

证券简称： 原力数字

证券代码： 874552

江苏原力数字科技股份有限公司

南京市雨花台区龙藏大道 267 号



江苏原力数字科技股份有限公司招股说明书（申报稿）

本公司的发行申请尚未经中国证监会注册。本招股说明书申报稿不具有据以发行股票的法律效力，投资者应当以正式公告的招股说明书全文作为投资决定的依据。

本次股票发行后拟在北京证券交易所上市，该市场具有较高的投资风险。北京证券交易所主要服务创新型中小企业，上市公司具有经营风险高、业绩不稳定、退市风险高等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解北京证券交易所市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

保荐人（主承销商）



(济南市市中区经七路 86 号)

中国证监会和北京证券交易所对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对注册申请文件及所披露信息的真实性、准确性、完整性作出保证，也不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

声明

发行人及全体董事、**董事会审计委员会成员**、高级管理人员承诺招股说明书及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

发行人控股股东、实际控制人承诺招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股说明书中财务会计资料真实、准确、完整。

发行人及全体董事、**董事会审计委员会成员**、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销商承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法承担法律责任。

保荐人及证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法承担法律责任。

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A 股）
发行股数	公司本次拟向不特定合格投资者公开发行股票不超过 8,018,900 股（含本数，不含超额配售选择权）；若全额行使超额配售选择权，本次拟公开发行股票不超过 9,221,735 股（含本数），超额配售部分不超过本次发行股票数量（不含采用超额配售选择权发行的股票数量）的 15%。本次发行全部为新股发行，原股东不公开发售股份，最终发行数量由股东大会授权董事会与主承销商根据具体情况协商，并经中国证监会注册后确定
每股面值	1.00 元
定价方式	通过公司和主承销商自主协商直接定价、合格投资者网上竞价、网下询价等中国证监会及北京证券交易所认可的方式确定发行价格，最终定价方式将由股东大会授权董事会与主承销商根据具体情况及监管要求协商确定
每股发行价格	以后续的询价或定价结果作为发行底价
预计发行日期	
发行后总股本	-
保荐人、主承销商	中泰证券股份有限公司
招股说明书签署日期	

重大事项提示

本公司特别提醒投资者对下列重大事项给予充分关注，并认真阅读招股说明书正文内容：

一、本次公开发行股票并在北京证券交易所上市的安排及风险

公司本次公开发行股票完成后，将申请在北京证券交易所上市。

公司本次公开发行股票注册申请获得中国证监会同意后，在股票发行过程中，会受到市场环境、投资者偏好、市场供需等多方面因素的影响；同时，发行完成后，若公司无法满足北京证券交易所上市的条件，均可能导致本次公开发行失败。

公司在北京证券交易所上市后，投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

二、本次发行相关主体作出的重要承诺

本次发行有关的重要承诺，包括股份锁定承诺、持股意向及减持意向承诺、稳定股价措施的承诺、被摊薄即期回报的填补措施及相关承诺等，具体详见“第四节 发行人基本情况”之“九、重要承诺”之“（一）与本次公开发行有关的承诺情况”。

三、本次发行前滚存未分配利润的安排

经公司 2024 年第三次临时股东大会审议通过，为兼顾新老股东利益，本次发行前公司形成的滚存未分配利润，由本次股票发行后的新老股东按各自持股比例共同享有。若公司本次发行完成前存在累计未弥补亏损的，则由本次股票发行后新老股东按各自持股比例并以各自认购的公司股份为限相应承担。

四、本次发行上市后公司的利润分配政策

公司本次发行上市后的股利分配政策详见“第十一节 投资者保护”之“二、利润分配政策”。

五、特别风险提示

本公司提醒投资者认真阅读招股说明书的“第三节 风险因素”部分，并特别注意以下事项：

（一）技术升级与迭代风险

公司所处行业属于数字内容制作行业，公司属于典型的知识密集型企业，公司 3D 数字内容制作过程涉及多个技术环节。随着数字技术应用领域的扩大，包括 AI 等新兴数字信息技术持续进步，3D 数字内容制作服务所应用的技术迭代更新速度不断提升，若公司不能及时把握和满足市场对新技术的需求并随之进行技术升级与迭代，将直接影响公司的市场竞争力和持续发展能力。

（二）信息泄露风险

公司在为客户提供 3D 数字内容制作服务过程中会接触到客户尚未公布的作品信息、尚未发布的 3D 数字内容成果及参数等方面的保密信息。由于公司的主要客户主要为知名游戏制作及动画制作领域公司，其保密意识和保密要求较高。鉴于公司员工较多，保密工作难度较大，若未来经营过程中客户的保密信息发生泄露，公司可能面临一定的诉讼或赔偿的风险，并有可能影响与客户长期以来建立的合作关系，进而影响公司的行业声誉和经营情况。

（三）实际控制人拥有表决权比例较低的风险

公司实际控制人为赵锐，其直接持有公司 12.14%的股份，并通过南京锐影、天津纵力间接控制公司 18.12%的股份，直接和间接合计控制公司 30.26%的股份。本次发行后（不含超额配售选择权），赵锐直接和间接合计控制公司 22.69%的表决权，公司的控制权可能存在被第三方收购继而控制公司的情况，如发生恶意收购，可能对公司的业务发展、经营业绩及人员管理稳定产生一定影响。

（四）核心技术人员流失风险

随着数字内容制作行业的发展，市场对技术人才的需求加大，市场竞争的加剧将导致人才竞争日益加剧，若公司未来出现核心技术人员流失或者不能保持持续的人才引进，可能会对公司的业务经营产生重大不利影响。

（五）毛利率下滑风险

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**，公司主营业务毛利率存在较大波动。公司毛利率同公司人力成本、产品结构、内外销、下游市场景气度等因素相关，若未来上述因素发生不利变化，比如人力成本上升、外销减少或市场需求萎缩导致产品价格下降等，则公司主营业务毛利率可能出现下降的风险，**进而对公司财务状况产生重大不利影响。**

（六）人力成本上升风险

公司作为一家知识密集型和人才密集型企业，人力资源是公司发展的核心要素之一，员工薪酬也是成本构成的主要部分。报告期内，人工成本占主营业务成本的比例分别为 74.55%、78.80%、82.68%和 **78.36%**。如果公司不能及时优化业务结构、提高劳动生产效率，随着员工薪酬的提高、员工人数的增加，将面临人力成本上升导致制作成本增加的风险。

（七）业绩下滑风险

报告期内，公司实现营业收入分别为 50,285.46 万元、52,715.46 万元、54,488.49 万元和 **28,548.67 万元**，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为 6,094.01 万元、7,384.78 万元、8,202.70 万元和 **4,344.21 万元**。公司经营业绩受行业发展趋势、大型项目确认收入、项目议价能力、成本费用控制等多方面因素影响，未来公司不排除存在业绩波动、下滑甚至亏损的情况。

（八）汇率波动风险

报告期内,公司对境外客户实现的主营业务收入分别为24,469.86万元、24,453.62万元、22,316.62万元和 **12,048.84 万元**, 占当期主营业务收入的比例分别为 48.83%、46.51%、40.97%和 **42.21%**。境外收入是公司收入的主要构成。报告期内,公司汇兑损益分别为-420.76万元、-7.74万元、-85.64万元和 **32.72 万元**。预计短期内境外收入仍是公司收入的主要构成,若未来汇率出现大幅波动,公司将面临因汇率变动所带来的汇兑损失风险。

（九）员工流动性风险

报告期各期,公司员工离职率分别为 25.00%、22.44%、21.47%和 26.69%,员工的离职率相对较高,离职员工主要为低职级员工。若公司未来员工离职率持续大幅提升,或员工大量流失且不能得到及时补充,将可能对公司的业务持续性和稳定性、财务状况产生重大不利影响。

（十）新增费用支出、固定资产折旧和无形资产摊销的风险

本次募集资金投资项目投资规模较大,且主要为资本性支出,募集资金投资项目建成后,公司固定资产和无形资产将有一定程度的增加,会导致整体折旧摊销费用上升,同时募投项目实施期间,将新增服务采购、燃料及动力费和工资及福利费等费用支出。由于募集资金投资项目从开始建设到产生效益需要一段时间,且如果未来市场环境发生重大不利变化或者项目经营管理不善,使得募集资金投资项目未能达到预期收益水平,则将对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

六、财务报告审计截止日后的主要财务信息和经营情况

公司财务报告审计截止日为 2025 年 6 月 30 日,天健所对公司 2025 年 9 月 30 日的合并及母公司资产负债表,2025 年 1-9 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表,以及财务报表附注进行了审阅,并出具了《审阅报告》(天健审〔2025〕3-530 号)。

根据《审阅报告》,截至 2025 年 9 月 30 日,公司资产总额、归属于母公司所有者的股东权益分别为 100,902.41 万元和 77,007.05 万元,分别较 2024 年末变动-4.89%和 11.84%。公司资产总额有所下降主要系公司当期末银行贷款规模和基建相关的应付账款降低导致,进一步优化资产负债结构。2025 年 1-9 月,公司持续盈利,进一步提升了归属于母公司所有者的股东权益。

2025 年 1-9 月,公司营业收入、净利润、扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别为 44,458.59 万元、8,057.02 万元和 7,551.98 万元,分别同比增长 25.54%、29.38%和 26.21%,主要得益于业务的持续扩张。2025 年 1-9 月,因公司支付给职工以及为职工支付的现金同比增加 3,446.50 万元,同比增长 12.74%,导致当期公司经营活动产生的现金流量净额同比下降 16.02%。

财务报告审计截止日至本招股说明书签署日之间,公司经营情况稳定,产业政策、税收政策、行业市场环境、主要客户与供应商、公司经营服务模式未发生重大变化,公司董事、高级管理人员及核心技术人员未发生重大变化,未出现对公司持续经营能力产生重大不利影响的事项,也未出现

其他可能影响投资者判断的重大事项。

七、下一报告期业绩预告信息

2025 年度，公司的业绩预计情况如下：

单位：万元

项目	2025 年度	2024 年度	同比变动
营业收入	61,449-66,011	54,488.49	12.77%-21.15%
归属于母公司所有者的净利润	9,810-11,033	8,673.93	13.10%-27.20%
归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润	8,949-10,172	8,202.70	9.10%-24.01%

注：2025 年度预计财务数据未经审计或审阅

2025 年度，公司预计实现的营业收入为 61,449-66,011 万元，同比增长 12.77%-21.15%；归属于母公司所有者的净利润为 9,810-11,033 万元，同比增长 13.10%-27.20%；归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润为 8,949-10,172 万元，同比增长 9.10%-24.01%。上述 2025 年度预计财务数据未经申报会计师审计或审阅，不构成公司的盈利预测或业绩承诺。

目录

声明	2
本次发行概况	3
重大事项提示	4
目录	8
第一节 释义	9
第二节 概览	14
第三节 风险因素	25
第四节 发行人基本情况	31
第五节 业务和技术	105
第六节 公司治理	189
第七节 财务会计信息	200
第八节 管理层讨论与分析	233
第九节 募集资金运用	343
第十节 其他重要事项	356
第十一节 投资者保护	358
第十二节 声明与承诺	363
第十三节 备查文件	372
附件 1：商标情况	373
附件 2：计算机软件著作权情况	391
附件 3：作品著作权情况	398

第一节 释义

本招股说明书中，除非文意另有所指，下列简称和术语具有的含义如下：

普通名词释义		
公司、本公司、原力数字、股份公司、发行人	指	江苏原力数字科技股份有限公司，2019年12月更名前为江苏原力动画制作股份有限公司
原力有限	指	江苏原力电脑动画制作有限公司，系原力数字的前身
天津纵力	指	天津纵力投资管理合伙企业（有限合伙）
苏州华慧	指	苏州华慧创业投资中心（有限合伙）
东方富海	指	东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）
东方富海二号	指	东方富海（芜湖）二号股权投资基金（有限合伙）
天津天创	指	天津天创鼎鑫创业投资管理合伙企业（有限合伙），2012年10月更名前为天津天创鼎鑫股权投资管理合伙企业（有限合伙）
天津天保	指	天津天保成长资产管理有限公司，2015年7月更名前为天津天保成长创业投资有限公司
北京星光	指	北京星光时代投资有限公司
领航基石	指	芜湖领航基石创业投资合伙企业（有限合伙）
海洋基石	指	青岛海洋基石创业投资企业（有限合伙）
南京锐力	指	南京锐力投资合伙企业（有限合伙）
富海铎创	指	珠海富海铎创信息技术创业投资基金（有限合伙）
南京锐影	指	南京锐影投资合伙企业（有限合伙）
深圳利通	指	深圳市利通产业投资基金有限公司
林芝永创	指	林芝永创信息科技有限公司
林芝永信	指	林芝永信科技有限公司
北京信中利	指	北京信中利投资股份有限公司
林芝利创	指	林芝利创信息技术有限公司
乐视影业	指	乐视影业（北京）有限公司
天津智泽	指	天津智泽资产管理中心（有限合伙）
上海慧影	指	上海慧影投资中心（有限合伙）
上海汉发	指	上海汉发创业投资中心（有限合伙）
北京云鼎	指	北京云鼎鸿合投资合伙企业（有限合伙）
传化控股	指	传化控股集团有限公司
深潜基石	指	马鞍山深潜基石股权投资合伙企业（有限合伙）
富海扬帆	指	扬州富海扬帆互联网文化投资中心（有限合伙）
富海华金	指	珠海富海华金创业投资基金（有限合伙）
富海创新	指	深圳富海创新创业投资基金企业（有限合伙）
富海国龙	指	扬州富海国龙影视投资中心（有限合伙）
南京高科	指	南京高科新浚成长一期股权投资合伙企业（有限合伙）
共青城万信	指	共青城信中利万信投资管理合伙企业（有限合伙）
南京锐融	指	南京锐融股权投资合伙企业（有限合伙）
南京锐泰	指	南京锐泰股权投资合伙企业（有限合伙）
江苏趵泉	指	江苏趵泉华莱坞文化产业股权投资合伙企业（有限合伙）
长三角数文	指	长三角数文（绍兴上虞）股权投资合伙企业（有限合伙）
文学之都	指	南京市文学之都文化产业发展基金（有限合伙）
无锡合创	指	无锡合创高新二期股权投资合伙企业（有限合伙）
动画有限	指	江苏原力动画有限公司，原名为江苏原力影业有限公司
原力艺术	指	南京原力数字艺术培训中心

南京锐游	指	南京锐游网络技术有限公司
原力擎视	指	原力擎视信息技术（上海）有限公司
成都原力	指	成都原力电脑动画制作有限公司
成都锐游	指	成都原力锐游科技有限公司
原力天津	指	原力动画（天津）有限公司
武汉原力	指	武汉原力锐游科技有限公司
美国原力娱乐	指	Original Force Entertainment, Inc
美国原力 3D 动画	指	Original Force 3D Animation, Inc.
泰国原力动画	指	Original Force Animation (Thailand) Ltd.
日本原力	指	原力数字科技（日本）有限公司（日本名称：原力株式会社）
浙江原力	指	原力动画（浙江）有限公司
快乐编码	指	南京快乐编码文化传媒有限公司
上海引弓	指	上海引弓数字科技有限公司
宁波乾广	指	宁波乾广企业管理咨询合伙企业（有限合伙）
女娲数字	指	女娲数字科技（南京）有限公司
女娲数字分公司	指	女娲数字科技（南京）有限公司上海分公司
南京帆成	指	南京帆成影视文化投资中心（有限合伙）
腾讯集团	指	与公司存在交易的林芝利创的关联方及其附属企业，主要包括腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（上海）有限公司、腾讯科技（成都）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司等公司
上海腾讯	指	上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司
网易集团	指	网易（杭州）网络有限公司、网易（上海）网络有限公司、广州博冠信息科技有限公司、上海网之易璀璨网络科技有限公司、香港网易互动娱乐有限公司、网易有道信息技术（北京）有限公司、Netease Interactive Entertainment Pte., Ltd
搜狗科技	指	北京搜狗科技发展有限公司
浦发银行	指	上海浦东发展银行股份有限公司
美国梦工厂	指	DreamWorks Animation Television, Inc.
美国艺电公司	指	Electronic Arts, Inc.、Electronic Arts Canada, Inc.等
2K Sports	指	2K Sports, Inc.
卡普空	指	Capcom Co., Ltd.
奈飞动画	指	Netflix Animation, LLC
万维仁和	指	霍尔果斯万维仁和文化传媒有限公司、苏州万维猫文化科技有限责任公司、霍尔果斯博悦文化传媒有限公司、北京万维猫文化传媒有限公司
星辰科技	指	成都星辰原力网络科技有限公司
星阅辰石	指	成都星阅辰石文化发展有限公司
中国移动	指	中国移动通信有限公司
商汤科技	指	北京市商汤科技开发有限公司、上海临港绝影智能科技有限公司、SenseTime Group Limited、上海商汤智能科技有限公司、北京大甜绵白糖科技有限公司
华为	指	华为终端有限公司
科大讯飞	指	科大讯飞股份有限公司
微软游戏工作室	指	主要包括 Microsoft Corporation、Blizzard Entertainment、Ninja Theory Ltd.、Raven Software、Activision Publishing, Inc、Obsidian Entertainment、Inxile Entertainment Inc 和动视信息技术（上海）有限公司等公司
任天堂	指	Nintendo Co., Ltd.

