前的产品线，提升公司的研发、运营能力，带动公司整体实力的提升。

动漫企业高端管理人才培训项目开班

杭州5名动漫人才被选中，进京“充电”

记者 任彦

“动画是未来虚拟世界的重要构成元素，它不仅仅是动画，更是一种媒介、一种工具。”

6月1日，国家艺术基金动漫企业高端管理人才培训班在中国传媒大学正式开班，副校长廖祥忠在开班仪式上指出，“动画人应该用更广阔的视野关注泛动画领域。”

值得一提的是，该项目为2015年国家艺术基金资助项目，参训学员的培训费用将由国家艺术基金承担，培训班内的学员仅50名，是从全国各省市的动漫企业高端管理人才中严格选拔的，而杭州的5名优秀动漫人才也被选中。

杭州动漫从业者进京“充电”

50名动漫高端管理人才，脱颖而出进京“充电”

国家艺术基金动漫企业高端管理人才培训，是2015年国家艺术基金艺术人才培养资助项目中，唯一一项以动漫管理人才为培养对象和目标的资助项目。

当然，选拔的过程也是非常严格的，最终确定的50名学员，都是全国动漫企业高端管理人才中的“佼佼者”。

这次培训，绝不是“走走过场”的学习班，而是一次非常严谨的“充电”。学员之一，杭州友诺文化创意有限公司执行董事张磊：已在北京学习了一周多，感受颇深，“早9点上课，晚9点才下课，课程很多，学习也很紧张，当然学习氛围也很好，感觉又进了大学。”

据悉，这50名学员将在小半年的时间内，分时段接受为期50天的脱产学习，授课方式包括专业面授、企业互访和项目孵化，学习的内容主要以创意激活、运营管理和品牌管理等课程模块为主。

作为培训项目执行方——中国传媒大学文化发展研究院，为这些学员们聘请了动漫行业内外强大的专业师资，旨在培养具有“创意管理能力、品牌运营能力、战略决策能力”，适应现代企业竞争需求的高水平动漫企业管理人才。

杭州受训学员受益匪浅

“只要知道是杭州公司，立刻被刮目相看。授课的老师也对杭州动漫项目赞誉颇佳，杭州动漫品牌似乎已经成为高品质原创的代表，每年的中国国际动漫节在各同行心中也具有极为重要的地位。”杭州天雷动漫有限公司总编剧贺少伟告诉记者。

这次的动漫管理人才高端培训班上，有5名来自杭州，已持续一周多的培训让他们都受益匪浅。

贺少伟说，主办方在课程设置中请到文化传媒中的各行业大咖，让他们从创意到盈利，从创作到管理，从孵化到再发展等方方面面都有了新的认识，不仅仅是专业上的拓深，更是眼界上的拓宽。

对于这次培训，见了很多同行，听了很多新的理念，张磊还有更深的行业体会。“首先，我发现动漫行业的人越来越务实，动漫公司的盈利模式越来越清晰。其次，大而全的动漫公司已经越来越少，协同合作的模式更多。还有，接受过或者正在接受风险投资的企业越来越多，说明资金比前两年更多地流向了动漫行业。最后，动漫企业，越发重视新媒体平台的重要性。”