

## 2025 香港資訊及通訊科技獎 大獎小故事 (數碼娛樂大獎作品 - 鳶緣如風)

如果用一個詞語去形容《鳶緣如風》，我會用「緣份」這個詞語。  
製作這個故事的題材以至獲獎都是一種緣份，我們希望大家可以用更多角度去講香港的故事。

我們的得獎項目是一條 15 分鐘的動畫。主要講述一個舊屋邨即將清拆，  
女主角需要搬離自己的家，而被迫離開家園。

關於她怎樣面對這個過程的故事。

今次的主題是關於離別，講述我們怎樣面對家園消失和環境巨變。

將我們的 3D 製作加入了這個 2D 卡通化的角色，糅合不同的技術去製作，堅持  
不使用 AI (人工智能)，全人手去製作真實生活的質感，因為我們想重現自己  
在屋邨見到的一些生活痕跡。

我希望觀眾看到之後，可以透過這個作品，回憶起自己生活過的地方。

我們團隊只有一個導演和兩個動畫師，每個人都要身兼多職。

3D 製作牽涉很多角色和程序，在時間管理方面需要很嚴謹。

這次是首次用對白去講故事，我們找了專業的編劇幫我們潤飾對白，亦邀請了  
專業配音員幫我們配音。

我們有時在海外面對觀眾的時候，他們都不清楚原來香港是有動畫製作的。

一直有個「香港沒有動畫」的形象。

希望我們透過製作高質素的動畫去改變這個印象。

對香港動畫更有信心。

首先我很感謝評審團看到獨立動畫短片的價值。

因為在經濟成效和技術突破上，動畫的確很難與一些純 IP (智識產權) 項目直  
接比較。

所以真的很難得可以得獎。

成功未必能夠一朝一夕成功，但持續做好自己的作品，累積的成果總不會白  
費。