Meta	指	Meta Platforms Technologies, LLC
索尼集团	指	主要包括 Sony Interactive Entertainment, Inc.、Sony Interactive Entertainment America LLC、Naughty Dog, Inc.、Insomniac Games, Inc.等公司
贝塞斯达游戏工作室	指	Bethesda Game Studios
华纳游戏	指	WB Games, Inc.
中智腾飞	指	江苏中智腾飞信息科技有限公司
孩思乐	指	北京孩思乐商业有限公司
万达影视	指	万达影视传媒有限公司
支付宝	指	支付宝（杭州）信息技术有限公司
中文在线	指	中文在线集团股份有限公司，2023 年 4 月更名前为中文在线数字出版集团股份有限公司
Newzoo	指	一家总部位于荷兰的专业市场调研公司，专注于全球游戏、电子竞技和移动互联网市场的研究和分析
Precedence Research	指	一家总部位于加拿大渥太华的全球市场研究与咨询机构，该机构在医疗保健、科技创新、下一代技术、半导体、化工、汽车、航空航天与国防等众多行业领域具备专业研究能力
D.I.C.E.	指	Design Innovate Communicate Entertain 的英文简称，原名互动成就奖（Interactive Achievement Awards），是从 1998 年开始的电子游戏产业的颁奖典礼。业界通常将其称为“电子游戏奥斯卡”。该奖项由互动艺术与科学学会（AIAS）规划，并在拉斯维加斯举行年度 D.I.C.E.峰会
TGA	指	The Game Awards 的英文简称，是全球游戏行业最具影响力和权威性的年度奖项之一，被誉为游戏界的“奥斯卡”，旨在表彰过去一年里在游戏领域取得杰出成就的开发者和作品
恒州诚思	指	广州恒州诚思信息咨询有限公司，是一家在化学材料、电子半导体、网络及通信、软件及商业服务等研究领域提供专业的市场调查报告、市场研究报告等服务的公司
共研产业咨询	指	北京迪索共研咨询有限公司，是一家业务范围涵盖行研报告、市场监测、市场调查、深度调研等领域的咨询公司
凡拓数创	指	广州凡拓数字创意科技股份有限公司
丝路视觉	指	丝路视觉科技股份有限公司
玄机科技	指	杭州玄机科技股份有限公司
中宣部	指	中国共产党中央委员会宣传部
财政部	指	中华人民共和国财政部
商务部	指	中华人民共和国商务部
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文旅部	指	中华人民共和国文化和旅游部
发改委	指	中华人民共和国国家发展和改革委员会
中国音数协游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会
证监会、中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
北交所	指	北京证券交易所
全国股转系统	指	全国中小企业股份转让系统
中泰证券、保荐人	指	中泰证券股份有限公司
天健所	指	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
报告期、报告期内	指	2022 年度、2023 年度、2024 年度和 2025 年 1-6 月
报告期各期末	指	2022 年 12 月 31 日、2023 年 12 月 31 日、2024 年 12 月 31 日和

		2025 年 6 月 30 日
报告期末	指	2025 年 6 月 30 日
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
《妈妈咪鸭》（中文译名）	指	一部由公司自主创作、拍摄的动画电影
《故宫里的大怪兽》第一季	指	《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第一季，即《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》
《故宫里的大怪兽》第二季	指	《故宫里的大怪兽》真人动画网络剧集第二季，共分为上下两部分
专业名词释义		
数字内容	指	以数字形式存在的文本、图像、声音等内容，它可以存储在如光盘、硬盘等数字载体上，并通过网络等手段传播
人机交互	指	通过计算机输入、输出设备，以有效的方式实现人与计算机对话的技术
机器学习	指	一门多领域交叉学科，涉及概率论、统计学、逼近论、凸分析、算法复杂度理论等多门学科。它专门研究计算机怎样模拟或实现人类的学习行为，以获取新的知识或技能，重新组织已有的知识结构使之不断改善自身性能
深度学习	指	机器学习中一种基于对数据进行表征学习的方法。观测值可以使用多种方式来表示，如每个像素强度值的向量，或者更抽象地表示成一系列边、特定形状的区域等。其动机在于建立、模拟人脑进行分析学习的神经网络，模仿人脑的机制来解释数据（例如图像，声音和文本）
神经网络	指	一种人工智能方法，用于开发计算机以受人脑启发的方式处理数据。神经网络使用类似于人脑的分层结构中的互连节点或神经元，可以创建自适应系统，计算机使用该系统来从错误中进行学习并不断改进。人工神经网络可以尝试解决复杂的问题，例如更准确地总结文档或人脸识别
云计算	指	是分布式计算的一种，是基于互联网的相关服务的增加、使用和交付模式，通常涉及通过互联网来提供动态易扩展且经常是虚拟化的资源
帧	指	动画中最小单位的单幅影像画面，相当于电影胶片上的每一格镜头，在动画软件的时间轴上，帧表现为一格或者一个标记
关键帧	指	角色或者物体运动变化中关键动作所处的那一帧
渲染	指	根据由计算机程序语言编写的图像场景需求，通过计算机运算模拟，并最终绘制输出数字化图形图像或视频动画的过程
蒙皮	指	在 3D 动画制作过程中为了让骨骼驱动数字模型产生合理的运动，把模型绑定到骨骼上的技术
虚拟拍摄	指	在拍摄现场借助摄影机实时定位追踪等技术，将事先在计算机图形环境中生成的虚拟背景、虚拟道具、虚拟人物等与在摄影棚中实拍的真实人物角色、景物等进行合成
虚拟现实	指	其具体内涵是综合利用计算机图形系统和各种现实及控制等接口设备，在计算机上生成的、可交互的三维环境中提供沉浸感觉的技术
AI/人工智能	指	Artificial Intelligence ，研究使计算机来模拟人的某些思维过程和智能行为（如学习、推理、思考、规划等）的学科，主要包括计算机实现智能的原理、制造类似于人脑智能的计算机，使计算机能实现更高层次的应用
UE/虚幻引擎	指	Unreal Engine ，是一款由 Epic Games 公司开发的开源、商业收费、学习免费的游戏引擎
GPU	指	Graphics Processing Unit ，是一种专门在个人电脑、工作站、游

		戏机和一些移动设备（如平板电脑、智能手机等）上图像运算工作的微处理器
SDK	指	Software Development Kit ，软件工程师为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件时的开发工具的集合
API	指	Application Programming Interface ，预先定义的接口，提供应用程序与开发人员基于某软件或硬件得以访问的一组例程
LED	指	Light Emitting Diode ，是一种由固态化合物半导体材料制成的发光器件，能够将电能转化为光能而发光
Maya	指	Autodesk 旗下的著名三维建模和动画软件
Layout	指	动画制作的一个环节，位于分镜之后原画之前，集成了空间关系、镜头运动、镜头时间、分解动作、台词以及文字说明等分镜头的六大要素，其是在分镜的基础上，对动画的构图信息进行进一步的完善
Mocap	指	Motion Capture ，动作捕捉，是通过捕捉记录演员的动作和身体表演，将其数据转化为 CGI 角色运动动画的一种技术驱动型方法
K 帧	指	Keyframe ，关键帧，是动画制作中用于定义动画对象在特定时间点的起始和结束状态的关键画面
MorphTarget	指	形状键，是将网格从一种形状变形为另一种形状的工具。在开源三维图形图像软件 Blender 中，每个对象都被分配了一个基本形状，然后可以有許多可以变形的形状键
AIGC	指	Artificial Intelligence Generated Content ，生成式人工智能，指的是基于生成对抗网络、大型预训练模型等人工智能的技术方法，通过已有数据的学习和识别，以适当的泛化能力生成相关内容。通过训练模型和大量数据的学习，AIGC 可以根据输入的条件或指导，生成与之相关的内容

注：本招股说明书中，部分合计数与各加数直接相加之和在尾数上可能略有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

第二节 概览

本概览仅对招股说明书作扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

一、 发行人基本情况

公司名称	江苏原力数字科技股份有限公司	统一社会信用代码	91320000566894023W
证券简称	原力数字	证券代码	874552
有限公司成立日期	2010 年 12 月 22 日	股份公司成立日期	2018 年 3 月 7 日
注册资本	24,056,565 元	法定代表人	赵锐
办公地址	南京市雨花台区龙藏大道 267 号		
注册地址	江苏省南京市建邺区白龙江东街 8 号新城科技园科技创新综合体 A 区 3 幢 3-7 层		
控股股东	赵锐	实际控制人	赵锐
主办券商	中泰证券	挂牌日期	2024 年 9 月 5 日
上市公司行业分类	I 信息传输、软件和信息技术服务业		I65 软件和信息技术服务业
管理型行业分类	I 信息传输、软件和信息技术服务业	I65 软件和信息技术服务业	I657 数字内容服务
			I6572 动漫、游戏数字内容服务

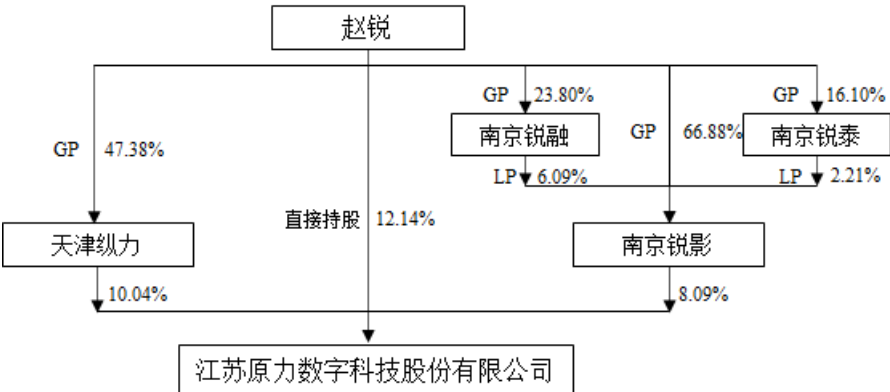
二、 发行人及其控股股东、实际控制人的情况

（一）发行人情况

发行人的情况详见本节之“一、发行人基本情况”。

（二）控股股东、实际控制人情况

公司控股股东、实际控制人为赵锐。赵锐作为公司创始人，现担任公司董事长、总经理，截至本招股说明书签署日，赵锐直接持有公司 12.14%的股份，并通过天津纵力、南京锐影间接控制公司 18.12%的股份，其直接和间接控制公司合计 30.26%的股份，赵锐具体持股情况如下图所示：



三、 发行人主营业务情况

原力数字系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业。自 2010 年成立以来，公司始终秉承“坚持

科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和服务”的企业使命，以数字信息技术应用和工业化生产能力为核心，为全球众多的客户提供高品质的 3D 数字内容制作服务。

目前，公司已经发展成为拥有 2,000 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，并形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队。经过多年技术研发及经验积累，公司形成了具备核心竞争力的 3D 数字内容制作专业技术；公司在长期的项目实践中形成了完备的制作分工体系，具备较为成熟的工业化 3D 数字内容制作流程，公司参与受托制作的 3D 数字内容产品受到国内、国际专业评审机构的肯定。

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，包括游戏 3D 内容受托制作业务、动画 3D 内容受托制作业务和其他行业 3D 内容受托制作及服务业务。公司 3D 数字内容制作服务业务主要为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果。基于数字图像技术等数字信息技术，公司 3D 数字内容制作服务业务可为客户提供包括原画图像构建、3D 数字模型构建以及数字角色绑定等在内的制作服务，并以 3D 数字图像、动画等数字资产的形式交付给客户并进行结算。报告期内，公司主营业务收入金额分别为 50,110.63 万元、52,574.88 万元、54,474.91 万元和 **28,546.84 万元**，呈逐年稳步增长趋势。

四、 主要财务数据和财务指标

项目	2025年6月30日 /2025年1月—6月	2024年12月31日 /2024年度	2023年12月31日 /2023年度	2022年12月31日 /2022年度
资产总计(元)	1, 010, 364, 011. 45	1,060,864,166.40	871,976,673.32	739,166,835.14
股东权益合计(元)	730, 675, 506. 83	683,812,197.66	597,711,063.68	513,153,529.36
归属于母公司所有者的股东权益(元)	735, 889, 735. 16	688,561,374.68	601,815,006.26	516,126,367.72
资产负债率（母公司）（%）	20. 31	22.77	20.59	22.90
营业收入(元)	285, 486, 653. 81	544,884,923.64	527,154,618.12	502,854,602.87
毛利率（%）	33. 69	35.46	34.56	31.57
净利润(元)	46, 683, 658. 19	85,377,100.26	83,882,505.75	67,998,084.83
归属于母公司所有者的净利润(元)	47, 252, 392. 04	86,739,314.01	85,633,533.88	69,115,276.14
归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润(元)	43, 442, 087. 14	82,027,033.14	73,847,821.24	60,940,106.67
加权平均净资产收益率（%）	6. 63	13.44	15.32	14.35
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	6. 10	12.71	13.21	12.66
基本每股收益（元/	1. 96	3.61	3.56	2.87

股)				
稀释每股收益 (元/股)	1.96	3.61	3.56	2.87
经营活动产生的现金流量净额(元)	39,191,088.53	158,172,321.67	88,305,073.38	87,025,501.26
研发投入占营业收入的比例 (%)	4.27	4.90	4.78	4.94

五、 发行决策及审批情况

(一) 本次发行已获得的授权和批准

2024年3月25日，公司召开第三届董事会第五次会议，审议通过了《关于公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市方案的议案》等与本次发行并在北交所上市相关的议案。2024年4月9日，公司召开2024年第三次临时股东大会，审议通过了《关于公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市方案的议案》等与本次发行并在北交所上市相关的议案，同时授权董事会办理与公司本次发行并上市有关的具体事宜。

2025年3月14日，公司召开第三届董事会第十三次会议，审议通过了《关于延长公司申请向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市股东大会决议有效期的议案》和《关于提请股东大会延长授权董事会全权办理公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市有关事项的议案》，董事会提请股东大会同意将公司本次发行上市股东大会决议的有效期和股东大会对董事会的关于本次发行上市相关授权的有效期自期满之日起延长12个月，2025年3月31日，公司召开2025年第一次临时股东大会审议通过了上述议案。

(二) 本次发行尚需履行的决策程序及审批程序

本次发行尚需经北交所审核及中国证监会注册。在通过北交所审核及获得中国证监会注册之前，公司将不会实施本次发行方案。

六、 本次发行基本情况

发行股票类型	人民币普通股 (A 股)
每股面值	1.00 元
发行股数	公司本次拟向不特定合格投资者公开发行股票不超过 8,018,900 股 (含本数，不含超额配售选择权)；若全额行使超额配售选择权，本次拟公开发行股票不超过 9,221,735 股 (含本数)，超额配售部分不超过本次发行股票数量 (不含采用超额配售选择权发行的股票数量) 的 15%。本次发行全部为新股发行，原股东不公开发售股份，最终发行数量由股东大会授权董事会与主承销商根据具体情况协商，并经中国证监会注册后确定
发行股数占发行后总股本的比例	-

定价方式	通过公司和主承销商自主协商直接定价、合格投资者网上竞价、网下询价等中国证监会及北京证券交易所认可的方式确定发行价格，最终定价方式将由股东大会授权董事会与主承销商根据具体情况及监管要求协商确定
发行后总股本	-
每股发行价格	以后续的询价或定价结果作为发行底价
发行前市盈率（倍）	-
发行后市盈率（倍）	-
发行前市净率（倍）	-
发行后市净率（倍）	-
预测净利润（元）	不适用
发行前每股收益（元/股）	-
发行后每股收益（元/股）	-
发行前每股净资产（元/股）	-
发行后每股净资产（元/股）	-
发行前净资产收益率（%）	-
发行后净资产收益率（%）	-
本次发行股票上市流通情况	根据北交所的相关规定办理
发行方式	本次发行将采取网下向询价对象申购配售和网上向社会公众合格投资者定价发行相结合的发行方式，或证券监管部门认可的其他发行方式
发行对象	符合国家法律法规和监管机构规定的，已开通北京证券交易所股票交易权限的合格投资者（法律、法规和规范性文件禁止认购的除外）
战略配售情况	-
预计募集资金总额	-
预计募集资金净额	-
发行费用概算	-
承销方式及承销期	主承销商余额包销
询价对象范围及其他报价条件	符合北交所要求的合格投资者
优先配售对象及条件	-

七、 本次发行相关机构

（一） 保荐人、承销商

机构全称	中泰证券股份有限公司
法定代表人	王洪
注册日期	2001 年 5 月 15 日
统一社会信用代码	91370000729246347A
注册地址	济南市市中区经七路 86 号
办公地址	济南市高新区经十路 7000 号汉峪金融商务中心五区 3 号楼
联系电话	0531-68889021
传真	0531-68889021
项目负责人	王晓艳
签字保荐代表人	王晓艳、常乐
项目组成员	马睿、梅诚成、孙绍阳、伍文祥、喻景瑞、李刚、张宸皓、吴思源

（二） 律师事务所

机构全称	北京德恒律师事务所
负责人	王丽
注册日期	1993 年 3 月 10 日
统一社会信用代码	31110000400000448M
注册地址	北京市西城区金融街 19 号富凯大厦 B 座 12 层
办公地址	北京市西城区金融街 19 号富凯大厦 B 座 12 层
联系电话	010-52682888
传真	010-52682999
经办律师	胡昊天、吴晓霞、刘斐玥

（三） 会计师事务所

机构全称	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
负责人	钟建国
注册日期	2011 年 7 月 18 日
统一社会信用代码	913300005793421213
注册地址	浙江省杭州市西湖区灵隐街道西溪路 128 号
办公地址	浙江省杭州市钱江新城钱江路 1366 号华润大厦 B 座
联系电话	0571-88216888
传真	0571-88216999
经办会计师	张立琰、丁晓燕

（四） 资产评估机构

☐适用 ☒不适用

（五） 股票登记机构

机构全称	中国证券登记结算有限责任公司北京分公司
法定代表人	黄英鹏
注册地址	北京市西城区金融大街 26 号 5 层 33
联系电话	010-58598980
传真	010-58598977

（六） 收款银行

户名	中泰证券股份有限公司
开户银行	交通银行济南市中支行
账号	371611000018170130778

（七） 申请上市交易所

交易所名称	北京证券交易所
法定代表人	鲁颂宾
注册地址	北京市西城区金融大街丁 26 号
联系电话	010-63889755
传真	010-63884634

（八） 其他与本次发行有关的机构

☐适用 ☒不适用

八、发行人与本次发行有关中介机构权益关系的说明

截至本招股说明书签署日，公司与本次发行有关的保荐人、承销商、证券服务机构及其负责人、高级管理人员、经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他利害关系。

九、发行人自身的创新特征

（一）公司所处行业属于国家重点支持的战略性新兴产业，符合北交所关于行业领域的要求

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，所处行业为数字内容制作行业，根据国家统计局发布的《战略性新兴产业分类（2018）》，公司所处行业属于大类“8 数字创意产业”中的“8.2.2 数字文化创意内容制作服务”。公司主营业务是数字创意产业的重要组成，也是国家加快数字化转型发展、深入实施国家文化数字化战略的重要抓手，符合国家相关产业政策。

公司主营业务不属于《国务院进一步加强淘汰落后产能工作的通知》（国发[2010]7 号）、《国务院关于化解产能严重过剩矛盾的指导意见》（国发[2013]41 号）等相关文件中列示的产能过剩行业。同时，根据《产业结构调整指导目录（2024 年本）》，公司主营业务所属的数字文化创意（含数字文化创意技术设备、数字文化创意软件、数字文化创意内容制作、新型媒体服务、数字文化创意内容应用服务、沉浸式体验）属于鼓励类产业，不属于限制类、淘汰类产业，不属于落后产能。公司所属行业不属于《北京证券交易所向不特定合格投资者公开发行股票并上市业务规则适用指引第 1 号》所列的原则上不支持其申报在北交所发行上市的行业。

因此，公司所处行业属于国家重点支持的战略性新兴产业，符合北交所关于行业领域的要求。

（二）公司的创新特征

公司作为数字内容制作行业的高新技术企业，始终注重 3D 数字图像及动画制作技术的研发和各制作环节中的运用。为打造工业化的数字内容制作和管理体系，公司设立了数字技术研发中心以支撑公司数字内容的制作需求。通过多年的研发投入及经验积累，公司在 3D 数字内容制作领域已形成了拥有自主知识产权的数字图像及动画制作专业技术和流程技术，相关核心技术已经过市场检验，得到了客户的认可，具备良好的应用前景。公司研发强度较高，最近三年研发投入合计占营业收入比例为 4.87%；研发投入金额较大，最近三年平均研发投入金额为 2,557.27 万元；最近一年末研发人员总数为 98 人；截至报告期末，公司拥有独立研发形成应用于公司主营业务的 I 类知识产权 19 项，拥有计算机软件著作权 143 项；承担省部级科技专项项目 1 项，符合创新性量化指标。公司的创新特征具体如下：

1、创新投入

(1) 研发支出和研发人员

公司系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业，以技术为核心竞争力，以技术创新驱动公司持续发展。公司始终密切关注新兴数字信息技术发展的动态，保持对数字信息技术研发及应用的持续投入，报告期内公司研发投入金额分别为 2,482.89 万元、2,517.36 万元、2,671.56 万元和 **1,218.31** 万元，最近三年平均研发投入金额为 2,557.27 万元，最近三年研发投入合计占营业收入比例为 4.87%。

为打造工业化的数字内容制作和管理体系，公司设立了数字技术研发中心以支撑公司数字内容的制作需求。截至报告期末，公司研发人员合计 **90** 名，占公司员工总数的比例为 **3.75%**。公司董事长、总经理赵锐直接分管数字技术研发中心，负责把握总体研发方向。

(2) 参与的科研专项和科研激励机制情况

报告期内，公司承担了江苏省科学技术厅“高精度超写实数字人高效制作技术研发”科技专项项目，该项目已取得相关研究成果并应用于公司主营业务中。

此外，公司建立了《员工薪酬与绩效管理规定》等激励奖励制度且有效执行多年。公司于 2015 年实施员工持股计划，通过天津纵力和南京锐影对符合要求的员工进行激励，具体情况详见“第四节 发行人基本情况”之“六、股权激励等可能导致发行人股权结构变化的事项”之“（一）员工持股计划情况”。

