

# 一城一山 登遍四川 2026 大型城市登山联赛

## 近四百名跑者角逐龙门之巅 四川『登超』大众组首赛启幕



4月19日,2026年什邡市龙门之巅森林奇遇跑·天鹅林场&猫儿岩——四川“登超”大众组首赛启幕。

4月19日,2026年什邡市龙门之巅森林奇遇跑·天鹅林场&猫儿岩——四川“登超”大众组首赛启幕。来自省内外的300多名跑步爱好者齐聚山林秘境,共同完成了这场兼具挑战性与趣味性的山野奇遇之旅。

作为四川“登超”大众组的开篇赛事,本次活动以龙门之巅·1号栈道“10+1+1”全域徒步路线为核心载体,创新性地将以IP叙事驱动的山野趣跑、本地特色产业资源深度融合,构建起“自然场景+运动体验+产业赋

能”的文旅新生态。

华西都市报、封面新闻记者了解到,本次赛事通过场景化叙事重构空间价值,既让参与者沉浸式感受山林野趣与运动乐趣,又为本地企业搭建了展示推广平台,成功打造出一场兼具趣味性、参与性与影响力的品牌赛事,为什邡文旅产业高质量发展注入强劲动能。

自活动启动以来,得到了社会各界的广泛关注与积极参与。在短短4天的报名宣传期内,吸引近2000人咨询报名,最终近400名选手参赛,完赛率高达91.89%。这一组组数据,不仅彰显了活动的吸引力与影响力,更反映出群众对全民健身的热情与需求。

本次活动作为四川“登超”大众组首赛,有男女各5名选手获得“登超”资格赛的机会,他们分别为男子组林泳旭、陈俊平、

李洪俊、范哲、任汝巧;女子组廖筱梅、杨浩、李敏、刘叶、王文菊。

“赛道穿梭于山林秘境,每一步都能感受到自然之美。互动环节充满趣味,奖品丰富且极具本地特色,工作人员的贴心服务让我们倍感温暖。这不仅是一场跑步赛事,更是一次沉浸式的森林奇遇之旅,让人回味无穷。”活动结束后,选手们对本次赛事路线选址、奖品设置与服务保障给予了极高评价。

作为四川“登超”的开篇赛事,本次活动在推动全民健身、促进文旅融合等方面发挥了积极作用。未来,什邡将继续以“文旅融合、创新发展”为理念,充分挖掘本地文旅资源,打造更多高品质的文旅活动与产品,推动什邡文旅产业向更高水平、更高质量发展。

华西都市报-封面新闻记者 伍勇 主办方供图

# 4天播放量超2.7亿 《遮天》剧场版火出圈 成都数字文创IP强势突围,走向更广阔的舞台

## 成都经济 一线观察

“登天路,踏歌行,弹指遮天”“不为成仙,只为在红尘中等你归来”……《遮天》里这些刻进青春DNA的语录,是无数“80后”“90后”网文记忆中最热血的存在。

4月4日,《遮天》动画首部剧场版携满满诚意归来。上线仅4天,全网关联话题相关播放量超2.7亿,开分9.6,齐齐登顶动漫飙升榜、期待榜、热搜榜,热度势不可挡。

从“哪吒”问鼎全球,到“遮天”刷屏全网,一批成都数字文创IP正从西南地区强势突围,走向更广阔的舞台。4月15日,记者走进位于成都高新区的星阅辰石,探访《遮天》剧场版出圈背后的创作匠心与产业逻辑。

## 高燃出圈 经典IP与当代青年精神共鸣

作为网文界的顶流IP,小说《遮天》2010年至2013年连载期间,多次登顶百度小说风云榜榜首,全网累计点击量超2亿次,坐拥超2000万忠实书粉,即便完结十余年,依旧是无数读者心中的“白月光”。

此次推出的动画首部剧场版,紧扣原著经典高燃剧情,聚焦主角叶凡为解救姬紫月,背棺逆天战天骄王腾、打破强权枷锁的核心故事,既是正片剧情的关键延伸,更是IP影视化的一次重磅进阶。

“这部90分钟的剧场版,是我们一次极具意义的尝试,也为后续布局院线动画提前试水、积累经验。”星阅辰石副总裁姜嘉明介绍,影片延续了《遮天》IP一贯的东方文化内核,兼顾制作质感与原著还原度,既保留了IP核心粉丝熟悉的经典元素,也以更紧凑的叙事、更精良的画面,为



