

从“两年”到“数周” 动画制作速度提升背后

珀乐互动创始人杨晟:我们不是漫剧公司,我们要做“最懂娱乐的科技公司”

对话掌门人
聚焦新质生产力

▲珀乐互动将动画的生产周期从“以年为单位”压缩到“以天为单位”。

过去,制作一部动画剧集需要一两百人,耗时一两年;如今,一部百分钟体量项目的生产周期已被压缩至数周以内。这并非遥不可及的构想,而是一家厦门科技公司交出的真实成绩单。

2025年7月,珀乐互动科技(厦门)有限公司(以下简称“珀乐互动”)用自研的模型产品,上线了AI漫剧(一种介于漫画与动画之间的动态漫画形式)《明日周一》,将动画的生产周期从“以年为单位”压缩到“以天为单位”。这种效率提升的背后,是创始人杨晟和他不到50人团队的付出。

当记者提及“漫剧公司”时,珀乐互动创始人杨晟,这位土生土长的厦门人笑着纠正:“我们不是漫剧公司,我们是人工智能类的科技公司。”他们的目标远不止于做剧,而是用AI打通内容、衍生品、游戏和文旅的市场。

晨报记者 黄晶晶

▼珀乐互动出品的AI漫剧《明日周一》。



珀乐互动创始人杨晟。记者 陈理杰 摄

数周一部剧 AI重塑生产流程

2025年7月26日, AI漫剧《明日周一》上线。这部总时长100—120分钟,每集仅1分半到2分钟的短剧,从剧本、人设到成片,皆由珀乐互动自主研发的模型产品完成。

制作一部传统动画,需要多少投入?杨晟表示:“传统纯手绘动画,一分钟成本大概20万元,制作一部20集的剧需要一两百人,耗时14—20个月。”而在剧本与人设成熟的前提下,珀乐互动制作一部120分钟的AI漫剧最快仅需两三周,成本低至每分钟2000—5000元。

不过,杨晟在采访中多次强调精品动画不会消失,“AI漫剧是一个新品类,解决的是市场‘等不及’的问题”。

“当前市场对AI有个认知误区,觉得它的商业价值就只是‘绝对便宜’,这其实是伪命题。”杨晟进一步坦言,“我们评估制作模式的标准,已经从‘单分钟制作费’切换成了‘Token转化

率’——Token可以理解为AI大模型运行的基础算力单位。科技公司的核心壁垒,是用低成本的基础Token消耗作杠杆,最终置换出更多具备高溢价、版权合规的数字版权资产。”

据杨晟介绍, AI漫剧的制作并非让AI凭空生成一切,而是由人类艺术家绘制原画,再由自主研发的模型产品让这些画“动”起来。珀乐互动开发了自有大模型以及“剧灵AI”“珀乐视界”等AI创作工具,致力于通过技术赋能创作环节。

“我们做《明日周一》,就是为了‘打个样’。市面上的AI工具,需要使用者输入大量提示词。而在我们的模型里,你只需要输入‘他在接受采访’五个字,它就会自动铺展成上千字的专业提示词,再输入到底层大模型中,生成的形象非常完整,且高度商业化。”杨晟表示,这大大降低了非专业人士的使用门槛,将精力聚焦于创意本身。

一口“高压锅”

用AI串起内容、游戏与文旅

如果只为做漫剧,这位曾经的爆款游戏操盘手不必大费周章。他真正的目标,是用AI打通内容、衍生品、游戏与文旅之间的万亿市场。杨晟给记者算了一笔账:纯内容市场总共约1000亿出头,但衍生品市场有6000亿,游戏市场9000亿,而中国的文旅市场接近10万亿。

“科技公司靠卖算力、卖基础模型挣钱,挣不到大钱。”杨晟说,“我们做自建模型产品,目的是生产出真正有高附加价值的东西。”珀乐互动的核心,是一个被他称为“数字形象库”的计划。它不是一个简单的图片库,而是将每个角色IP从静态形象扩展为包含性格、谈吐、动作体态等完整属性的“数字资产”。

杨晟通俗地描述自己的商业逻辑:“算力和电力,是极度便宜的‘燃气和辅料’;而各大合作方授权的优质IP,是我们最核心的‘顶级食材’。我们自研的模型产品就是那口‘高压锅’,把这些要素放进去,通过极低成本的是具备极高附加值、拥有版权壁垒

的‘成品大餐’——也就是属于未来的数字资产。”

“一个IP走红后,可以先授权给衍生品,然后跟游戏厂商联名做皮肤,最后与文旅项目联动。”杨晟举例道,“就像变形金刚,最赚钱的不是动画本身,而是玩具。我们的目标是把这几个市场串起来,做总量的加乘法。”

据杨晟透露,公司已与多个知名IP方达成合作,包括刘慈欣《镜子》、开心麻花《羞羞的铁拳》、腾讯光子工作室群《和平精英》等。此外,成都文旅的大熊猫“花花”、甘肃省博物馆的“马踏飞燕”等文旅IP的数字形象,也正依托珀乐互动的引擎进行深度的活态化开发与数字形象沉淀。

而出海,则是公司更坚定的目标。“一定要出海,让我们的数字形象进入欧洲、进入北美。”杨晟语气坚定,“我们希望成为最懂娱乐的科技公司,成为‘中国的皮克斯’。皮克斯是最强大的动画引擎公司之一,但他们把自己的科技实力隐藏在内容之下。我们也希望如此。”

从《泰囧》到AI

一个厦门人的“未来工业”梦

“如果有鼓浪屿区,我肯定把公司设在鼓浪屿区。”杨晟半开玩笑地说。他的身份证号是350202开头,一个地道的鼓浪屿人。

这份家乡情结,是他将珀乐互动的总部落在厦门的核心原因。对于本地的产业环境,杨晟有着长远的战略视野:“厦门的文化底蕴与庞大的文旅生态,正是AI数字资产落地的绝佳场景。我相信厦门在‘未来工业’的版图上一定会拥有自己的核心身位。”

目前,珀乐互动在北京、上海、厦门三地协同布局,分别负责技术研发、IP运营与总部职能。杨晟希望将团队控制在40

人以内,“做一个精品公司,但会很依赖AI”。

杨晟的个人经历颇为丰富。他曾就读于北京电影学院导演系,曾任电影《泰囧》执行导演,随后进入广告、游戏行业。2023年,他担任监制的互动游戏《蛋蛋!我被美女包围了》成为国内销量冠军。

但他的野心不止于此。2024年,他开始筹备AI科技创业,2025年5月在厦门成立珀乐互动科技。“电影是轻工业,游戏是重工业,科技是未来工业。”杨晟总结,“在科技行业,你的每一个决策可能会影响更多人。我们希望帮助更多艺术家轻松地创作。”