(3) 研发模式

公司研发模式详见“第五节 业务和技术”之“一、发行人主营业务、主要产品或服务情况”之“（四）主要经营模式”之“5、研发模式”。

2、创新产出

通过多年的研发投入及经验积累，公司形成了重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统等数字图像及动画制作专业技术，以及工业化 3D 数字内容制作管理系统、虚拟拍摄实时数字内容生产流程等数字图像及动画制作流程技术，相关核心技术已经过市场检验，得到了客户的认可，具备良好的应用前景。公司核心技术及先进性详见“第五节 业务和技术”之“四、关键资源要素”之“（一）发行人产品所使用的核心技术”。

截至本招股说明书签署日，公司拥有 19 项发明专利，同时拥有 143 项计算机软件著作权，主要涵盖数字图像和动画制作专业技术及流程技术等。公司通过将研发成果应用于 3D 数字图像及动画制作各环节中，具备高效、稳定、高品质的 3D 数字图像及动画制作能力。公司于 2023 年通过了质量管理体系（GB/T 19001-2016/ISO 9001:2015）、信息安全管理体系（ISO IEC 27001-2022）等资质认证。

3、创新认可

(1) 市场认可

经过多年来国内及国际市场开拓，公司为全球范围内数百家客户提供数字图像、动画等数字内容制作服务。凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与腾讯集团、网易集团、索尼集团、美国艺电公司、Meta 等知名客户建立了良好的合作关系。报告期内，公司前十大客户中，腾讯集团、Meta、索尼集团、奈飞动画、中国移动、微软游戏工作室为世界 500 强企业或隶属于世界 500 强企业，网易集团为中国 500 强企业，美国艺电公司、NCSOFT Corporation、Square Enix Holdings Co., Ltd.、中文在线、卡普空、Embracer Group 为境内外上市公司。

(2) 主管部门资质认定

近年来公司及其子公司还获得了一系列科技创新相关荣誉，具体情况如下：

序号	获奖、荣誉及认证	授予机构	获得时间	授予主体
1	江苏省现代服务业高质量发展领军企业	江苏省发展和改革委员会	2023 年	公司
2	高新技术企业	江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、国家税务总局江苏省税务局	2023 年	公司
3	高新技术企业	湖北省科学技术厅、湖北省财政厅、国家税务总局湖北省税务局	2023 年	武汉原力
4	高新技术企业	江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、国家税务总局江苏省税务局	2024 年	南京锐游
5	博士后科研工作站	人力资源和社会保障部、全国博士后管委会	2022 年	公司
6	江苏省首席数据官制度试点企业	江苏省工业和信息化厅	2022 年	公司
7	江苏省科技企业上市培育计划	江苏省科学技术厅、中国证券监督管理委员会江苏监管局	2022 年	公司
8	江苏省专精特新软件企业培育库	江苏省工业和信息化厅	2022 年	公司
9	技术先进型服务企业	江苏省科学技术厅、江苏省商务厅、江苏省财政厅、国家税务总局江苏省税务局、江苏省发展和改革委员会等	2021 年、2024 年	公司
10	3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心	文旅部	2025 年	公司

4、新模式、新业态

与传统文化创意产业以实体为载体进行艺术创作不同，公司以数字图像技术等数字信息技术为主要工具，3D 数字内容制作过程中的主要环节都由制作人员在计算机技术的支持下完成。基于制作成果具有更丰富的表现内容、更具感染力和震撼力的视觉表现效果、具备 3D 空间表现力等特点，数字内容产品更能够满足大众对于精神、文化等方面高品质的需求。同时，公司利用数字信息技术制作出的图像、动画等数字资产是以程序化、数字化的形式存在的，对外具备容易形成标准化技术接口的特点，且在建立数字化模型后可对模型进行个性化编辑，相较于传统文化创意产业具有更强

的交互性和行业延展性。公司具体竞争优势详见“第五节 业务和技术”之“二、行业基本情况”之“（五）发行人产品或服务的市场地位、行业内的主要企业、竞争优势与劣势、行业发展态势、面临的机遇与挑战，以及上述情况在报告期内的变化及未来可预见的变化趋势”之“4、公司的竞争优势与劣势”。

公司上述创新业务模式、业态产业化路径清晰，盈利前景明确。报告期内，公司分别实现营业收入 50,285.46 万元、52,715.46 万元、54,488.49 万元和 **28,548.67 万元**，实现归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润 6,094.01 万元、7,384.78 万元、8,202.70 万元和 **4,344.21 万元**，预计未来将实现进一步增长。

5、行业应用创新

随着行业数字化转型快速发展，公司积极把握在消费升级的大背景下，以金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等为代表的服务型行业对于数字内容产品日益增长的需求，通过整合公司原有 3D 数字图像、动画制作能力和科技运用能力，将前期在游戏及动画 3D 数字内容制作领域积累的 3D 数字内容制作经验和科技成果转化为新的应用场景，将 3D 数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域。在其他行业领域，公司在为客户提供 3D 数字内容制作服务的基础上，公司运用工业化的 3D 数字内容制作能力根据客户需求进一步提供专业技术接口打通、程序开发、交互设计、应用测试等科技附加服务，为客户提供一站式服务。截至本招股说明书签署日，公司已为 Meta、浦发银行、搜狗科技、中国移动、商汤科技、华为、科大讯飞等客户提供 3D 数字内容制作及相关科技附加服务，3D 数字内容制作服务在其他行业的应用前景良好。

6、市场地位

经过多年发展，公司在 3D 数字内容制作行业内具备较高的品牌知名度和市场影响力。公司在长期业务开展和技术研发过程中建立了一套高效的数字内容制作管理体系，并已具备 3D 数字内容工业化制作能力。同时，公司通过在人才引进、项目培训等方面的多年投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和项目经验丰富的设计制作团队。截至本招股说明书签署日，公司已经发展成为拥有 2,000 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司。

近年来，公司参与受托制作的作品多次获得专业评审机构颁发的各类荣誉，公司多次获得腾讯集团等客户颁发的优秀供应商称号，公司 3D 数字内容制作能力受到国内客户及国际专业评审机构的肯定，提升了“原力”及“Original Force”品牌的知名度和影响力。公司参与受托制作的作品近期主要获奖情况详见“第五节 业务和技术”之“二、行业基本情况”之“（五）发行人产品或服务的市场地位、行业内的主要企业、竞争优势与劣势、行业发展态势、面临的机遇与挑战，以及上述情况在报告期内的变化及未来可预见的变化趋势”之“1、公司的市场地位”。

综上所述，公司具有创新特征。

十、 发行人选择的具体上市标准及分析说明

根据《北京证券交易所股票上市规则》第 2.1.3 条，发行人选择的具体上市标准为“（一）预计市值不低于 2 亿元，最近两年净利润均不低于 1,500 万元且加权平均净资产收益率平均不低于 8%，或者最近一年净利润不低于 2,500 万元且加权平均净资产收益率不低于 8%”。

结合市盈率法估值情况、公司非关联投资方最近一次股权转让价格估值等，公司预计发行后市值不低于 2 亿元。公司 2023 年和 2024 年归属于母公司所有者的净利润（以扣除非经常性损益前后较低者为计算依据）分别为 7,384.78 万元和 8,202.70 万元，符合“最近两年净利润均不低于 1,500 万元”的标准；公司 2023 年和 2024 年加权平均净资产收益率（以扣除非经常性损益前后较低者为计算依据）分别为 13.21%和 12.71%，符合“加权平均净资产收益率不低于 8%”的标准。

因此，发行人符合《北京证券交易所股票上市规则》第 2.1.3 条规定的第一套上市标准。

十一、 发行人公司治理特殊安排等重要事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在特别表决权股份、协议控制架构或类似特殊安排等需要披露的重要事项。

十二、 募集资金运用

经公司第三届董事会第五次会议及 2024 年第三次临时股东大会审议通过，公司拟向不特定合格投资者公开发行规模不超过 801.89 万股人民币普通股（含本数，不含超额配售选择权）。本次发行股票募集资金扣除相应发行费用后的净额，拟投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	募集资金拟投入金额
1	原力数字科技创新产业基地项目	55,668.61	36,431.24
2	数字内容创新技术平台建设项目	5,920.86	5,301.06
3	3D 实时数字动画应用平台建设项目	7,246.94	7,063.95
合计		68,836.41	48,796.25

本次发行上市募集资金到位前，公司可根据各项目的实际进度，以自筹资金支付项目所需款项。本次发行上市募集资金到位后，公司将严格按照有关制度使用募集资金，募集资金可用于置换前期投入募集资金投资项目的自筹资金以及支付项目剩余款项。若本次发行实际募集资金低于募集资金投资项目的投资额，公司将通过自筹资金解决；若本次发行实际募集资金高于募集资金投资项目的投资额，公司将按照国家法律、法规及中国证监会和北交所的有关规定履行相应法定程序后合理使

用。此外，本次募集资金投资项目均由公司及全资子公司自主实施，不涉及与他人合作的情况。相关募投项目的具体情况详见“第九节 募集资金运用”。

十三、 其他事项

截至本招股说明书签署日，公司无其他应披露重要事项。

第三节 风险因素

投资者在评价发行人本次发行的股票时，除本招股说明书提供的各项信息外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下列风险根据重要性原则或可能影响投资决策的程度大小排序，但并不代表风险依排列次序发生。

一、经营风险

（一）信息泄露风险

公司在为客户提供 3D 数字内容制作服务过程中会接触到客户尚未公布的作品信息、尚未发布的 3D 数字内容成果及参数等方面的保密信息。由于公司的主要客户主要为知名游戏制作及动画制作领域公司，其保密意识和保密要求较高。鉴于公司员工较多，保密工作难度较大，若未来经营过程中客户的保密信息发生泄露，公司可能面临一定的诉讼或赔偿的风险，并有可能影响与客户长期以来建立的合作关系，进而影响公司的行业声誉和经营情况。

（二）人力成本上升风险

公司作为一家知识密集型和人才密集型企业，人力资源是公司发展的核心要素之一，员工薪酬也是成本构成的主要部分。报告期内，人工成本占主营业务成本的比例分别为 74.55%、78.80%、82.68%和 **78.36%**。如果公司不能及时优化业务结构、提高劳动生产效率，随着员工薪酬的提高、员工人数的增加，将面临人力成本上升导致制作成本增加的风险。

（三）业绩下滑风险

报告期内，公司实现营业收入分别为 50,285.46 万元、52,715.46 万元、54,488.49 万元和 **28,548.67 万元**，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润分别为 6,094.01 万元、7,384.78 万元、8,202.70 万元和 **4,344.21 万元**。公司经营业绩受行业发展趋势、大型项目确认收入、项目议价能力、成本费用控制等多方面因素影响，未来公司不排除存在业绩波动、下滑甚至亏损的情况。

（四）产业政策变化风险

针对数字内容制作行业，近年来，我国陆续出台了一系列产业政策。若未来国家相关产业政策发生变化，则可能对发行人的业务发展产生不利影响。

此外，报告期内，发行人对境外客户实现的主营业务收入分别为 24,469.86 万元、24,453.62 万元、22,316.62 万元和 **12,048.84 万元**，占当期主营业务收入的比例分别为 48.83%、46.51%、40.97%和 **42.21%**。若未来国内外的产业政策发生变化，发行人对境外地区提供服务及产品可能受到限制，进而直接影响发行人的业务发展及业绩水平。

（五）市场竞争加剧风险

国内 3D 数字内容制作企业规模整体偏小，产业集中度相对较低，近年来随着 3D 影像和数字动画的应用领域的扩大、市场需求的增加，行业竞争不断加剧。如果公司在未来发展中未能紧跟市场需求，及时提高 3D 数字内容制作水平和制作效率，将有可能在未来的竞争中处于不利地位。

（六）下游游戏产业市场规模下降风险

受游戏内容供给出现临时性不足、游戏用户付费意愿和付费能力下降以及我国游戏版号部分时间暂停审批发放等相关因素影响，2022 年度，全球游戏行业 and 我国游戏行业的市场规模均呈现出一定程度的下滑。根据 Newzoo 发布的相关数据，2022 年全球游戏行业市场规模为 1,829 亿美元，同比下降 5.09%；根据中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院发布的相关数据，2022 年中国游戏市场规模为 2,658.84 亿元，同比下降 10.33%。2023 年以来，全球和我国游戏市场规模有所回升，2023 年全球和我国游戏市场规模分别为 1,839 亿美元和 3,029.64 亿元，分别同比增长 0.50% 和 13.95%。

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务收入分别为 26,949.54 万元、27,516.88 万元、29,881.80 万元和 **15,444.40 万元**，占各期主营业务收入比例分别为 53.78%、52.34%、54.85% 和 **54.10%**，占比较高。公司游戏 3D 内容受托制作业务的主要客户为下游游戏公司，下游游戏行业的发展态势将影响公司相关业务的发展走向。如果未来下游游戏产业的市场规模下降，将对公司主营业务的持续发展产生重大的不利影响。

（七）制作计划无法按期执行风险

公司在制作过程中，可能存在因客户预算资金控制、市场预期不佳、档期安排变化、临时调整内容等因素影响制作计划的正常执行，甚至会出现取消或终止和公司签订的业务合同的情况。一旦上述情况发生，会导致公司制作计划无法按期执行，增加公司的制作成本。

二、技术风险

（一）技术升级与迭代风险

公司所处行业属于数字内容制作行业，公司属于典型的知识密集型企业，公司 3D 数字内容制作过程涉及多个技术环节。随着数字技术应用领域的扩大，包括 AI 等新兴数字信息技术持续进步，3D 数字内容制作服务所应用的技术迭代更新速度不断提升，若公司不能及时把握和满足市场对新技术的需求并随之进行技术升级与迭代，将直接影响公司的市场竞争力和持续发展能力。

（二）核心技术泄密风险

公司业务开展以数字图像及动画制作专业技术为基础，数字图像及动画制作专业技术是公司赖以生存的核心竞争力之一。若公司在未来经营中出现疏漏导致核心技术泄密，将对公司经营造成重

大不利影响。

（三）核心技术人员流失风险

随着数字内容制作行业的发展，市场对技术人才的需求加大，市场竞争的加剧将导致人才竞争日益加剧，若公司未来出现核心技术人员流失或者不能保持持续的人才引进，可能会对公司的业务经营产生重大不利影响。

三、财务风险

（一）毛利率下滑风险

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**，公司主营业务毛利率存在较大波动。公司毛利率同公司人力成本、产品结构、内外销、下游市场景气度等因素相关，若未来上述因素发生不利变化，比如人力成本上升、外销减少或市场需求萎缩导致产品价格下降等，则公司主营业务毛利率可能出现下降的风险，**进而对公司财务状况产生重大不利影响。**

（二）汇率波动风险

报告期内，公司对境外客户实现的主营业务收入分别为 24,469.86 万元、24,453.62 万元、22,316.62 万元和 **12,048.84 万元**，占当期主营业务收入的比例分别为 48.83%、46.51%、40.97%和 **42.21%**。境外收入是公司收入的主要构成。报告期内，公司汇兑损益分别为-420.76 万元、-7.74 万元、-85.64 万元和 **32.72 万元**。预计短期内境外收入仍是公司收入的主要构成，若未来汇率出现大幅波动，公司将面临因汇率变动所带来的汇兑损失风险。

（三）应收账款无法回收的风险

报告期各期末，公司应收账款余额分别为 12,577.08 万元、19,048.26 万元、19,043.88 万元和 **18,727.75 万元**，占公司营业收入的比例分别为 25.01%、36.13%、34.95%和 **32.80%（已经年化）**。未来随着公司业务规模的不断扩大，公司应收账款可能随之增加。如果公司不能通过有效措施控制应收账款规模，或者宏观经济环境发生较大变化，客户资金紧张导致公司不能及时回收应收账款，可能会加大应收账款发生坏账的风险，从而对公司的资金周转和经营业绩产生影响。

（四）存货减值风险

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 9,606.52 万元、8,924.82 万元、10,725.98 万元和 **10,132.95 万元**，分别占当期末资产总额的 13.00%、10.24%、10.11%和 **10.03%**，未来随着公司主营业务规模的不断扩大，公司存货可能会相应增加。同时报告期内，公司存货周转率分别为 3.53 次/年、3.72 次/年、3.58 次/年和 **3.63 次/年**，低于同行业可比公司，主要由于部分动画 3D 内容受托制作项目周期较长，期末未完成的动画项目存货金额较大，拉低了整体存货周转率。如果未来因客户销售价格大幅下调、订单取消，以及需求变更等制作成本增加，但客户未追加项目资金或无法覆

盖增量制作成本等，会导致公司存货跌价准备增长风险，对公司经营业绩造成重大不利影响。

（五）外汇管理工具使用风险

由于外汇管理工具交易专业性较强、复杂程度较高，公司对外币回款的预测也可能出现偏差，公司难以使用相应外汇管理工具完全对冲相应汇率变动风险。报告期内，公司外汇远期合约交割带来的投资收益分别为-279.58 万元、-241.69 万元、-19.66 万元和 **10.48 万元**。如果未来公司无法有效管控汇率波动风险及相关衍生工具交易的风险，将对公司经营业绩构成不利影响。

（六）第三方回款风险

报告期内，公司第三方回款金额分别为 3,915.32 万元、4,736.91 万元、3,137.75 万元和 **3,308.85 万元**，占当期营业收入比例分别为 7.79%、8.99%、5.76%和 **11.59%**。公司客户主要为游戏、动画等行业企业。游戏、动画行业普遍存在通过多家子公司、工作室开展业务的情况，同时行业内兼并收购事件发生较为频繁。因此，公司部分境外游戏、动画客户通过母子公司或关联公司进行销售回款，主要为同一集团内公司回款。针对第三方回款，若公司未来不能按照第三方回款相关内控管理制度的要求严格执行，将会对公司的公司治理和财务规范性产生不利影响。

（七）税收优惠政策变化风险

公司及子公司武汉原力、南京锐游为高新技术企业，根据《中华人民共和国企业所得税法》等相关规定，减按 15%的税率征收企业所得税；公司子公司成都原力为西部地区企业，根据《财政部税务总局 国家发展改革委关于延续西部大开发企业所得税政策的公告》（财政部税务总局国家发展改革委公告 2020 年第 23 号）等相关规定，按 15%的税率征收企业所得税。除上述公司外，其余国内子公司根据《国家税务总局关于落实支持小型微利企业和个体工商户发展所得税优惠政策有关事项的公告》（国家税务总局公告 2021 年第 8 号）、财政部、税务总局《关于进一步支持小微企业和个体工商户发展有关税费政策的公告》（财政部 税务总局公告 2023 年第 12 号）等相关规定，适用 20%的企业所得税税率。

若税收优惠相关政策发生变化，或公司及其子公司不再符合税收优惠的认定标准，将导致公司税负上升，给公司未来的经营业绩造成不利影响。

四、内控风险

（一）实际控制人拥有表决权比例较低的风险

公司实际控制人为赵锐，其直接持有公司 12.14%的股份，并通过南京锐影、天津纵力间接控制公司 18.12%的股份，直接和间接合计控制公司 30.26%的股份。本次发行后（不含超额配售选择权），赵锐直接和间接合计控制公司 22.69%的表决权，公司的控制权可能存在被第三方收购继而控制公司的情况，如发生恶意收购，可能对公司的业务发展、经营业绩及人员管理稳定产生一定影响。

（二）员工流动性风险

报告期各期，公司员工离职率分别为 25.00%、22.44%、21.47%和 **26.69%**，员工的离职率相对较高，离职员工主要为低职级员工。若公司未来员工离职率持续大幅提升，或员工大量流失且不能得到及时补充，将可能对公司的**业务持续性和稳定性**、财务状况产生**重大**不利影响。