你最好



主角叶凡同款黑金龙纹战袍。

观众呈现一场兼具视觉冲击力与情感共鸣的视听体验。

姜嘉明坦言,改编过程中最大的难点在于:如何留住原著的“魂”,又能接上当下的流行审美和年轻一代的文化自信。“因此我们塑造的叶凡,是一个‘天行健,君子以自强不息’的形象。他先天有亏,起点甚至低于许多凡人,从修仙界的最底层一步步攀爬,靠自己的努力成长起来。他面对重重磨难绝不向命运低头,这份坚韧不屈的少年意气,正是团队想要透过IP传递给当代观众的精神力量,也让经典IP完成了与新时代青年的精神共鸣。”

## 匠心打磨 抠好每一帧,一拳改20版

相比《遮天》动画正片,剧场版在视觉特效上又上了一个台阶。团队采用了更高精度的流体解算技术,经过多轮精度迭代,让场景呈现、打斗特效更具真实感。

“令我印象最深刻的,是叶凡和王腾的最后一战。”姜嘉明告诉记者,以往做这种级别的对决,都是依赖动捕演员通过威亚实拍打造飞天遁地的视觉效果。但这次,导演要求完全不一样:要在地面上,拳拳到肉硬刚。

恰恰是这个决定,把团队的优势彻底激发了出来。光学动捕最擅长的就是地面动作,演员动捕的基础数据非常扎实,每一拳、每一脚都是真人发力。为了让观众感受到每一拳都像砸在自己身上,团队在动捕数据的基础上,几乎把每一帧都重新调了一遍:拳头击中前的瞬间,加一帧停顿,让力量感“蓄住”;击中后,让角色的身体延迟半拍再飞出去,把冲击力一寸一寸刻进画面里。

姜嘉明透露,主角咬牙时的肌肉紧绷、王腾踉跄时的重心不稳,全是一帧一帧抠出来的。光

《遮天》动画首部剧场版。

是最后3分钟的肉搏戏,团队调了整整两个月。“主角叶凡高光一拳,团队改了20多版。”此外,灯光效果也历经无数次推倒重来,只为呈现最完美的视觉效果。

“我们长期和观众保持紧密的沟通,基本上每播一集,都会全网搜集观众的反馈,及时优化调整。”姜嘉明称,去年《遮天》年番三中,团队认真打磨了圣皇子“猴哥”的建模形象,尽量去还原小说描写,但发现与观众的预期有偏差。于是在今年年番四里,他们马上给“猴哥”重新优化建模,观众的认可度明显提升。正是这种以观众为核心、精益求精的创作态度,成为IP持续圈粉的关键。

## 全链开发 跨界联动激活IP多元价值

匠心制作之外,星阅辰石更打通IP衍生边界,实现文化与商业的双向赋能。

在星阅辰石办公区,《遮天》主角叶凡的黑金龙纹战袍、动画同款配饰格外吸睛。团队携手国家级非遗蜀锦,定制专属面料,1:1还原动画战袍,让观众可以收藏这份国漫情怀,也让非遗技艺与国漫文化深度交融。

目前,团队已联动蜀锦、银花丝等成都本土非遗技艺,深度

推进《遮天世界》游戏、遮天主题酒店等多元业态落地,构建起数字文创IP全产业链开发体系,实现IP价值最大化。姜嘉明表示,将非遗技艺与国漫元素深度绑定,既丰富了《遮天》IP的文化内涵,也让成都非遗借助国漫的流量势能,触达更多年轻受众,实现IP传播与城市文化推广的双向共赢。

## 创作沃土 产业链上下游资源集聚成都

“哪吒的成功,确实带动了整个产业的发展,也让越来越多优质团队选择扎根成都。”谈及成都国漫产业的发展,姜嘉明感慨颇深。如今,《遮天》美术团队步行15分钟即可到岗,物料剪辑团队就在公司对面,原本在北京的导演团队,也直接迁至成都办公,产业协作效率大幅提升。

曾经,《遮天》动画制作大量依赖外省合作方,如今80%以上的产业链上下游资源集聚在成都高新区。作为国内数字文创产业核心集聚区,成都高新区已汇聚动漫影视、游戏电竞、超高清视频等领域企业超6000家,从业人员突破12万人,产业规模跃上千亿元台阶,构建起从创意孵化、制作发行到衍生开发的完整产业生态,为国漫创作提供了得天独厚的沃土。

从国民手游《王者荣耀》,到破圈动画《那年那兔那些事儿》,从全球爆款《哪吒之魔童闹海》,到霸榜全网的《遮天》剧场版,成都数字文创“IP天团”的集体崛起,揭示的正是这座城市的独特禀赋:既有滋养创意的包容土壤,亦有激活传统的当代表达。当这些优质作品持续走向世界,它们所传递的,不仅是一个产业的成熟,更是一座城市面向未来的文化自信。

华西都市报-封面新闻记者 杨金祝 实习生 龚善美 受访者供图