

【开栏语】

甬城学子从校园出发,奔赴五湖四海,在各自的领域里发光发热,成为各行各业的佼佼者。他们,是母校的骄傲,更是激励后辈奋勇前行的榜样。

“校友请回答”栏目,将带您走近宁波各个学校的优秀校友,从青涩学子到行业精英的成长历程中,聆听他们的奋斗故事,汲取他们的人生智慧,展现他们为社会发展做出的贡献。

参与《哪吒2》特效制作的竺凌帆回母校奉化中学分享创业故事 为了最“燃”的效果前后修改了30多版

2月23日,奉化中学龙津大讲堂迎来了一位“网红”校友——宁波点云文化有限公司负责人竺凌帆。因为参与了大火的《哪吒2》部分特效,竺凌帆成了媒体追逐的对象。当天现身母校,竺凌帆分享了自己奉在奉化中学读书时的经历,以及参与《哪吒2》特效创作的幕后故事。

□现代金报 | 甬派 记者 张志龙 通讯员 方青怡

A 高中时 他是个喜欢打游戏的理科生

竺凌帆出生于1992年,是奉化中学2011级毕业生,从高中就开始接触视频制作这一行了。当年他会通过一些剪辑软件,涉足一些视频方面的学习。

方颖是竺凌帆高一、高二的班主任,也是他的物理老师。据他回忆,竺凌帆2008年进入奉化中学理科实验班。“当时全班有50人左右,竺凌帆的成绩大概在中游水平。他的学习习惯、学科素养都是很不错的。”

方颖说,竺凌帆给他的最深印象是非常有灵气,很有好奇心,对新鲜的事物比较感兴趣。“比如说上物理实验课,我拿过来一个新的实验仪器,他就会很好奇地问这是个什么设备,有什么用。”高中时,竺凌帆已经表现出对计算机方面的兴趣。

“人心中的成见是一座大山。”讲座中,竺凌帆着重引用了申公豹的这句话,以此和学弟学妹交流学习方法。

他说学习其实和偏见在某种程度上是一样的。“要深度认识一件事,都需要打标签、算权重。如果样本太少,容易欠拟合,形成偏见。但是如果样本太多,就会过拟合,所以不能死读书。”

其实,竺凌帆喜欢做动漫,还是从打游戏开始的。他在小学、初中、高中都挺喜欢玩游戏。一般来说班主任都比较反感学生打游戏,那么当年作为班主任的方颖是什么反应呢?

“我觉得打游戏没有关系,就是要处理好打游戏和学习之间的关系。我那时候就和学生们讲,只会读书不会玩,也是不完美的。玩是为了更好地学习,是调节自我。”方颖回忆,当年竺凌帆喜欢打游戏,却很有自制力。“他没有为了玩游戏就什么都不管了。这也体现了他自律的一面,他比较有规划。所以这一次他能参加《哪吒2》特效的制作,其实在他高中阶段就表现出这种潜质。”

B 大学读林业专业 但他没有放弃自己的梦想

尽管非常喜欢特效制作,但高中毕业时,竺凌帆因为学费问题,并没有选择这个专业,而是选择了浙江农林大学林业与生物技术专业。

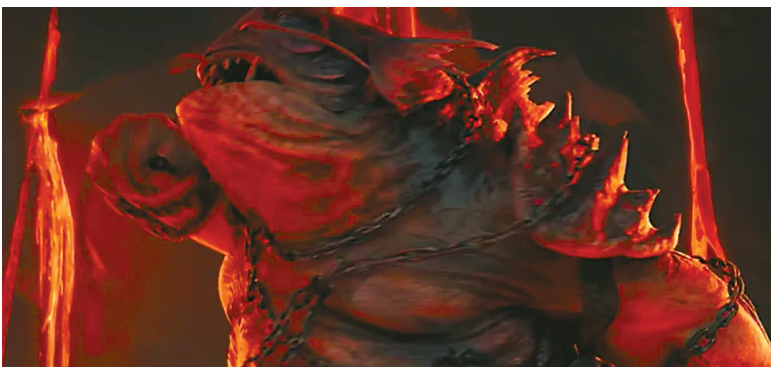
进入大学后,竺凌帆并没有放弃自己的梦想。他利用业余时间不断地加强特效制作方面的学习,自学影视特效制作技术,在网络找各种资源学习,向世界一流影视公司的技术骨干请教。大学毕业,他已经比较熟练地掌握了主要软件的应用,并决定成为一名影视特效师。