（三）公司业务规模扩大带来的管理风险

随着公司发展和本次股票发行后募集资金投资项目的实施，公司总体经营规模将进一步扩大，进而对公司的资源整合、技术研发、市场开拓、运营管理、财务管理、内部控制等方面的能力提出更高要求。若公司不能根据未来快速发展的需要及时优化公司内部组织结构，适时调整和优化管理体系，提升公司内部运营效率，将对公司经营业绩产生不利影响。

五、其他风险

（一）租赁合同未办理租赁登记备案的风险

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司租赁房产存在部分租赁合同未办理租赁登记备案手续。根据《中华人民共和国城市房地产管理法》的相关规定，房屋租赁的出租人与承租人应当签订租赁合同并向房产管理部门登记备案；根据《商品房屋租赁管理办法》的相关规定，未在租赁合同订立后三十日内办理租赁登记备案的，由房地产管理部门责令限期改正，逾期不改正的将被处以罚款。因此，公司租赁合同未办理租赁登记备案手续存在被处罚的风险。

（二）发行失败风险

公司本次拟公开发行不超过 801.89 万股（**含本数，不含超额配售选择权**），占发行后总股本的比例不低于 25.00%，本次发行将采取网下向询价对象询价配售及网上资金申购发行相结合的方式或中国证监会及北交所认可的其他发行方式，届时会受到市场环境、投资者偏好、价值判断、市场供需等多方面因素的影响。若本次发行出现投资者认购不足或其他影响发行的不利情况，可能导致本次发行失败的风险。

（三）募集资金投资项目风险

1、募集资金投资项目实施风险

公司本次募集资金拟分别用于原力数字科技创新产业基地项目、数字内容创新技术平台建设项目和 3D 实时数字动画应用平台建设项目。上述项目在实施过程中可能会因为宏观经济形势、行业相关政策、竞争格局变化、募集资金到位时间等因素的影响，导致相关募集资金投资项目无法正常实施或无法实现预期收益。

2、新增费用支出、固定资产折旧和无形资产摊销的风险

本次募集资金投资项目投资规模较大，且主要为资本性支出，募集资金投资项目建成后，公司

固定资产和无形资产将有一定程度的增加，会导致整体折旧摊销费用上升，同时募投项目实施期间，将新增服务采购、燃料及动力费和工资及福利费等费用支出。由于募集资金投资项目从开始建设到产生效益需要一段时间，且如果未来市场环境发生重大不利变化或者项目经营管理不善，使得募集资金投资项目未能达到预期收益水平，则将对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

3、即期回报被摊薄风险

公司本次公开发行股票后，随着募集资金的到位，总股本和净资产将会有一定幅度的增加，但本次募集资金投资项目需要经历一定时间的投资期和运营期，预期效益不能立即体现。公司净利润的增长在短期内不能与公司总股本、净资产增长保持同步，可能导致净资产收益率及每股收益较以前年度有所下降。因此，本次募集资金到位后公司即期回报（基本每股收益、净资产收益率等财务指标）存在被摊薄的风险。

第四节 发行人基本情况

一、 发行人基本信息

公司全称	江苏原力数字科技股份有限公司
英文全称	ORIGINAL FORCE LTD
证券代码	874552
证券简称	原力数字
统一社会信用代码	91320000566894023W
注册资本	2,405.6565 万元
法定代表人	赵锐
成立日期	2010 年 12 月 22 日
办公地址	南京市雨花台区龙藏大道 267 号
注册地址	江苏省南京市建邺区白龙江东街 8 号新城科技园科技创新综合体 A 区 3 幢 3-7 层
邮政编码	210039
电话号码	025-51885765-8002
传真号码	025-52685792-808
电子信箱	ylkj@of3d.com
公司网址	http://www.of3d.com
负责信息披露和投资者关系的部门	证券事务部
董事会秘书或者信息披露事务负责人	周颀
投资者联系电话	025-51885765-8002
经营范围	动漫影视片制作；电脑动画、图像设计；多媒体技术开发；虚拟数字技术开发；视觉艺术设计。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
主营业务	公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，包括游戏 3D 内容受托制作业务、动画 3D 内容受托制作业务和其他行业 3D 内容受托制作及服务业务
主要产品与服务项目	公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，主要为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果。基于数字图像技术等数字信息技术，公司 3D 数字内容制作服务业务可为客户提供包括原画图像构建、3D 数字模型构建以及数字角色绑定等在内的制作服务和相关科技附加服务，并以 3D 数字图像、动画等数字资产的形式交付给客户并进行结算。

二、 发行人挂牌期间的基本情况

（一） 挂牌时间

2024 年 9 月 5 日

(二) 挂牌地点

公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让，目前所属层级为创新层。

(三) 挂牌期间受到处罚的情况

自 2024 年 9 月 5 日挂牌以来，公司不存在受到行政处罚的情况。

(四) 终止挂牌情况

☐适用 ☒不适用

(五) 主办券商及其变动情况

自 2024 年 9 月 5 日挂牌以来，公司主办券商为中泰证券，未发生变动。

(六) 报告期内年报审计机构及其变动情况

报告期内，公司年报审计机构均为天健所，未发生变动。

(七) 股票交易方式及其变更情况

公司自 2024 年 9 月 5 日挂牌以来，股票交易方式为集合竞价交易，截至本招股说明书签署日，公司股票交易方式未发生变更。

(八) 报告期内发行融资情况

报告期内，公司不存在发行融资情况。

(九) 报告期内重大资产重组情况

报告期内，公司不存在重大资产重组情况。

(十) 报告期内控制权变动情况

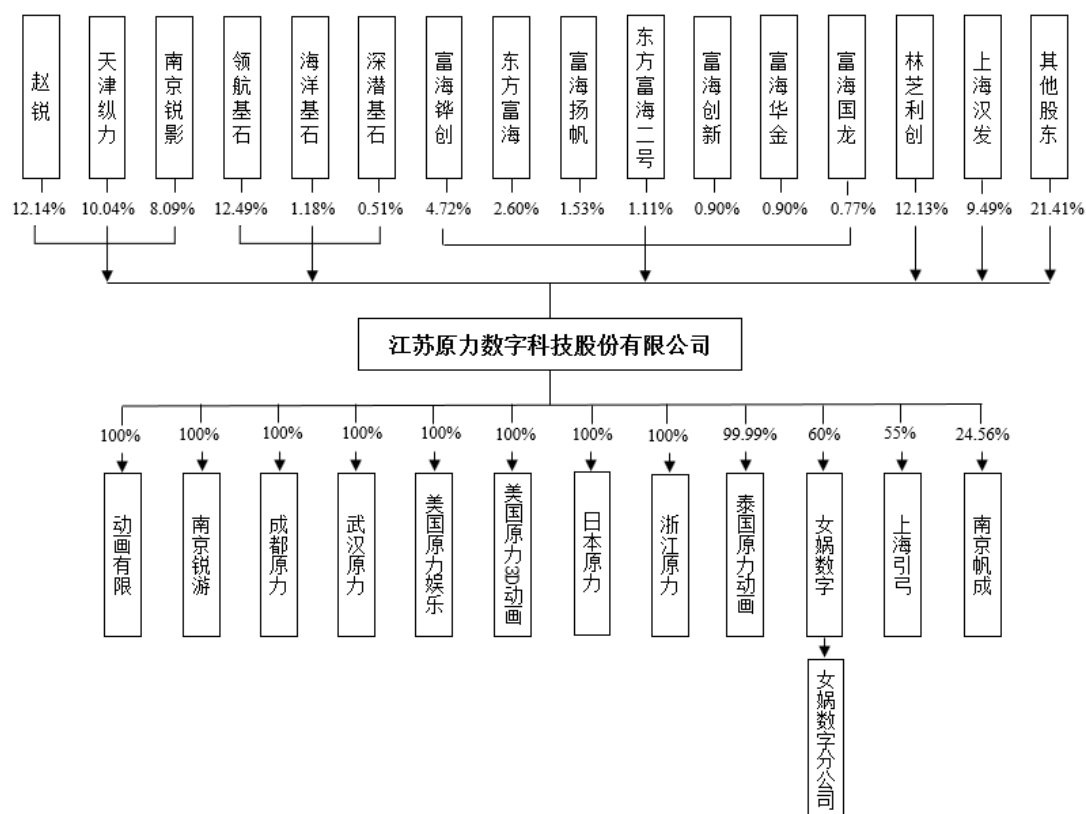
报告期内，公司控股股东、实际控制人为赵锐，控制权未发生变动。

（十一） 报告期内股利分配情况

报告期内，公司不存在股利分配情况。

三、 发行人的股权结构

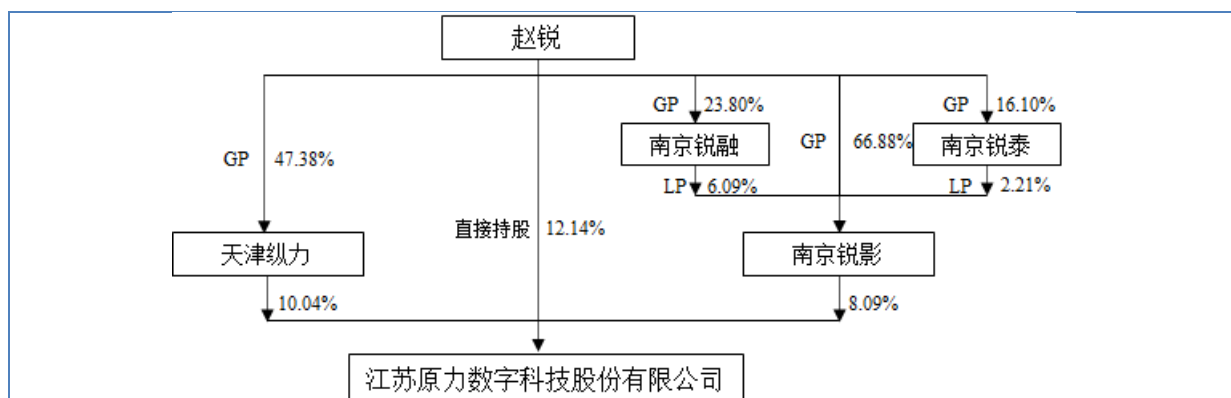
截至本招股说明书签署日，公司的股权结构如下：



四、 发行人股东及实际控制人情况

（一） 控股股东、实际控制人情况

公司控股股东、实际控制人为赵锐。赵锐作为公司创始人，现担任公司董事长、总经理，截至本招股说明书签署日，赵锐直接持有公司 12.14% 的股份，并通过天津纵力、南京锐影间接控制公司 18.12% 的股份，其直接和间接控制公司合计 30.26% 的股份，赵锐具体持股情况如下图所示：



1、赵锐作为控股股东、实际控制人的认定依据

(1) 从持股比例上，赵锐直接和间接控制公司股权比例合计 **30.26%**，超过第二大股东领航基石及其一致行动人深潜基石、海洋基石合计持有的公司股权比例 **14.18%**

赵锐在员工持股平台天津纵力和南京锐影中均担任执行事务合伙人，能够控制天津纵力和南京锐影持有的原力数字股份。2020 年 10 月 10 日和 2024 年 8 月 30 日，天津纵力和南京锐影与赵锐分别签订了《一致行动人协议》及补充协议，约定三方在公司股东大会或董事会会议中行使表决权时保持一致。相关协议的有效期限至公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市满 60 个月止，若在有效期届满前，各方未共同以书面形式终止本协议，则视为继续长期有效。因此，赵锐能够控制的原力数字股份合计为 30.26%，超过第二大股东领航基石及其一致行动人深潜基石、海洋基石合计持有的 14.18% 公司股份。

(2) 赵锐对发行人董事会的组成和决策能产生重大影响

赵锐对公司董事会的组成和决策能产生重大影响。公司董事会由 9 名董事组成，其中 6 名为非独立董事，3 名为独立董事，赵锐担任董事长。根据公司本届董事提名情况，4 名非独立董事由赵锐提名，此外，根据现行有效的《公司章程》，董事会作出决议须经全体董事的过半数通过，所以赵锐能够对公司董事会的组成和形成决议施加重大影响。

(3) 赵锐对公司的战略决策、日常经营起到关键作用

赵锐对公司的未来布局、战略发展、技术研发和经营管理均具有重大影响。具体表现在：

①赵锐为公司创始人，能够明确公司战略定位，把握公司发展的方向及未来的战略布局，推动公司实现战略目标，为国内外客户提供高品质的 3D 数字内容制作服务。

②赵锐作为公司董事会下设战略委员会的主任委员，依据董事会战略委员会的对应工作制度规定，负责召集和主持战略委员会工作。

③赵锐作为公司核心技术人员，对公司的研发方向和技术攻关具有重要影响。赵锐拥有 20 余年的行业经验，具有 Maya 角色动画国际指导员资格，荣获 2017 年度南京市金梧桐奖年度贡献人物、

2022 年度被确定为南京市“紫金山英才先锋计划创新型企业企业家项目”入选人才，同时于 2022 年被江苏省工业和信息化厅纳入江苏省优秀软件企业人才培育对象名单，于 2023 年被中共江苏省委、江苏省人民政府评选为“江苏省优秀企业家”。

④赵锐作为公司总经理，能够主持公司的生产经营管理工作，组织实施董事会决议，并向董事会报告工作；组织实施公司年度经营计划和投资方案；拟订公司的基本管理制度；制定公司的具体规章等。

(4) 除赵锐一致行动人天津纵力、南京锐影外，公司其余股东为财务投资者，且均出具了不谋求控股股东、实际控制人地位的相关承诺

公司除赵锐及其一致行动人以外的全体股东均已出具不谋求控股股东、实际控制人地位的相关承诺，具体承诺内容如下：

①林芝利创

自承诺函出具之日起至原力数字向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后 60 个月内，本企业不以控制为目的增持原力数字股份，不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东共同谋求、或协助其他股东谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位。

②除天津纵力、南京锐影、林芝利创以外的其他机构股东

自承诺函出具之日起至原力数字向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后 60 个月内，本企业不以控制为目的增持原力数字股份，不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东、第三方共同谋求、或协助其他股东、第三方谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位，不参与任何可能影响赵锐作为原力数字控股股东、实际控制人地位稳定性的活动。

本企业已就签署出具本承诺函履行必要的内部审批程序，本企业签署出具本承诺函系本企业真实意思表示，不会违反本企业合伙协议/公司章程的约定或本企业与第三方具有法律约束力的约定。

本承诺函自出具之日起至原力数字向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后 60 个月内持续有效，不可撤销或解除，但本企业可以在本承诺函的基础上作出进一步承诺。

③除赵锐以外的其他自然人股东承诺

自承诺函出具之日起至原力数字向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后 60 个月内，本人不以控制为目的增持原力数字股份，不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东、第三方共同谋求、或协助其他股东、第三方谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位，不参与任何可能影响赵锐作为原力数字控股股东、实际控制人地位稳定性的活动。

本人签署出具本承诺函系本人真实意思表示，不会违反本人与第三方具有法律约束力的约定。

本承诺函自出具之日起至原力数字向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上

市后 60 个月内持续有效，不可撤销或解除，但本人可以在本承诺函的基础上作出进一步承诺。

综上分析，赵锐为公司的控股股东、实际控制人。报告期内，公司的控股股东、实际控制人未发生变更。

2、控股股东、实际控制人的基本情况

赵锐：男，中国国籍，1974 年出生，无境外永久居留权，本科学历，居民身份证号码为 320102197404*****。2010 年 12 月起至 2018 年 3 月任原力有限董事长、总经理；2018 年 3 月至今任原力数字董事长、总经理。

（二） 持有发行人 5%以上股份的其他主要股东

截至本招股说明书签署日，除控股股东、实际控制人赵锐外，其他单独或合计持有发行人 5% 以上的股东如下所示：

序号	股东名称	持股比例	合计持股比例
1	领航基石	12.49%	系一致行动人，合计持有公司 14.18%的股份
2	海洋基石	1.18%	
3	深潜基石	0.51%	
4	富海铎创	4.72%	系一致行动人，合计持有公司 12.53%的股份
5	东方富海	2.60%	
6	富海扬帆	1.53%	
7	东方富海二号	1.11%	
8	富海华金	0.90%	
9	富海创新	0.90%	
10	富海国龙	0.77%	
11	林芝利创	12.13%	12.13%
12	上海汉发	9.49%	9.49%
13	天津纵力	10.04%	赵锐与天津纵力、南京锐影系一致行动人，合计持有公司 30.26%的股份
14	南京锐影	8.09%	

截至本招股说明书签署日，上述企业基本情况如下：

1、领航基石

（1）基本情况

企业名称	芜湖领航基石创业投资合伙企业（有限合伙）

成立时间	2012 年 8 月 13 日
统一社会信用代码	91340200051491751A
执行事务合伙人	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	安徽省芜湖市皖江江北新兴产业集中区（除托管区域外）二坝镇楚江大道 9 号芜湖智算经济产业园 A 区 8 号楼辅楼 412 室
经营范围	股权投资；为创业企业提供创业管理服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	北京先锋基石股权投资管理合伙企业(有限合伙)	25	0.04%	普通合伙人
2	芜湖领驭基石创业投资合伙企业（有限合伙）	12,675	19.29%	有限合伙人
3	芜湖市投资控股集团有限公司	7,000	10.65%	有限合伙人
4	西藏天玑基石创业投资有限公司	5,500	8.37%	有限合伙人
5	海南华闻民享投资有限公司	5,000	7.61%	有限合伙人
6	西藏欣安企业管理中心（有限合伙）	3,500	5.33%	有限合伙人
7	丁晓航	3,000	4.56%	有限合伙人
8	深圳市海富恒盈股权投资基金企业（有限合伙）	3,000	4.56%	有限合伙人
9	西藏源道隆企业管理有限公司	3,000	4.56%	有限合伙人
10	马秀慧	3,000	4.56%	有限合伙人
11	老锦辉	3,000	4.56%	有限合伙人
12	上海歌斐信熙投资中心（有限合伙）	2,000	3.04%	有限合伙人
13	佛山市尚盟资产管理有限公司	2,000	3.04%	有限合伙人
14	颜华	1,700	2.59%	有限合伙人
15	昆山歌斐谨承股权投资中心（有限合伙）	1,400	2.13%	有限合伙人
16	上海同祺文化艺术发展有限公司	1,000	1.52%	有限合伙人
17	湖北万维投资有限公司	1,000	1.52%	有限合伙人
18	韩道虎	1,000	1.52%	有限合伙人
19	章成淼	1,000	1.52%	有限合伙人
20	上海盛清创业投资中心（有限合伙）	900	1.37%	有限合伙人
21	王启文	520	0.79%	有限合伙人
22	李健	500	0.76%	有限合伙人
23	王建	500	0.76%	有限合伙人

24	上海中欧国际工商学院教育发展基金会	500	0.76%	有限合伙人
25	张毅	500	0.76%	有限合伙人
26	杜红	500	0.76%	有限合伙人
27	陈书秦	500	0.76%	有限合伙人
28	平顶山市乔恩商贸有限公司	500	0.76%	有限合伙人
29	陈虹宇	500	0.76%	有限合伙人
30	陈延立	500	0.76%	有限合伙人
合计		65,720	100%	—

领航基石作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为创业投资基金，基金编号为 SD6213，其私募基金管理人为北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙），登记编号为 P1002037。