“自学的时候,遇到的最大困难就是英语,因为我们需要查阅国外的资料。主要是专业英语,很多单词以前都没学过。至于学习日语作为第二外语,

一方面是因为当时想去日本学林业,另一方也是喜欢动漫的关系,算是一举两得。”竺凌帆说。

那为什么没有去日本留学呢?用竺凌帆自己的话说,原因很“搞笑”。“我比较喜欢游戏《龙之谷》,当时在网上认识一个网友,是米粒影业的。他们当时正在做《龙之谷》的动漫,问我要不要去他们公司,我就这样去了。”

大学毕业后,他在上海米粒影业公司顺利找到了第一份影视特效制作的工作。2016年5月,竺凌帆和另两名朋友合伙,正式成立宁波点云文化有限责任公司,所有员工加起来只有4个人。这些热爱影视制作的小伙子,自此开启了创业路。



宁波点云文化有限责任公司制作的特效画面。



竺凌帆在母校举行讲座。

C 一步步脚踏实地 今年要做一款自己的游戏

从高中到大学,竺凌帆靠着不断自学,在特效制作领域打下了自己的一片小天地。他有自己的小目标,公司刚成立的2016年,竺凌帆就有自己的规划:长远目标是向迪士尼集团进军;眼下的目标是,一步步来,脚踏实地地干。

自公司建立以来,他们先后参与到热门游戏《王者荣耀》的皮肤制作,以及腾讯和网易几款游戏的宣传片制作中。此外,2023年上映的《流浪地球2》中无人机空战片段,便是他们的作品。《白蛇2:青蛇劫起》里,点云文化也参与了200余个特效镜头的制作。

“能参与《哪吒2》特效制作,主要是因为和可可豆团队的总监比较熟悉,我们是米粒影业的老同事。”

竺凌帆在讲座中,还为学弟学妹介绍了《哪吒2》中震撼场景的特效制作过程。“《哪吒2》海底妖族攻打陈塘关的环境特效以及渲染就是我们做的,主要元素为岩浆、海水以

及烟雾,以及一些建筑道具等场景元素的破碎制作。”竺凌帆说:“从接到任务到完成制作,20人左右的团队陆续投入8个多月,才呈现了电影中2分钟左右的片段。”

据了解,制作过程中,最具挑战性的是大规模群集与岩浆的交互。他们进行了多次迭代,花费了大量时间进行细节打磨。为了将海底乌龟出水这一个画面特效呈现到极致,团队花费了大量时间与可可豆团队磨合,开发相关特效制作技术。为了做到最“燃”的效果,前前后后一共修改了30多个版本。

《哪吒2》大火,并没有让竺凌帆迷失,他依旧清醒、冷静,目标明确。“票房神话终会淡去,我们需要的不是寻找风口,而是把自己变成一口深井——花时间,出精力,向下扎根,向上生长。”竺凌帆说,团队正在筹备制作一个自己的游戏,“今年是世界反法西斯战争胜利80周年,这是一款二战主题的游戏。”

D 建议学弟学妹 好好学习打牢基础

互动环节,现场反响热烈。学生金梦铭好奇地问:“在您的求学路上,有没有遇到过特别大的困难,又是如何克服的?”

竺凌帆微笑着回答:“确实遇到过不少挑战,但最重要的是坚定信念,坚持努力,相信每一次跌倒都是向前迈进的准备。”这一回答赢得了学生们阵阵掌声。

“我希望学弟学妹能好好学习。”竺凌帆告诉记者,他从事特效工作这些年,发现工作中需要用到大量的数学、物理、语文、英语等方面的知识,很多高中学习的知识都十分有用。“特效制作入门容易,如

果想做好,就需要扎实的基础知识。基础越好就越容易做好。”

讲座结束后,学生周艳彤表示:“这样的讲座真是太鲜活、太有趣了!不仅让我们看到了成功背后需要付出的汗水,更激励我们要勇于追梦,不畏艰难。”

奉化中学龙津大讲堂,依托广大优秀校友的深厚资源,发挥着无可替代的积极作用。这次活动不仅为学子们提供了一个近距离接触前沿行业动态、多元文化交流的平台,更通过校友的真实经历,传递了坚持与创新的精神,勉励着奉中学子砥砺前行。