2、海洋基石

（1）基本情况

企业名称	青岛海洋基石创业投资企业（有限合伙）
成立时间	2011 年 9 月 22 日
统一社会信用代码	91370222579796801D
执行事务合伙人	北京海洋基石创业投资管理有限公司
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	山东省青岛市高新区智力岛路 1 号创业大厦 B 座三层 306 室（集中办公区）
经营范围	创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构。（未经金融监管部门批准，不得从事吸收存款、代客理财、融资担保等金融业务）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	北京海洋基石创业投资管理有限公司	92.20	0.40%	普通合伙人
2	山东海洋集团有限公司	10,372.50	45.00%	有限合伙人
3	青岛自由谷网络科技有限公司	1,521.30	6.60%	有限合伙人
4	苏州工业园区盛世鸿宇投资中心（有限合伙）	1,198.60	5.20%	有限合伙人
5	张福利	922.00	4.00%	有限合伙人
6	世诚裕润（北京）投资有限公司	922.00	4.00%	有限合伙人
7	山西尚宁投资管理有限公司	922.00	4.00%	有限合伙人

8	深圳市海吉星投资管理股份有限公司	875.90	3.80%	有限合伙人
9	苏州金晟硕嘉创业投资中心（有限合伙）	691.50	3.00%	有限合伙人
10	毛向前	461.00	2.00%	有限合伙人
11	凌伟强	461.00	2.00%	有限合伙人
12	牟月宁	461.00	2.00%	有限合伙人
13	张宏	461.00	2.00%	有限合伙人
14	汤世贤	461.00	2.00%	有限合伙人
15	东庆杰	461.00	2.00%	有限合伙人
16	胡赛娜	461.00	2.00%	有限合伙人
17	冯涛	461.00	2.00%	有限合伙人
18	李杰	461.00	2.00%	有限合伙人
19	周长刚	461.00	2.00%	有限合伙人
20	宁波金鼎华创投资合伙企业（有限合伙）	461.00	2.00%	有限合伙人
21	上海盛堃创业投资中心（有限合伙）	461.00	2.00%	有限合伙人
合计		23,050.00	100.00%	—

海洋基石作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 SD6365，其私募基金管理人为北京海洋基石创业投资管理有限公司，登记编号为 P1002044。

3、深潜基石

（1）基本情况

企业名称	马鞍山深潜基石股权投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2017 年 3 月 3 日
统一社会信用代码	91340500MA2NDX9Q2J
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）
主要经营场所	安徽省马鞍山市郑蒲港新区姥桥镇中飞大道 277 号台商科技大厦 3 楼 304
经营范围	一般项目：以私募基金从事股权投资、投资管理、资产管理等活动（须在中国证券投资基金业协会完成登记备案后方可从事经营活动）（除许可业务外，可自主依法经营法律法规非禁止或限制的项目）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	杭州扬航基石私募基金管理合伙企业（有限合伙）	3,700	99.73%	有限合伙人

2	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）	10	0.27%	普通合伙人
合计		3,710	100%	—

深潜基石作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 ST1597，其私募基金管理人为北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙），登记编号为 P1002037。

4、富海铎创

（1）基本情况

企业名称	珠海富海铎创信息技术创业投资基金（有限合伙）
成立时间	2014 年 10 月 16 日
统一社会信用代码	91440400315150521H
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	珠海富海铎创创业投资基金管理企业（有限合伙）
主要经营场所	珠海市横琴新区华金街 58 号 2504 办公单元之五
经营范围	一般项目：以私募基金从事股权投资、投资管理、资产管理等活动（须在中国证券投资基金业协会完成登记备案后方可从事经营活动）。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	珠海富海铎创创业投资基金管理企业（有限合伙）	2,500	4.03%	普通合伙人
2	珠海华实智远投资有限公司	17,000	27.42%	有限合伙人
3	昆山嘉成富海投资中心（有限合伙）	5,000	8.06%	有限合伙人
4	珠海创业投资引导基金有限公司	5,000	8.06%	有限合伙人
5	远光软件股份有限公司	4,000	6.45%	有限合伙人
6	珠海英飞尼迪创业投资基金（有限合伙）	3,500	5.65%	有限合伙人
7	王一英	2,500	4.03%	有限合伙人
8	浙江明瑞亚麻纺织有限公司	2,000	3.23%	有限合伙人
9	上海郅谏企业管理中心	2,000	3.23%	有限合伙人
10	兰州奔马汽车出租有限公司	2,000	3.23%	有限合伙人
11	深圳市鑫富远泰企业管理合伙企业（有限合伙）	1,700	2.74%	有限合伙人
12	稷山县燕通物资贸易有限公司	1,500	2.42%	有限合伙人
13	新余泓嘉投资管理中心（有限合伙）	1,400	2.26%	有限合伙人

14	东莞市创合五金制造有限公司	1,000	1.61%	有限合伙人
15	泽郎兵	1,000	1.61%	有限合伙人
16	湖北瑞四通石化装备工程有限公司	1,000	1.61%	有限合伙人
17	张文生	1,000	1.61%	有限合伙人
18	严钰博	1,000	1.61%	有限合伙人
19	张木玄	1,000	1.61%	有限合伙人
20	罗文广	1,000	1.61%	有限合伙人
21	深圳市远宇实业发展有限公司	1,000	1.61%	有限合伙人
22	萍乡市众益资产管理合伙企业（有限合伙）	1,000	1.61%	有限合伙人
23	车量	900	1.45%	有限合伙人
24	曹俊辉	399.54	0.64%	有限合伙人
25	郑州廿四乡飧食品有限公司	352.05	0.57%	有限合伙人
26	赵宗兴	349.57	0.56%	有限合伙人
27	宋新艳	249.68	0.40%	有限合伙人
28	严新玉	249.68	0.40%	有限合伙人
29	包春梅	249.68	0.40%	有限合伙人
30	陈署初	149.80	0.24%	有限合伙人
合计		62,000	100%	—

富海铎创作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 S60451，其私募基金管理人为珠海富海铎创业投资基金管理企业（有限合伙），登记编号为 P1014787。

5、东方富海

（1）基本情况

企业名称	东方富海（芜湖）股权投资基金（有限合伙）
成立时间	2010 年 12 月 22 日
统一社会信用代码	913402025675060109
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）
主要经营场所	安徽省芜湖市渡春路 33 号房屋-1
经营范围	股权投资、创业投资、股权投资及创业投资咨询服务（国家法律、法规规定需前置许可的项目除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）（未经金融等监管部门的批准，不得从事向公众融资存款、融资担保、代客理财等金融服务）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	4,000	2.45%	普通合伙人
2	芜湖创宇富股权投资基金合伙企业（有限合伙）	13,200	8.08%	有限合伙人
3	三胞集团南京投资管理有限公司	10,000	6.12%	有限合伙人
4	亨特（深圳）股权投资企业（有限合伙）	10,000	6.12%	有限合伙人
5	彭浩	8,000	4.90%	有限合伙人
6	冯章茂	7,000	4.29%	有限合伙人
7	西安国际医学投资股份有限公司	6,000	3.67%	有限合伙人
8	寿稚岗	5,000	3.06%	有限合伙人
9	勇晓京	5,000	3.06%	有限合伙人
10	光大兴陇信托有限责任公司	5,000	3.06%	有限合伙人
11	深圳市腾益股权投资基金企业（有限合伙）	5,000	3.06%	有限合伙人
12	浙江城海股权投资合伙企业（有限合伙）	4,300	2.63%	有限合伙人
13	新余丰硕投资管理中心（有限合伙）	4,000	2.45%	有限合伙人
14	稷山县燕通物资贸易有限公司	4,000	2.45%	有限合伙人
15	淮安一一仓储物流有限公司	4,000	2.45%	有限合伙人
16	深圳市易爱特科技有限公司	3,000	1.84%	有限合伙人
17	宁波新好投资管理中心（有限合伙）	3,000	1.84%	有限合伙人
18	上海正西商贸服务中心	3,000	1.84%	有限合伙人
19	上海易泓鑫投资中心（有限合伙）	2,700	1.65%	有限合伙人
20	程小兵	2,500	1.53%	有限合伙人
21	方明东	2,400	1.47%	有限合伙人
22	宁波坤鼎股权投资合伙企业（有限合伙）	2,400	1.47%	有限合伙人
23	尚亿文	2,200	1.35%	有限合伙人
24	陈明静	2,200	1.35%	有限合伙人
25	王政翔	2,000	1.22%	有限合伙人
26	古少明	2,000	1.22%	有限合伙人
27	楼今女	2,000	1.22%	有限合伙人
28	王强	2,000	1.22%	有限合伙人
29	顾晨	2,000	1.22%	有限合伙人
30	吴朝成	2,000	1.22%	有限合伙人
31	柴树风	2,000	1.22%	有限合伙人

32	施小斐	2,000	1.22%	有限合伙人
33	缪兴坤	2,000	1.22%	有限合伙人
34	邓诗维	2,000	1.22%	有限合伙人
35	林桂香	2,000	1.22%	有限合伙人
36	袁丽淇	2,000	1.22%	有限合伙人
37	湖北瑞四通石化装备工程有限公司	2,000	1.22%	有限合伙人
38	上海臻禧会展服务中心（有限合伙）	2,000	1.22%	有限合伙人
39	中瑞智慧国际控股有限公司	2,000	1.22%	有限合伙人
40	新余静好投资管理中心（有限合伙）	2,000	1.22%	有限合伙人
41	深圳市海富恒盈股权投资基金企业（有限合伙）	2,000	1.22%	有限合伙人
42	浙江贝瑞实业投资有限公司	2,000	1.22%	有限合伙人
43	厦门市思明区汇朋富投资合伙企业（有限合伙）	2,000	1.22%	有限合伙人
44	赵皓	1,600	0.98%	有限合伙人
45	张明	1,600	0.98%	有限合伙人
46	章子玺	1,600	0.98%	有限合伙人
47	鲍嘉龙	1,600	0.98%	有限合伙人
48	新余富添投资管理中心（有限合伙）	1,000	0.61%	有限合伙人
合计		163,300	100%	—

东方富海作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 SD3242，其私募基金管理人为东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙），登记编号为 P1001075。

6、富海扬帆

（1）基本情况

企业名称	扬州富海扬帆互联网文化投资中心（有限合伙）
成立时间	2015 年 8 月 14 日
统一社会信用代码	91321000354543766K
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	上海富海万盛投资管理有限公司
主要经营场所	扬州市扬子江北路 471 号 2 幢
经营范围	互联网文化行业投资，影视投资业务，投资管理业务，投资咨询业务，资产管理服务，法律、行政法规允许的其他投资业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	上海富海万盛投资管理有限公司	300	1.00%	普通合伙人
2	上海万盛季世创业投资中心（有限合伙）	5,250	17.44%	有限合伙人
3	扬州市创业投资有限公司	3,000	9.97%	有限合伙人
4	深圳市东方富海投资管理股份有限公司	3,000	9.97%	有限合伙人
5	北京中天嘉华资产管理有限公司	2,500	8.31%	有限合伙人
6	新余泓迪投资管理中心（有限合伙）	2,000	6.64%	有限合伙人
7	张文生	1,000	3.32%	有限合伙人
8	上海筑儒企业管理咨询中心	1,000	3.32%	有限合伙人
9	宁波谦德坤鼎股权投资合伙企业（有限合伙）	1,000	3.32%	有限合伙人
10	恒通建设集团有限公司	1,000	3.32%	有限合伙人
11	宁波梅山保税港区国钰乾元二期股权投资合伙企业（有限合伙）	1,000	3.32%	有限合伙人
12	宁波梅山保税港区国钰乾元一期股权投资合伙企业（有限合伙）	1,000	3.32%	有限合伙人
13	钱海明	800	2.66%	有限合伙人
14	王萍	650	2.16%	有限合伙人
15	张旋	600	1.99%	有限合伙人
16	深圳市南天星科技有限公司	500	1.66%	有限合伙人
17	朱瑞平	500	1.66%	有限合伙人
18	程聪	500	1.66%	有限合伙人
19	王强	500	1.66%	有限合伙人
20	吴春霞	500	1.66%	有限合伙人
21	付兰	500	1.66%	有限合伙人
22	周海晓	500	1.66%	有限合伙人
23	桐乡市豪庭投资有限公司	500	1.66%	有限合伙人
24	上海博敦映象影视文化传媒有限公司	500	1.66%	有限合伙人
25	萍乡市鑫琪珊企业管理合伙企业（有限合伙）	500	1.66%	有限合伙人
26	萍乡开宝荣耀投资管理合伙企业（有限合伙）	500	1.66%	有限合伙人
27	宁波坤富同德股权投资合伙企业（有限合伙）	500	1.66%	有限合伙人
合计		30,100	100%	—

富海扬帆作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 SW5853，其私募基金管理人为上海富海万盛投资管理有限公司，登记编号为

P1017536。

7、东方富海二号

(1) 基本情况

企业名称	东方富海（芜湖）二号股权投资基金（有限合伙）
成立时间	2010 年 12 月 30 日
统一社会信用代码	913402025675175457
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）
主要经营场所	安徽省芜湖市渡春路 33 号房屋-4
经营范围	股权投资、创业投资及股权投资、创业投资咨询服务（涉及前置许可的除外）（未经金融等监管部门的批准，不得从事向公众融资存款、融资担保、代客理财等金融服务）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙）	1,000	1.29%	普通合伙人
2	上海榕愉投资中心（有限合伙）	4,800	6.18%	有限合伙人
3	深圳市海富恒盈股权投资基金企业（有限合伙）	4,000	5.15%	有限合伙人
4	胡宏	3,000	3.86%	有限合伙人
5	詹鸣珺	3,000	3.86%	有限合伙人
6	南京泉峰国际贸易有限公司	3,000	3.86%	有限合伙人
7	钱玉兰	3,000	3.86%	有限合伙人
8	康沙南	3,000	3.86%	有限合伙人
9	崔其峰	2,500	3.22%	有限合伙人
10	宣德旺	2,430	3.13%	有限合伙人
11	张培贵	2,400	3.09%	有限合伙人
12	徐祥荣	2,300	2.96%	有限合伙人
13	姜言礼	2,300	2.96%	有限合伙人
14	陈志坚	2,300	2.96%	有限合伙人
15	孙国兴	2,200	2.83%	有限合伙人
16	畅俊雄	2,100	2.70%	有限合伙人
17	徐泉根	2,100	2.70%	有限合伙人

18	金建华	2,000	2.57%	有限合伙人
19	陈起	2,000	2.57%	有限合伙人
20	王余美	2,000	2.57%	有限合伙人
21	赵彩华	2,000	2.57%	有限合伙人
22	陶丽妹	2,000	2.57%	有限合伙人
23	王一英	2,000	2.57%	有限合伙人
24	严明硕	2,000	2.57%	有限合伙人
25	高思诗	2,000	2.57%	有限合伙人
26	史建生	2,000	2.57%	有限合伙人
27	殷菊芬	2,000	2.57%	有限合伙人
28	北京莱维塞尔科技有限公司	2,000	2.57%	有限合伙人
29	浙江农资集团投资发展有限公司	2,000	2.57%	有限合伙人
30	苏州荣红贸易有限公司	2,000	2.57%	有限合伙人
31	新余富添投资管理中心（有限合伙）	2,000	2.57%	有限合伙人
32	马海明	1,500	1.93%	有限合伙人
33	王金玲	1,200	1.54%	有限合伙人
34	陈静	1,000	1.29%	有限合伙人
35	柳青	570	0.73%	有限合伙人
合计		77,700	100%	—

东方富海二号作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 SD3753，其私募基金管理人为东方富海（芜湖）股权投资基金管理企业（有限合伙），登记编号为 P1001075。

8、富海华金

（1）基本情况

企业名称	珠海富海华金创业投资基金（有限合伙）
成立时间	2016 年 5 月 31 日
统一社会信用代码	91440400MA4UQ7EJ79
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	深圳市东方富海创业投资管理有限公司
主要经营场所	珠海市横琴新区宝华路 6 号 105 室-16349
经营范围	一般项目：以私募基金从事股权投资、投资管理、资产管理等活动（须在中国证券投资基金业协会完成登记备案后方可从事经营活动）；创业投资（限投资未上市企业）。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	深圳市东方富海创业投资管理有限公司	1,000	1.93%	普通合伙人
2	珠海华实智远投资有限公司	9,800	18.87%	有限合伙人
3	深圳市东方富海投资管理股份有限公司	5,075	9.77%	有限合伙人
4	珠海创业投资引导基金有限公司	5,000	9.63%	有限合伙人
5	光大兴陇信托有限责任公司	5,000	9.63%	有限合伙人
6	长兴盛乾投资中心（有限合伙）	5,000	9.63%	有限合伙人
7	深圳市招商局创新投资基金中心（有限合伙）	5,000	9.63%	有限合伙人
8	钟飞	2,000	3.85%	有限合伙人
9	江亚清	2,000	3.85%	有限合伙人
10	邓诗维	1,500	2.89%	有限合伙人
11	宋远岑	1,100	2.12%	有限合伙人
12	北海海桥投资管理有限公司	1,000	1.93%	有限合伙人
13	南宁市瑞知创业投资有限公司	1,000	1.93%	有限合伙人
14	北京正禾谷科技发展有限公司	1,000	1.93%	有限合伙人
15	程聪	1,000	1.93%	有限合伙人
16	史建生	1,000	1.93%	有限合伙人
17	陶学群	1,000	1.93%	有限合伙人
18	薛国强	1,000	1.93%	有限合伙人
19	金建因	1,000	1.93%	有限合伙人
20	陈嘉婷	1,000	1.93%	有限合伙人
21	芜湖富海福源投资管理合伙企业（有限合伙）	450	0.87%	有限合伙人
合计		51,925	100%	—

富海华金作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为创业投资基金，基金编号为 SR8152，其私募基金管理人为深圳市东方富海创业投资管理有限公司，登记编号为 P1020765。

9、富海创新

(1) 基本情况

企业名称	深圳富海创新创业投资基金企业（有限合伙）
成立时间	2016 年 4 月 8 日

统一社会信用代码	91440300MA5DA9AD7C
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	深圳市东方富海创业投资管理有限公司
主要经营场所	深圳市福田区沙头街道天安社区深南大道深铁置业大厦三十四层 18 室
经营范围	股权投资基金（不得以公开方式募集资金、不得从事公开募集基金管理业务）；创业投资基金（不得以公开方式募集资金、不得从事公开募集基金管理业务）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	深圳市东方富海创业投资管理有限公司	1,000	1.93%	普通合伙人
2	深圳市福田引导基金投资有限公司	15,000	28.89%	有限合伙人
3	深圳前海淮泊方舟投资合伙企业（有限合伙）	10,000	19.26%	有限合伙人
4	深圳市东方富海投资管理股份有限公司	8,925	17.19%	有限合伙人
5	光大兴陇信托有限责任公司	5,000	9.63%	有限合伙人
6	深圳市中协商贸有限公司	5,000	9.63%	有限合伙人
7	稷山县燕通物资贸易有限公司	2,000	3.85%	有限合伙人
8	宋海毓	1,000	1.93%	有限合伙人
9	宋萍萍	1,000	1.93%	有限合伙人
10	厦门好苗子壹号投资合伙企业（有限合伙）	1,000	1.93%	有限合伙人
11	陈明霞	500	0.96%	有限合伙人
12	杨美玉	500	0.96%	有限合伙人
13	刘世生	500	0.96%	有限合伙人
14	赵皓	500	0.96%	有限合伙人
合计		51,925	100%	-

富海创新作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为创业投资基金，基金编号为 SR7181，其私募基金管理人为深圳市东方富海创业投资管理有限公司，登记编号为 P1020765。

10、富海国龙

（1）基本情况

企业名称	扬州富海国龙影视投资中心（有限合伙）
成立时间	2014 年 4 月 21 日
统一社会信用代码	91321000301817639L

企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	上海富海国龙投资管理有限公司
主要经营场所	扬州市扬子江北路 471 号
经营范围	影视投资业务，投资管理业务，投资咨询业务，资产管理业务，法律、行政法规允许的其他投资业务。（经营范围不含信托投资，证券、期货等工商登记前需许可项目，依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	上海富海国龙投资管理有限公司	1,000	5.32%	普通合伙人
2	江苏凤凰传媒投资有限公司	6,000	31.91%	有限合伙人
3	扬州产权综合服务市场有限责任公司	3,500	18.62%	有限合伙人
4	广田控股集团有限公司	2,000	10.64%	有限合伙人
5	新余民享富海国龙投资管理中心 (有限合伙)	1,800	9.57%	有限合伙人
6	大百汇实业集团有限公司	1,500	7.98%	有限合伙人
7	沈掌富	1,000	5.32%	有限合伙人
8	扬州市创业投资有限公司	1,000	5.32%	有限合伙人
9	北京建龙创业经贸有限公司	1,000	5.32%	有限合伙人
合计		18,800	100%	-

富海国龙作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 S81341，其私募基金管理人为上海富海国龙投资管理有限公司，登记编号为 P1017673。

11、林芝利创

（1）基本情况

公司名称	林芝利创信息技术有限公司
注册地址	西藏自治区林芝市巴宜区八一镇广东路 58 号星程酒店 8102 房
统一社会信用代码	91540400MA6T10ME4F
注册资本	10,000 万元人民币
实收资本	10,000 万元人民币
公司类型	有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资）
成立日期	2015 年 10 月 26 日
经营范围	计算机软硬件技术开发、销售；经济信息咨询、企业管理咨询；国内贸易；投资兴办实业。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开

	展经营活动)
主营业务及其与发行人主营业务的关系	主要经营投资业务，与发行人业务不存在相关性

(2) 股东构成

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	林芝永创	10,000	100.00%

注：林芝永创由林芝永信持股 100%，林芝永信由自然人彭丹、马冰冰、梁举、吴彦合计持股 100%。根据林芝利创、林芝永创、林芝永信、以及彭丹、马冰冰、梁举、吴彦出具的《关于持股情况的确认函》、腾讯音乐娱乐集团（Tencent Music Entertainment Group，香港联合交易所上市公司，股份代号：1698）披露的 2022 年年度报告、2023 年年度报告和 2024 年年度报告以及阅文集团（China Literature Limited，香港联合交易所上市公司，股份代号：772）披露的公告文件，林芝利创、林芝永创、林芝永信均系腾讯控股有限公司（Tencent Holdings Limited，香港联合交易所上市公司，股份代号：700，简称“腾讯控股”）的下属公司。

12、上海汉发

(1) 基本情况

企业名称	上海汉发创业投资中心（有限合伙）
成立时间	2015 年 8 月 17 日
统一社会信用代码	91310113351119177C
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	深圳前海兴旺投资管理有限公司
主要经营场所	上海市闵行区紫星路 588 号 2 幢 13 层 109 室
经营范围	一般项目：创业投资（限投资未上市企业）。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例	合伙人性质
1	深圳前海兴旺投资管理有限公司	55,200	69.00%	普通合伙人
2	江苏云杉资本管理有限公司	6,000	7.50%	有限合伙人
3	厦门钰楷企业管理咨询有限公司	3,000	3.75%	有限合伙人
4	宁波梅山保税港区德观汇赋创业投资合伙企业（有限合伙）	2,700	3.38%	有限合伙人
5	江苏苏豪汇鸿集团股份有限公司	2,000	2.50%	有限合伙人
6	江苏汇鸿国际集团资产管理有限公司	2,000	2.50%	有限合伙人
7	张卫	2,000	2.50%	有限合伙人
8	青岛城市传媒股份有限公司	2,000	2.50%	有限合伙人
9	陆蕾	1,000	1.25%	有限合伙人

10	吴伟忠	1,000	1.25%	有限合伙人
11	戴智慧	1,000	1.25%	有限合伙人
12	天津正和奥康股权投资合伙企业(有限合伙)	1,000	1.25%	有限合伙人
13	青岛广富金鼎投资有限公司	500	0.63%	有限合伙人
14	北京怡广资产管理有限公司	500	0.63%	有限合伙人
15	安志强	100	0.13%	有限合伙人
合计		80,000	100%	—

上海汉发作为私募基金已在中国证券投资基金业协会进行备案登记，基金类型为股权投资基金，基金编号为 SM8366，其私募基金管理人为深圳前海兴旺投资管理有限公司，登记编号为 P1017365。

13、天津纵力

(1) 基本情况

企业名称	天津纵力投资管理合伙企业（有限合伙）
成立时间	2011 年 2 月 24 日
统一社会信用代码	91120116569320025K
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	赵锐
主要经营场所	天津生态城动漫中路 482 号创智大厦 204（天津创远商务秘书服务有限公司托管第 1200 号）
经营范围	投资管理与投资咨询服务，企业管理咨询服务，市场信息咨询服务，以自有资金对批发零售业、服务业、科技业和制造业进行投资（国家法律、行政法规禁止的除外），资产管理服务（金融资产经营管理除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人姓名	出资额（元）	出资比例	合伙人性质
1	赵锐	919,397.54	47.38%	普通合伙人
2	沈琰	64,779.89	3.34%	有限合伙人
3	高晓晖	64,779.89	3.34%	有限合伙人
4	蔡郑鹏	60,969.31	3.14%	有限合伙人
5	崔世香	57,158.73	2.95%	有限合伙人
6	顾美芳	53,348.15	2.75%	有限合伙人
7	邹承伦	45,726.98	2.36%	有限合伙人
8	黎明	45,726.98	2.36%	有限合伙人
9	李崧	38,105.82	1.96%	有限合伙人

10	周全	38,105.82	1.96%	有限合伙人
11	陈喆	38,105.82	1.96%	有限合伙人
12	彭帅	38,105.82	1.96%	有限合伙人
13	陈玲	38,105.82	1.96%	有限合伙人
14	沃恒静	38,105.82	1.96%	有限合伙人
15	任昕	30,484.65	1.57%	有限合伙人
16	马玉宏	30,484.65	1.57%	有限合伙人
17	史宁宁	30,484.65	1.57%	有限合伙人
18	曲涛	30,484.65	1.57%	有限合伙人
19	钟山	30,484.65	1.57%	有限合伙人
20	钟涛	22,862.49	1.18%	有限合伙人
21	沈小英	19,052.91	0.98%	有限合伙人
22	孙纲	19,052.91	0.98%	有限合伙人
23	宋晴晴	19,052.91	0.98%	有限合伙人
24	侯志迎	19,052.91	0.98%	有限合伙人
25	杨晶	19,052.91	0.98%	有限合伙人
26	孟伟	15,242.33	0.79%	有限合伙人
27	李成琴	11,431.75	0.59%	有限合伙人
28	徐利娟	11,431.75	0.59%	有限合伙人
29	丁焰	11,431.75	0.59%	有限合伙人
30	刘赢征	9,526.46	0.49%	有限合伙人
31	王伟	9,526.45	0.49%	有限合伙人
32	顾庆华	7,621.16	0.39%	有限合伙人
33	张莉	7,621.16	0.39%	有限合伙人
34	石子木	7,621.16	0.39%	有限合伙人
35	吴剑蓉	7,621.16	0.39%	有限合伙人
36	张璟璇	7,621.16	0.39%	有限合伙人
37	郭海	7,621.16	0.39%	有限合伙人
38	周文银	3,810.58	0.20%	有限合伙人
39	芮娟	1,905.29	0.10%	有限合伙人
40	赵宁	1,905.29	0.10%	有限合伙人
41	巫长菊	1,905.29	0.10%	有限合伙人
42	姚蕙	1,905.29	0.10%	有限合伙人
43	刘思维	1,905.29	0.10%	有限合伙人
44	刘曾涛	1,905.29	0.10%	有限合伙人
合计		1,940,632.45	100%	-

14、南京锐影

(1) 基本情况

企业名称	南京锐影投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2015 年 5 月 11 日
统一社会信用代码	913201003393068345
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	赵锐
主要经营场所	南京市雨花经济开发区三鸿路 6 号 3 幢
经营范围	股权投资；创业投资咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人姓名	出资额（元）	出资比例	合伙人性质
1	赵锐	66,875.78	66.88%	普通合伙人
2	张丽锐	9,517.50	9.52%	有限合伙人
3	周颀	6,655.84	6.66%	有限合伙人
4	南京锐融	6,093.06	6.09%	有限合伙人
5	荣光毅	2,437.22	2.44%	有限合伙人
6	南京锐泰	2,205.69	2.21%	有限合伙人
7	单学军	2,071.64	2.07%	有限合伙人
8	张杰	1,218.61	1.22%	有限合伙人
9	朱杰	974.89	0.97%	有限合伙人
10	唐后玉	609.31	0.61%	有限合伙人
11	侯健	487.44	0.49%	有限合伙人
12	胡珀	365.58	0.37%	有限合伙人
13	张书波	243.72	0.24%	有限合伙人
14	郭佳	243.72	0.24%	有限合伙人
合计		100,000	100%	—

(三) 发行人的股份存在涉诉、质押、冻结或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东和实际控制人、持有公司 5%以上股份或表决权的主要股东所直接或间接持有公司的股份不存在涉诉、质押、冻结或其他有争议的情形。

(四) 控股股东、实际控制人所控制的其他企业情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人除控制本公司及本公司的控股子公司之外，控制的其他企业分别为天津纵力、南京锐影、南京锐融和南京锐泰，均为公司员工持股平台，具体情况如下：

1、天津纵力

天津纵力为公司的员工持股平台，其基本情况详见“第四节 发行人基本情况”之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（二）持有发行人 5%以上股份的其他主要股东”。

2、南京锐影

南京锐影为公司的员工持股平台，其基本情况详见“第四节 发行人基本情况”之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（二）持有发行人 5%以上股份的其他主要股东”。

3、南京锐融

（1）基本情况

企业名称	南京锐融股权投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2019 年 12 月 27 日
统一社会信用代码	91320118MA20PWWLXH
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	赵锐
主要经营场所	南京市高淳区东坝信息新材料产业园 1068 号
经营范围	股权投资。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）出资结构

序号	合伙人姓名	出资额（元）	出资比例	合伙人性质
1	赵锐	23.80	23.80%	普通合伙人
2	吴春辉	3.20	3.20%	有限合伙人
3	胡泊	3.20	3.20%	有限合伙人
4	张光敏	3.20	3.20%	有限合伙人
5	王彤	3.20	3.20%	有限合伙人
6	宋健	3.20	3.20%	有限合伙人
7	杨洋	3.20	3.20%	有限合伙人
8	梁铖	3.20	3.20%	有限合伙人
9	崇超	3.20	3.20%	有限合伙人
10	程佳羽	2.00	2.00%	有限合伙人
11	龚姝	2.00	2.00%	有限合伙人

12	顾海铭	2.00	2.00%	有限合伙人
13	李开玲	2.00	2.00%	有限合伙人
14	陈冬	2.00	2.00%	有限合伙人
15	房晓东	2.00	2.00%	有限合伙人
16	郑倩	2.00	2.00%	有限合伙人
17	崔伟	2.00	2.00%	有限合伙人
18	戴维尔	2.00	2.00%	有限合伙人
19	孔红红	2.00	2.00%	有限合伙人
20	王前	2.00	2.00%	有限合伙人
21	高婷	2.00	2.00%	有限合伙人
22	周帅	2.00	2.00%	有限合伙人
23	王瑞玺	1.20	1.20%	有限合伙人
24	王纪胜	1.20	1.20%	有限合伙人
25	谢曾贞	1.20	1.20%	有限合伙人
26	翁志力	1.20	1.20%	有限合伙人
27	吴志鹏	1.20	1.20%	有限合伙人
28	王信元	1.20	1.20%	有限合伙人
29	鲁宁凯	1.20	1.20%	有限合伙人
30	田智博	1.20	1.20%	有限合伙人
31	胡锐翔	1.20	1.20%	有限合伙人
32	王国平	1.20	1.20%	有限合伙人
33	谭健	1.20	1.20%	有限合伙人
34	田素东	1.20	1.20%	有限合伙人
35	杨珍才	1.20	1.20%	有限合伙人
36	许鹏	1.20	1.20%	有限合伙人
37	赵中香	1.20	1.20%	有限合伙人
38	杜周羚	1.20	1.20%	有限合伙人
39	胡菁菁	1.20	1.20%	有限合伙人
40	马烈	1.20	1.20%	有限合伙人
41	周杨	0.60	0.60%	有限合伙人
42	周友旺	0.60	0.60%	有限合伙人
43	杨桂凤	0.60	0.60%	有限合伙人
44	徐小云	0.60	0.60%	有限合伙人
45	曹丽	0.60	0.60%	有限合伙人

合计	100.00	100%	-

4、南京锐泰

(1) 基本情况

企业名称	南京锐泰股权投资合伙企业（有限合伙）
成立时间	2019 年 12 月 27 日
统一社会信用代码	91320118MA20PX373W
企业类型	有限合伙企业
执行事务合伙人	赵锐
主要经营场所	南京市高淳区东坝信息新材料产业园 1072 号
经营范围	股权投资。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(2) 出资结构

序号	合伙人姓名	出资额（元）	出资比例	合伙人性质
1	赵锐	16.10	16.10%	普通合伙人
2	陈杰	5.52	5.52%	有限合伙人
3	徐益勋	5.52	5.52%	有限合伙人
4	何颢	5.52	5.52%	有限合伙人
5	王祥龙	5.52	5.52%	有限合伙人
6	蒋淑隼	5.52	5.52%	有限合伙人
7	张健	5.52	5.52%	有限合伙人
8	王羽	5.52	5.52%	有限合伙人
9	郑蓓	5.52	5.52%	有限合伙人
10	杨咏	3.31	3.31%	有限合伙人
11	秦晋	3.31	3.31%	有限合伙人
12	杨晓帆	3.31	3.31%	有限合伙人
13	宋时光	3.31	3.31%	有限合伙人
14	钟雷	3.31	3.31%	有限合伙人
15	李波	3.31	3.31%	有限合伙人
16	万江维	3.31	3.31%	有限合伙人
17	杜大利	3.31	3.31%	有限合伙人
18	管文婷	3.31	3.31%	有限合伙人
19	马志辉	3.31	3.31%	有限合伙人
20	杨楚江	1.66	1.66%	有限合伙人

21	张海波	1.66	1.66%	有限合伙人
22	王雅涵	1.66	1.66%	有限合伙人
23	袁明明	1.66	1.66%	有限合伙人
合计		100.00	100%	-

五、 发行人股本情况

（一） 本次发行前后的股本结构情况

截至本招股说明书签署日，发行人本次发行前总股本为 24,056,565 股，本次拟公开发行股票不超过 8,018,900 股（含本数，不含超额配售选择权）。本次发行完成后，公众股东持股比例不低于公司股本总额的 25.00%。本次发行全部为新股发行，不涉及向股东公开发售股份。本次发行前后发行人的股本结构如下（不含超额配售选择权）：

股东名称	发行前		发行后	
	持股数（股）	占比	持股数（股）	占比
领航基石	3,003,773	12.49%	3,003,773	9.36%
赵锐	2,919,387	12.14%	2,919,387	9.10%
林芝利创	2,917,510	12.13%	2,917,510	9.10%
天津纵力	2,414,175	10.04%	2,414,175	7.53%
上海汉发	2,282,865	9.49%	2,282,865	7.12%
南京锐影	1,945,007	8.09%	1,945,007	6.06%
富海铎创	1,136,644	4.72%	1,136,644	3.54%
苏州华慧	831,634	3.46%	831,634	2.59%
上海慧影	694,646	2.89%	694,646	2.17%
东方富海	625,500	2.60%	625,500	1.95%
长三角数文	505,190	2.10%	505,190	1.58%
孙卫真	476,100	1.98%	476,100	1.48%
富海扬帆	369,155	1.53%	369,155	1.15%
共青城万信	341,526	1.42%	341,526	1.06%
天津智泽	333,430	1.39%	333,430	1.04%
张颖	327,586	1.36%	327,586	1.02%
海洋基石	284,917	1.18%	284,917	0.89%
东方富海二号	268,100	1.11%	268,100	0.84%
北京云鼎	258,621	1.08%	258,621	0.81%

张文亮	254,000	1.06%	254,000	0.79%
富海华金	215,340	0.90%	215,340	0.67%
富海创新	215,340	0.90%	215,340	0.67%
高学飞	203,700	0.85%	203,700	0.64%
江苏走泉	200,471	0.83%	200,471	0.62%
传化控股	193,942	0.81%	193,942	0.60%
富海国龙	184,578	0.77%	184,578	0.58%
南京高科	184,578	0.77%	184,578	0.58%
无锡合创	132,311	0.55%	132,311	0.41%
深潜基石	123,052	0.51%	123,052	0.38%
文学之都	108,255	0.45%	108,255	0.34%
南京锐力	80,232	0.33%	80,232	0.25%
李大鹏	12,500	0.05%	12,500	0.04%
余琴	12,500	0.05%	12,500	0.04%
本次发行新增社会公众股	-	-	8,018,900	25.00%
合计	24,056,565	100%	32,075,465	100%

(二) 本次发行前公司前十名股东情况

序号	股东姓名/名称	担任职务	股份性质	持股数量 (万股)	限售数量 (万股)	股权比例 (%)
1	赵锐	董事长、总经理	境内自然人	291.94	291.94	12.14
	天津纵力	-	境内非国有法人	241.42	241.42	10.04
	南京锐影	-	境内非国有法人	194.50	194.50	8.09
2	领航基石	-	境内非国有法人	300.38	300.38	12.49
	海洋基石	-	境内非国有法人	28.49	28.49	1.18
	深潜基石	-	境内非国有法人	12.31	12.31	0.51
3	富海铎创	-	境内非国有法人	113.66	113.66	4.72
	东方富海	-	境内非国有法人	62.55	62.55	2.60
	富海扬帆	-	境内非国有法人	36.92	36.92	1.53
	东方富海二号	-	境内非国有法人	26.81	26.81	1.11
	富海华金	-	境内非国有法人	21.53	21.53	0.90
	富海创新	-	境内非国有法人	21.53	21.53	0.90
	富海国龙	-	境内非国有法人	18.46	18.46	0.77
4	林芝利创	-	境内非国有法人	291.75	291.75	12.13
5	上海汉发	-	境内非国有法人	228.29	-	9.49

6	苏州华慧	-	境内非国有法人	83.16	-	3.46
7	上海慧影	-	境内非国有法人	69.46	-	2.89
8	长三角数文	-	境内非国有法人	50.52	-	2.10
9	孙卫真	-	境内自然人	47.61	-	1.98
10	共青城万信	-	境内非国有法人	34.15	-	1.42
11	现有其他股东	-	-	230.21	-	9.57
合计		-	-	2,405.66	1,662.25	100.00

注：相关股东如存在一致行动人关系，其排名按照与一致行动人合计持股比例计算，具体详见本节“五、发行人股本情况”之“（三）主要股东间关联关系的具体情况”。

（三） 主要股东间关联关系的具体情况

序号	关联方股东名称	关联关系描述
1	赵锐、天津纵力与南京锐影	截至本招股说明书签署日，赵锐、天津纵力与南京锐影分别持有公司 12.14%、10.04%和 8.09%的股份。天津纵力和南京锐影为公司的员工持股平台，赵锐在其中担任执行事务合伙人。同时，赵锐与天津纵力和南京锐影签订了《一致行动人协议》，为一致行动关系。
2	深潜基石、海洋基石与领航基石	截至本招股说明书签署日，深潜基石、海洋基石与领航基石分别持有公司 0.51%、1.18%与 12.49%的股份，深潜基石、海洋基石与领航基石实际控制人均为张维，为一致行动关系。
3	富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新与富海国龙	截至本招股说明书签署日，富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新与富海国龙分别持有公司 4.72%、2.60%、1.53%、1.11%、0.90%、0.90%与 0.77%的股份。富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新与富海国龙的实际控制人均为陈玮，为一致行动关系。
4	苏州华慧、李大鹏、余琴与传化控股	截至本招股说明书签署日，苏州华慧、李大鹏、余琴与传化控股分别持有公司 3.46%、0.05%、0.05%和 0.81%的股份。其中传化控股为苏州华慧的有限合伙人，持有苏州华慧 40.11%的合伙份额。李大鹏为传化控股的董事会秘书、财务部总经理，余琴为传化控股的董事兼总经理。
5	江苏趵泉、无锡合创	截至本招股说明书签署日，江苏趵泉、无锡合创分别持有公司 0.83%、0.55%的股份。江苏趵泉、无锡合创的执行事务合伙人均为无锡华莱坞私募基金管理有限公司。

（四） 其他披露事项

1、股东私募投资基金备案情况

截至本招股说明书签署日，公司股东中存在 21 名私募投资基金股东，具体情况如下：

序号	股东名称	基金编号	备案时间	基金管理人	私募基金管理人登记编号
1	领航基石	SD6213	2014-09-24	北京先锋基石股权投资管理合伙企业（有限合伙）	P1002037
2	海洋基石	SD6365	2014-05-20	北京海洋基石创业投资管理有限公司	P1002044

3	深潜基石	ST1597	2017-05-03	北京先锋基石股权投资管理 合伙企业（有限合伙）	P1002037
4	富海铎创	S60451	2015-06-16	珠海富海铎创创业投资基金 管理企业（有限合伙）	P1014787
5	东方富海	SD3242	2014-04-22	东方富海（芜湖）股权投资 基金管理企业（有限合伙）	P1001075
6	富海扬帆	SW5853	2017-09-22	上海富海万盛投资管理有限 公司	P1017536
7	东方富海二号	SD3753	2014-04-22	东方富海（芜湖）股权投资 基金管理企业（有限合伙）	P1001075
8	富海华金	SR8152	2017-02-03	深圳市东方富海创业投资管 理有限公司	P1020765
9	富海创新	SR7181	2017-02-10	深圳市东方富海创业投资管 理有限公司	P1020765
10	富海国龙	S81341	2015-09-25	上海富海国龙投资管理有限 公司	P1017673
11	上海汉发	SM8366	2017-11-28	深圳前海兴旺投资管理有限 公司	P1017365
12	苏州华慧	SD6725	2014-05-20	苏州华慧投资管理有限公司	P1002268
13	上海慧影	S83259	2015-12-07	上海微资方来投资管理有限 公司	P1021145
14	共青城万信	SCT662	2020-04-03	北京信中利股权投资管理有 限公司	P1014388
15	天津智泽	SCM627	2018-03-27	北京融信行基金管理中心 （有限合伙）	P1025467
16	北京云鼎	SJU815	2020-06-19	北京东方云鼎投资管理有限 公司	P1012665
17	南京高科	SD8089	2016-01-19	南京高科新浚投资管理有限 公司	P1071036
18	江苏隼泉	SJF179	2019-10-28	无锡华莱坞私募基金管理有 限公司	P1032150
19	长三角数文	STF772	2022-01-21	建银国际财富管理（天津） 有限公司	P1003983
20	文学之都	SQW398	2021-06-29	南京文投股权投资管理有限 公司	P1069818
21	无锡合创	SSY233	2021-12-14	无锡国联金投和合私募基金 管理有限公司	P1072935

上表中私募投资基金股东均属于《私募投资基金监督管理暂行办法》《私募投资基金登记备案办法》等规定的私募投资基金，均已履行了私募投资基金备案和私募基金管理人登记程序。

2、私募基金股东的合伙期限到期情况及后续安排

公司私募基金股东中合伙期限将于 2026 年 12 月 31 日前到期的股东情况如下：

序号	股东名称	持股比例（%）	合伙期限到期时间
1	富海国龙	0.77	2025.12.31
2	江苏隼泉	0.83	2026.03.12

3	无锡合创	0.55	2026.09.02
4	上海慧影	2.89	2026.11.30
5	富海铎创	4.72	2026.12.31
6	富海华金	0.90	2026.12.31
7	富海创新	0.90	2026.12.31
8	深潜基石	0.51	2026.12.31

上述私募基金股东均已出具承诺，将积极推进续期事宜，对合伙企业存续期进行合理安排，确保满足股份锁定（如适用）和减持承诺及法律、法规、规范性文件等规定的相关要求，在合伙期限届满前完成前述续期预计不存在实质性障碍。

3、公司股东曾经存在代持事项及解除情况

公司历史沿革中不存在股权代持情况。公司员工持股平台南京锐影中曾存在部分激励对象的合份额由公司控股股东、实际控制人赵锐代为持有的情形，报告期前已经解除，具体情况如下：

公司于 2015 年实施员工持股计划，通过合伙企业天津纵力和南京锐影对符合要求的员工进行员工激励。天津纵力、南京锐影成立后，为进一步提高员工的积极性，公司拟对更多的员工进行股权激励。鉴于拟激励人数较多，超过有限合伙企业法定人数上限，同时为方便管理，采用激励对象的份额由赵锐代为持有的方式，通过赵锐在南京锐影中持有的部分份额执行。公司于 2016 年 2 月设立了员工激励基金计划，共计 121 名员工参与申购了该激励计划，合计出资 46.10 万元。出资资金用于向赵锐受让南京锐影合份额，但未办理工商变更登记。

2016 年至 2019 年，共计 46 名员工因工作变动等原因陆续退出该激励计划，退出员工持有的份额以出资价转让给赵锐。2019 年 12 月，为了规范赵锐代员工持有激励份额的情况，公司设立了南京锐融及南京锐泰两个持股平台，将该激励计划相关员工变更为南京锐融及南京锐泰的合伙人。南京锐融、南京锐泰于 2020 年 1 月从赵锐合计受让 8.30%南京锐影的出资份额，并经工商变更登记为南京锐影的合伙人。

截至本招股说明书签署日，公司员工持股平台合伙人所持合份额均为真实持有，不存在代持、纠纷或潜在纠纷等情形。

六、 股权激励等可能导致发行人股权结构变化的事项

（一）员工持股计划情况

公司于 2015 年实施员工持股计划，通过天津纵力和南京锐影对符合要求的员工进行员工激励。由于参与员工激励相关计划的人数较多，2019 年 12 月，公司新设立南京锐融与南京锐泰，部分激励对象通过南京锐融、南京锐泰间接持有南京锐影的份额。天津纵力和南京锐影的基本情况详见本

节之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（二）持有发行人5%以上股份的其他主要股东”。南京锐融和南京锐泰的基本情况详见本节之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（四）控股股东、实际控制人所控制的其他企业情况”。

公司员工持股计划政策的主要内容如下：

授予价格	对于董事会或总经理认定符合条件的激励对象员工，参考最近一期年末公司每股净资产协商确定入股价格。对于2015年以前已与部分员工做过约定的，同意零对价向该等员工进行激励
锁定期限、出资份额转让限制	合伙企业不在公司首次公开发行股票时转让公司股份，并自公司上市起至少锁定36个月；自员工成为持股平台合伙人之日起至服务期满，除员工持股计划另有约定，员工所持合伙份额不得流转；根据法律法规和上市监管要求，员工应遵守自己做出的关于公司上市后持股锁定期的承诺；除《员工持股计划》另有约定，激励对象在约定服务期内不得进行份额（股权）流转或要求退伙；法律、法规、规章、规范性文件、监管机构或证券交易所如果对合伙份额流转有更严格的限制，激励对象应无条件接受该等限制
绩效考核指标	未单独约定绩效考核指标
服务期限	服务期限自与公司签订入股协议起不少于3年，对于公司创始期（自公司成立之日起3年内）入职的人员，经公司总经理同意，在员工持股计划中所持有的股权份额可不设置服务期限限制
激励份额	享受股权激励的人员具体持股比例由公司董事会/总经理根据人员等级确定
回购约定	1、激励对象在公司工作已满约定的服务期，但在公司上市前离职的，离职激励对象可以继续持有其份额或按双方约定的价格（一般不高于原购入价加计1.2%的年利率）由普通合伙人回购 2、激励对象在公司工作未满约定的服务期，不得转让其持有的份额，但是出现激励对象因辞职、被公司解雇、退休、丧失行为能力、死亡而终止服务期时，结合实际情况由普通合伙人回购、转让给普通合伙人指定的其他符合激励条件的员工或继续持有等

截至本招股说明书签署日，公司上述员工持股计划已实施完毕，公司不存在已经制定尚未实施或正在实施的股权激励等情况。公司报告期内不存在股份支付事项，上述员工持股计划事项的实施不会对公司经营状况、财务状况等产生不利影响，不会导致公司控制权发生变化。

（二）特殊投资条款情况

截至本招股说明书签署日，公司历史上涉及的相关特殊投资条款均已终止，相关条款的签订、变更和终止过程具体如下：

序号	融资轮次	签署时间	协议名称	协议签署方	特殊投资条款权利方	约定的特殊投资条款	特殊投资条款终止协议签署时间	特殊投资条款终止协议名称	具体约定
1	A轮增资	2010.12	《江苏原力电脑动画制作有限公司增资扩股协议之补充协议》	苏州华慧、东方富海、东方富海二号、天津天创、天津天保、北京星光、原力有限、赵锐、丁山、星光	苏州华慧、东方富海、东方富海二号、天津天创、天津天保、北京星光	约定特定条件下的股权回购条款、反稀释条款、优先购买权、跟售权、领售权、	2013.12	B轮增资签订的《关于江苏原力电脑动画制作有限	第6.2条约定“本协议约定的内容与A轮融资文件有不一致之处，以本协议约定的为准；本协议未明确的内容，A轮投资者将

				文岩、邓爱平、文庆、张文亮、李一川、尹娜、天津纵力		优先认购权、优先分红权、优先清偿权、公司治理条款、权利恢复条款等特殊权利		公司之增资协议补充协议》	适用于A轮融资文件”
2	B轮增资	2013.12	《关于江苏原力电脑动画制作有限公司之增资协议》	领航基石、海洋基石、高学飞、赵弘曲、苏州华慧、东方富海二号、天津天创、天津天保、北京星光、原力有限、赵锐、张文亮、李一川、尹娜、天津纵力	领航基石、海洋基石、高学飞、赵弘曲、苏州华慧、东方富海二号、天津天创、天津天保、北京星光	约定特定条件下的股权回购条款、反稀释保护权、优先认购权、优先出售权、优先分红权、优先清偿权、公司治理条款、权利恢复条款等特殊权利	2015.06	C轮增资的《关于江苏原力电脑动画有限公司之协议》	第21.1条约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此项事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”
3	C轮增资	2015.06	《关于江苏原力电脑动画制作有限公司之股东协议》	深圳利通、领航基石、海洋基石、高学飞、赵弘曲、苏州华慧、东方富海二号、富海铎创、原力有限、赵锐、尹娜、张文亮、李一川、南京锐力、天津纵力、南京锐影	深圳利通、领航基石、海洋基石、高学飞、赵弘曲、苏州华慧、东方富海二号、富海铎创	约定特定条件下的股权回购条款、反稀释保护权、优先购买权、跟售权、优先认购权、优先分红权、清算优先权、公司治理条款等特殊权利	2016.02	D轮增资的《关于江苏原力电脑动画有限公司之协议》	第21.1条约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此项事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”
4	D轮增资	2016.02	《关于江苏原力电脑动画制作有限公司之股东协议》	上海慧影、天津智泽、乐视影业、林芝利创、高学飞、海洋基石、领航基石、赵弘曲、北京信利、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、南京锐力、原力有限、赵锐、张文亮、孙卫真、天津纵力、南京锐影	上海慧影、天津智泽、乐视影业、林芝利创、高学飞、海洋基石、领航基石、赵弘曲、北京信利、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、南京锐力	约定特定条件下的股权回购条款、反稀释保护权、优先购买权、跟售权、优先认购权、优先分红权、清算优先权、公司治理条款等特殊权利	2017.05	E轮增资的《关于江苏原力电脑动画有限公司之协议》	第21.1条约定“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此项事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东文件”
5	E轮增资及同次股权转让	2017.05	《股权转让协议》	上海汉发、乐视影业、原力有限、赵锐	上海汉发	约定特定条件下的股权回购条款	2020.05	《股权转让协议之补充协议》	《股权转让协议》中的回购权自本补充协议生效之日起终止，且自本补充协议生效之日起，不存在各方之间以任何形式约定，或由各方承诺，各方

								享有超越中国法律、法规、规范性文件或原力数字公司章程规定范围以外的股东特殊权利，任何对原力数字合格上市产生影响的股东特殊权利条款均自本补充协议签署日起终止
			《股权转让协议》	赵弘曲、上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、原力有限、赵锐	上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏	约定特定条件下的股权回购条款	《股权转让协议之补充协议》	《股权转让协议》中的回购权自本补充协议生效之日起终止，且自本补充协议生效之日起，不存在各方之间以任何形式约定，或由各方承诺，各方享有超越中国法律、法规、规范性文件或原力数字公司章程规定范围以外的股东特殊权利，任何对原力数字合格上市产生影响的股东特殊权利条款均自本补充协议签署日起终止
			《关于江苏原力电脑动画制作有限公司之股东协议》《江苏原力电脑动画制作有限公司之投资协议》	上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、上海慧影、天津智泽、乐视影业、林芝利创、北京信中利、高学飞、海洋基石、领航基石、赵弘曲、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、南京锐力、原力有限、赵锐、张文亮、孙卫真、天津纵力、南京锐影	上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、上海慧影、天津智泽、乐视影业、林芝利创、北京信中利、高学飞、海洋基石、领航基石、赵弘曲、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、南京锐力	约定特定条件下的股权回购条款、反稀释保护权、优先购买权、跟售权、优先认购权、领售权、优先分红权、清算优先权、公司治理条款等特殊权利	《<关于江苏原力电脑动画制作有限公司之股东协议>补充协议》	因公司预计无法在2020年10月31日前实现合格的公开发行，由赵锐向上海汉发无偿转让所持公司530,197.84股股份，同时约定上海汉发不再享有回购权
							《投资和协议之补充协议》	相关协议中约定的优先购买权和跟售权、优先认购权和领售权、反稀释保护权、清算优先权、回购权、优先分红及公司治理等自协议签署之日起终止

根据上表可知，公司B轮增资时，各方签署的增资协议的补充协议中约定：“本协议约定的内容与A轮融资文件有不一致之处，以本协议约定的为准；本协议未明确的内容，A轮投资者将适用于A轮融资文件”；B轮增资后，公司每一轮增资时各方签署的股东协议中均约定：“本协议和其他交易文件构成代表各方对本协议项下事宜的唯一、完整、全部的协议，并替代此前各方达成的涉及公司股东间的就此事宜所做出的任何其它书面及口头的协议或其它文件，包括但不限于原股东

文件”。因此，2017年5月，公司E轮增资和同次股权转让相关协议签署后，投资方股东所享有的特殊股东权利以E轮增资和同次股权转让的投资协议、股东协议、股权转让协议的约定为准。

2020年5月29日，公司、上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、赵锐、南京锐影、天津纵力、南京锐力、孙卫真、张文亮、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、高学飞、海洋基石、领航基石、北京信中利、天津智泽、乐视影业、上海慧影、林芝利创签署《〈关于江苏原力电脑动画制作有限公司之股东协议〉补充协议》，因公司预计无法在2020年10月31日前实现合格的公开发行，由赵锐向上海汉发无偿转让所持公司530,197.84股股份，同时约定上海汉发不再享有回购权。

2020年5月29日，公司、上海汉发、传化控股、余琴、李大鹏、深潜基石、富海扬帆、富海华金、富海创新、赵锐、南京锐影、天津纵力、南京锐力、孙卫真、张文亮、苏州华慧、东方富海、东方富海二号、富海铎创、高学飞、海洋基石、领航基石、北京信中利、天津智泽、乐视影业、上海慧影、林芝利创签署《投资协议和股东协议的补充协议》，约定相关协议中优先购买权和跟售权、优先认购权和领售权、反稀释保护权、清算优先权、回购权、优先分红及公司治理等特殊投资条款自协议签署之日起终止。

2020年5月29日，上海汉发、乐视影业、原力有限及赵锐签署《股权转让协议之补充协议》，上海汉发、传化控股、余琴及李大鹏签署《股权转让协议之补充协议》，均约定2017年5月签署的《股权转让协议》中的回购权自本补充协议生效之日起终止，且自本补充协议生效之日起，不存在各方之间以任何形式约定，或由各方承诺，各方享有超越中国法律、法规、规范性文件或原力数字公司章程规定范围以外的股东特殊权利，任何对原力数字合格上市产生影响的股东特殊权利条款均自本补充协议签署日起终止。

同时，公司相关股东于2021年11月出具《确认函》，确认包括回购权在内的相关对赌条款和股东特殊权利条款已终止，原力数字在该等条款下的约定（义务）均自始无效，即自其约定之日起对原力数字均不具有任何法律约束力，不存在任何效力恢复安排。

综上，截至本招股说明书签署日，公司及其实际控制人和前述股东之间的对赌协议及相关类似权利安排已经终止，原力数字在该等条款下的约定（义务）均自始无效，不存在任何对赌约定和效力恢复安排，不会导致公司控制权发生变化，不会对公司的经营状况、财务状况等产生重大不利影响，不存在严重影响公司持续经营能力或者其他严重影响投资者权益的情形。相关终止特殊投资条款协议已经协议各方签字、盖章，对各方均具有约束力，符合协议中约定的生效条件，真实有效。

七、 发行人的分公司、控股子公司、参股公司情况

（一） 分公司情况

截至本招股说明书签署日，发行人子公司女娲数字有1家分公司，具体情况如下：

分公司名称	女娲数字科技（南京）有限公司上海分公司
统一社会信用代码	91310105MA1FWP793J
成立时间	2021 年 4 月 12 日
负责人	张杰
注册地及主要经营地	上海市长宁区长宁路 999 号 6 楼 6546 室
经营范围	一般项目：技术服务、技术开发、技术咨询、技术交流、技术转让、技术推广；人工智能硬件销售；人工智能应用软件开发；信息系统集成服务；人工智能理论与算法软件开发；人工智能通用应用系统；人工智能行业应用系统集成服务；软件开发；互联网数据服务。（除依法须经批准的项目外，凭营业执照依法自主开展经营活动）
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营其他行业 3D 内容受托制作及服务相关业务

（二） 控股子公司情况

√适用 □不适用

1. 南京锐游

子公司名称	南京锐游网络技术有限公司
成立时间	2016 年 6 月 16 日
注册资本	8,700 万元
实收资本	8,700 万元
注册地	南京市雨花经济开发区三鸿路 6 号 3 幢
主要生产经营地	南京市雨花台区龙藏大道 267 号
主要产品或服务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营 3D 数字内容制作服务业务
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：37,071.33 万元 2024 年 12 月 31 日：36,544.43 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：8,849.21 万元 2024 年 12 月 31 日：9,019.83 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-170.62 万元 2024 年度：26.21 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

2. 成都原力

子公司名称	成都原力电脑动画制作有限公司
成立时间	2014 年 12 月 30 日
注册资本	1,280 万元
实收资本	1,280 万元
注册地	中国（四川）自由贸易试验区成都高新区盛通街 88 号 2 栋 5 层 504 号、505 号
主要生产经营地	中国（四川）自由贸易试验区成都高新区盛通街 88 号 2 栋 5 层 504 号、505 号
主要产品或服务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营 3D 数字内容制作服务业务

股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：3,785.03 万元 2024 年 12 月 31 日：4,384.09 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：2,498.42 万元 2024 年 12 月 31 日：2,451.81 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：46.62 万元 2024 年度：509.51 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

3. 武汉原力

子公司名称	武汉原力锐游科技有限公司
成立时间	2018 年 4 月 17 日
注册资本	200 万元
实收资本	200 万元
注册地	武汉市东湖新技术开发区高新大道光谷四路 58 号（长江文创产业园 4 号楼）4 层 415 号
主要生产经营地	武汉市东湖新技术开发区高新大道光谷四路 58 号（长江文创产业园 4 号楼）4 层 415 号
主要产品或服务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营 3D 数字内容制作服务业务
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：418.06 万元 2024 年 12 月 31 日：490.49 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-837.03 万元 2024 年 12 月 31 日：-789.58 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-47.45 万元 2024 年度：-44.53 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

4. 动画有限

子公司名称	江苏原力动画有限公司
成立时间	2015 年 5 月 26 日
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
注册地	南京市雨花经济开发区三鸿路 6 号 6 幢 529 室
主要生产经营地	南京市雨花经济开发区三鸿路 6 号 6 幢 529 室
主要产品或服务	主要经营数字内容投资业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	参与投资部分动画 3D 内容受托制作项目
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：2,217.19 万元 2024 年 12 月 31 日：3,016.82 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-2,156.62 万元 2024 年 12 月 31 日：-2,203.84 万元

最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：47.23 万元 2024 年度：-289.93 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

5. 美国原力娱乐

子公司名称	Original Force Entertainment, Inc
成立时间	2015 年 9 月 25 日
注册资本	100 万
实收资本	965,663.54 美元
注册地	20409 Sea Gull Way, Saratoga, California 95070, USA
主要生产经营地	20409 Sea Gull Way, Saratoga, California 95070, USA
主要产品或服务	主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外营销推广和海外客户维护
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要负责海外营销推广和海外客户维护
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：526.74 万元 2024 年 12 月 31 日：551.70 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：384.28 万元 2024 年 12 月 31 日：408.65 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-22.74 万元 2024 年度：-39.52 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

注：注册资本为发行股份数 100 万股（无面值）

6. 美国原力 3D 动画

子公司名称	Original Force 3D Animation, Inc.
成立时间	2013 年 2 月 21 日
注册资本	100 万
实收资本	6,238,411.97 美元
注册地	21515 Hawthorne Blvd, Suite 200, Torrance, CA 90503, USA
主要生产经营地	21515 Hawthorne Blvd, Suite 200, Torrance, CA 90503, USA
主要产品或服务	主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外营销推广和海外客户维护
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要负责海外营销推广和海外客户维护
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：2,642.04 万元 2024 年 12 月 31 日：2,698.45 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：2,641.98 万元 2024 年 12 月 31 日：2,698.38 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-45.34 万元 2024 年度：-69.03 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

注：注册资本为发行股份数 100 万股（无面值）

7. 上海引弓

子公司名称	上海引弓数字科技有限公司
成立时间	2019 年 12 月 25 日
注册资本	900 万元
实收资本	810.49 万元
注册地	上海市浦东新区申迪南路 88 号 3303 室
主要生产经营地	上海市浦东新区申迪南路 88 号 3303 室
主要产品或服务	主要负责 3D 数字内容制作服务渲染制作环节的研发
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要负责 3D 数字内容制作服务渲染制作环节的研发
股东构成及控制情况	原力数字持股 55%、宁波乾广持股 45%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：5.37 万元 2024 年 12 月 31 日：5.81 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-227.80 万元 2024 年 12 月 31 日：-207.11 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-69.07 万元 2024 年度：-138.26 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

8. 女娲数字

子公司名称	女娲数字科技（南京）有限公司
成立时间	2020 年 3 月 26 日
注册资本	200 万元
实收资本	-
注册地	南京市雨花台区龙飞路 12 号 403 室
主要生产经营地	南京市雨花台区龙飞路 12 号 403 室
主要产品或服务	主要经营其他行业 3D 内容受托制作及服务相关业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营其他行业 3D 内容受托制作及服务相关业务
股东构成及控制情况	原力数字持股 60%、南京锐智股权投资合伙企业（有限合伙）持股 40%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：66.38 万元 2024 年 12 月 31 日：108.20 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-1,004.51 万元 2024 年 12 月 31 日：-940.04 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-64.47 万元 2024 年度：-185.01 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

9. 泰国原力动画

子公司名称	Original Force Animation （Thailand） Ltd.
成立时间	2018 年 4 月 10 日
注册资本	9,054,200 泰铢
实收资本	9,054,200 泰铢
注册地	46/8, Rungroj Thanakul Building, 7th Floor, Ratchadaphisek Road, Huai Khwang Subdistrict, Huai Khwang District,

	Bangkok, Thailand
主要生产经营地	46/8, Rungroj Thanakul Building, 7th Floor, Ratchadaphisek Road, Huai Khwang Subdistrict, Huai Khwang District, Bangkok, Thailand
主要产品或服务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营 3D 数字内容制作服务业务
股东构成及控制情况	原力数字持股 99.997%、袁明明持股 0.001%、Chaiyapak Panaviboonporn 持股 0.001%、Panithi Poochapunth 持股 0.001%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：185.50 万元 2024 年 12 月 31 日：157.02 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-47.85 万元 2024 年 12 月 31 日：-20.83 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-25.63 万元 2024 年度：-42.69 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

10. 日本原力

子公司名称	原力数字科技（日本）有限公司（日本名称：原力株式会社）
成立时间	2023 年 9 月 22 日
注册资本	950 万日元
实收资本	950 万日元
注册地	日本东京都千代田区锻冶町二丁目 9-7
主要生产经营地	日本东京都千代田区锻冶町二丁目 9-7
主要产品或服务	主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外营销推广和海外客户维护
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要负责海外营销推广和海外客户维护
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：35.89 万元 2024 年 12 月 31 日：61.40 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-26.43 万元 2024 年 12 月 31 日：17.66 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-45.29 万元 2024 年度：-2.14 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

11. 浙江原力

子公司名称	原力动画（浙江）有限公司
成立时间	2023 年 12 月 29 日
注册资本	3,000 万元
实收资本	-
注册地	浙江省绍兴市上虞区曹娥街道 e 游小镇门户客厅 4 号楼 201 号办公室
主要生产经营地	浙江省绍兴市上虞区曹娥街道 e 游小镇门户客厅 4 号楼 201 号办公室

主要产品或服务	主要经营 3D 数字内容制作服务业务
主营业务及其与发行人主营业务的关系	与公司主营业务相关，主要经营 3D 数字内容制作服务业务
股东构成及控制情况	原力数字持股 100%
最近一年及一期末总资产	2025 年 6 月 30 日：0.08 万元 2024 年 12 月 31 日：0.08 万元
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：-0.02 万元 2024 年 12 月 31 日：-0.02 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：-0.00 万元 2024 年度：-0.02 万元
是否经过审计	是
审计机构名称	天健所深圳分所

（三） 参股公司情况

√适用 □不适用

截至本招股说明书签署日，公司拥有南京帆成 1 家参股企业，南京帆成的基本情况如下：

公司名称	南京帆成影视文化投资中心（有限合伙）
成立时间	2015 年 6 月 17 日
注册资本	12,800 万元
实收资本	12,800 万元
注册地	南京市栖霞区紫东路 1 号 5 幢
主要生产经营地	南京市栖霞区紫东路 1 号 5 幢
主要产品或服务	主要经营电影及影视剧投资
主营业务及控股方业务情况	南京帆成主营业务为电影及影视剧投资。上海富海扬帆投资管理有限公司主营业务为股权投资
股东构成及控制情况	股东构成详见本表下方南京帆成的出资结构。南京帆成由上海富海扬帆投资管理有限公司控制，实际控制人为陈玮
入股时间	2015 年 6 月 17 日
最近一年及一期末净资产	2025 年 6 月 30 日：157.14 万元 2024 年 12 月 31 日：192.91 万元
最近一年及一期净利润	2025 年 1-6 月：138.28 万元 2024 年度：34.40 万元
是否经过审计	否
审计机构名称	2024 年度数据已经中汇会计师事务所（特殊普通合伙）深圳分所审计，2025 年 1-6 月数据未经审计

截至本招股说明书签署日，南京帆成的出资结构如下：

序号	名称	出资额 (万元)	出资比例	合伙人类型
1	上海富海扬帆投资管理有限公司	356.00	2.78%	普通合伙人
2	原力数字	3,144.00	24.56%	有限合伙人
3	南京市栖霞区科技创业投资有限公司	2,000.00	15.63%	有限合伙人
4	南方资本管理有限公司	2,000.00	15.63%	有限合伙人
5	桐乡市豪庭投资有限公司	1,000.00	7.81%	有限合伙人

6	彭平观	1,000.00	7.81%	有限合伙人
7	新凤鸣控股集团有限公司	1,000.00	7.81%	有限合伙人
8	赖建法	1,000.00	7.81%	有限合伙人
9	张文生	500.00	3.91%	有限合伙人
10	许一斌	500.00	3.91%	有限合伙人
11	钱海明	300.00	2.34%	有限合伙人
合计		12,800.00	100.00%	-

鉴于南京帆成投资的项目收益不理想，南京帆成未来也不再继续开展投资业务，2020年11月20日，南京帆成召开了合伙人会议，经11名合伙人一致表决同意南京帆成进行清算。截至本招股说明书签署日，南京帆成尚在履行清算程序。

八、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员情况

（一）董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员的简要情况

1、董事会成员

截至本招股说明书签署日，发行人董事会共有9名董事，其中3名为独立董事，1名为职工代表董事，公司董事基本情况如下：

序号	姓名	担任职务	董事本届任期
1	赵锐	董事长、总经理	2023.10-2026.10
2	周颀	董事、副总经理、董事会秘书	2023.10-2026.10
3	沈琰	董事	2023.10-2026.10
4	唐修杰	董事、财务总监	2023.10-2026.10
5	房晓东	职工代表董事	2025.08-2026.10
6	宋建彪	董事	2023.10-2026.10
7	王大志	独立董事	2023.10-2026.10
8	吕园仁	独立董事	2023.10-2026.10
9	黄淼	独立董事	2023.10-2026.10

上述各位董事的简历如下：

（1）赵锐先生：男，中国国籍，1974年4月出生，无境外永久居留权，本科学历。1996年7月至1999年8月，任中国农业银行工程师；1999年10月至2010年12月，任南京原力电脑动画制作有限公司执行董事兼总经理；2010年12月起至2018年3月，任原力有限董事长、总经理；2018年3月至今，任原力数字董事长、总经理。

（2）周颀先生：男，中国国籍，1978年7月出生，无境外永久居留权，高中学历。2001年至

2006 年，任南京飞鹰在线网络服务有限公司总经理；2006 年至 2010 年，任南京原力电脑动画制作有限公司总裁助理；2011 年至 2018 年 3 月，历任原力有限总裁助理、董事；2014 年 8 月至 2017 年 5 月，任南京云貔信息技术有限公司董事、总经理；2018 年 3 月至今，任原力数字董事、副总经理、董事会秘书。

(3) 沈琰女士：女，中国国籍，1973 年 4 月出生，无境外永久居留权，大专学历。1992 年至 1995 年，任南京安利动画有限公司构图设计师、绘景师；1996 年至 1997 年为自由职业；1998 年，任深圳翡翠动画设计公司构图设计师、动作设计师；1999 年至 2002 年，任南京龙卡通影视制作有限责任公司动作设计师；2003 年至 2010 年，任南京原力电脑动画制作有限公司制作部经理；2011 年 1 月至 2018 年 3 月，历任原力有限事业部经理、动画总监、董事、监事；2018 年 3 月至今，任原力数字董事、资深动画总监。

(4) 唐修杰先生：男，中国国籍，1979 年 2 月出生，无境外永久居留权，大专学历。注册会计师、高级会计师。2001 年 8 月至 2002 年 2 月，任南京茂宁化工实业有限公司主办会计；2002 年 3 月至 2008 年 2 月，任光一科技股份有限公司财务经理；2008 年 3 月至 2009 年 2 月，同时任南京新模式软件集成有限公司和江苏敏捷科技股份有限公司财务负责人；2009 年 3 月至 2017 年 6 月，历任中电环保股份有限公司财务部长、财务总监（财务负责人，兼）；2012 年 8 月至 2016 年 12 月，任南京中电环保科技有限公司监事；2015 年 10 月至 2017 年 5 月，任南京中电环保固废资源有限公司（现更名为南京中电环保集团有限公司）董事；2016 年 12 月至 2017 年 5 月，任南京中电环保水务有限公司董事；2016 年 12 月至 2017 年 7 月，任南京中电环保科技有限公司董事；2017 年 7 月至 2018 年 3 月，任原力有限财务总监（财务负责人，兼）；2018 年 3 月至今，任原力数字财务总监（财务负责人，兼），2021 年 3 月至今，任原力数字董事。

(5) 房晓东先生：男，中国国籍，1986 年 10 月出生，无境外永久居留权，本科学历。2009 年 6 月至 2010 年 12 月，任南京原力电脑动画制作有限公司员工；2010 年 12 月至 2015 年 7 月，任原力有限员工；2015 年 7 月至 2018 年 3 月，任原力有限 CG 事业部主管；2018 年 3 月至 2019 年 12 月，任原力数字 CG 事业部主管；2019 年 12 月至 2020 年 12 月，任原力数字 CG 事业部生产总监；2020 年 12 月至今，历任原力数字 CG 事业部副总裁、CG 事业部总经理；2022 年 11 月至 **2025 年 8 月**，任原力数字副总经理；2022 年 12 月至 **2025 年 8 月**，任原力数字董事；**2025 年 8 月至今**，任原力数字职工代表董事。

(6) 宋建彪先生：男，中国国籍，1971 年 3 月出生，无境外永久居留权，博士研究生学历。1992 年 7 月至 1994 年 8 月，任江西景德镇通信设备厂助理工程师；1997 年 7 月至 2004 年 8 月，任大鹏证券有限责任公司研究员；2004 年 9 月至 2008 年 4 月，任深圳市创新投资集团有限公司博士后研究员；2008 年 5 月至今，任基石资产管理股份有限公司董事会秘书、投资管理部总经理；2021 年 12 月至今，任原力数字董事。

(7) **王壮志先生**：男，中国国籍，1978 年 3 月出生，无境外永久居留权，本科学历。2000 年 3 月至 2002 年 9 月，任江苏金鼎英杰律师事务所律师助理；2002 年 9 月至 2003 年 2 月，任江苏天豪律师事务所律师助理；2003 年 2 月至 2005 年 3 月，任江苏天哲律师事务所律师助理；2006 年 4 月至今，任江苏天哲律师事务所律师；2020 年 6 月至 2022 年 6 月，任原力数字独立董事；2023 年 10 月至今，任原力数字独立董事。

(8) **吕园仁先生**：男，中国国籍，1979 年 9 月出生，无境外永久居留权，大专学历。2006 年 8 月至 2012 年 12 月，任金湖县金陵化工厂会计；2013 年 1 月至 2022 年 6 月，任中兴华会计师事务所（特殊普通合伙）江苏分所项目经理；2022 年 7 月至今，历任大华会计师事务所（特殊普通合伙）江苏分所授薪合伙人、权益合伙人；2023 年 10 月至今，任原力数字独立董事。

(9) **黄淼先生**：男，中国国籍，1982 年 2 月出生，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2004 年 4 月至 2005 年 8 月，任北京诺美纳科技有限公司游戏设计师；2005 年 8 月至 2020 年 5 月，历任中国传媒大学南广学院院长助理、副院长、院长；2020 年 5 月至今，历任中国传媒大学南广学院（现更名为南京传媒学院）教师、副教授、教授；2020 年 6 月至今，任原力数字独立董事。

2、取消监事会前在任监事会成员

根据证监会发布的《关于新<公司法>配套制度规则实施相关过渡期安排》，2025 年 8 月 15 日，公司召开 2025 年第二次临时股东会，审议通过了《关于取消监事会并修订<公司章程>的议案》，同意公司取消监事会设置并由董事会审计委员会承接其职权。截至本招股说明书签署日，审计委员会成员为吕园仁、王壮志、沈琰。

取消监事会前，发行人监事会共有 3 名监事，其中职工代表监事 2 名，职工代表担任的监事占监事会的人数比例不低于三分之一。

公司取消监事会前的在任监事的基本情况如下：

序号	姓名	担任职务	监事本届任期
1	董自亭	监事会主席、职工代表监事	2023.10-2025. 08
2	曲涛	职工代表监事	2023.10-2025. 08
3	郑蓓	监事	2024.02-2025. 08

上述各位监事的简历如下：

(1) **董自亭先生**：男，中国国籍，1987 年 3 月出生，无境外永久居留权，本科学历。2009 年 8 月至 2018 年 9 月，任职于国家税务总局无锡市税务局；2018 年 10 月至 2021 年 6 月，任江苏万正环保科技有限公司副总经理；2021 年 7 月至今，任原力数字公共关系总监；2022 年 11 月至今，任原力数字职工代表监事，2024 年 2 月至 2025 年 8 月，任原力数字监事会主席。

(2) **曲涛女士**：女，中国国籍，1982 年 2 月出生，无境外永久居留权，本科学历。2005 年 1

月至2010年12月，任南京原力电脑动画制作有限公司贴图部主管；2011年1月至2016年10月，历任原力有限美术部主管、运营经理、职工代表监事；2016年11月至2017年3月，任南京新蜂数字科技有限公司总经理；2017年4月至2018年3月，任原力有限职工代表监事、实时数字影视部副总监；2018年3月至2024年10月，历任原力数字实时数字影视部副总监、发展协作部总监；2024年10月至今，任原力数字人力资源总监；2018年3月至**2025年8月**，任原力数字职工代表监事。

(3) 郑蓓女士：女，中国国籍，1985年12月出生，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2010年12月至2018年3月，任原力有限质量管理部主管；2018年3月至今，任原力数字数据分析中心经理；2024年2月至**2025年8月**，任原力数字监事。

3、高级管理人员

截至本招股说明书签署日，发行人高级管理人员包括总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监等，共**4**名，具体情况如下：

序号	姓名	担任职务	高级管理人员本届任期
1	赵锐	董事长、总经理	2023.10-2026.10
2	周颀	董事、副总经理、董事会秘书	2023.10-2026.10
3	唐修杰	董事、财务总监	2023.10-2026.10
4	唐后玉	副总经理	2023.10-2026.10

上述各位高级管理人员的简历如下：

(1) 赵锐先生：详见本节之“八、董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员情况”之“（一）董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员的简要情况”之“1、董事会成员”。

(2) 周颀先生：详见本节之“八、董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员情况”之“（一）董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员的简要情况”之“1、董事会成员”。

(3) 唐修杰先生：详见本节之“八、董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员情况”之“（一）董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员的简要情况”之“1、董事会成员”。

(4) 唐后玉女士：女，中国国籍，1986年5月出生，无境外永久居留权，本科学历。2008年3月至2010年12月，任南京原力电脑动画制作有限公司员工；2010年12月至2018年3月，任原力有限销售经理；2018年3月至今，历任原力数字销售经理、销售总监；2022年11月至今，任原力数字副总经理。

（二） 直接或间接持有发行人股份的情况

姓名	职位	关系	直接持股数量（股）	间接持股数量（股）	无限售股数量（股）	其中被质押或冻结股数

赵锐	董事长、总经理	-	2,919,387	2,479,595	-	-
周颀	董事、副总经理、董事会秘书	赵锐配偶的兄弟	-	129,457	-	-
沈琰	董事	-	-	80,587	-	-
郑蓓	取消监事会前在任监事	-	-	2,368	-	-
曲涛	取消监事会前在任监事	-	-	37,923	-	-
房晓东	职工代表董事	-	-	2,370	-	-
唐后玉	副总经理	-	-	11,851	-	-

注：间接持股数量=间接持股比例*公司总股本，其中间接持股比例=持有中间主体股权或份额比例*中间主体持有公司股份比例，下同

截至本招股说明书签署日，发行人董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员及其近亲属除上述情况外，不存在其他直接或间接持有发行人股份的情形。发行人董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员及其近亲属直接或间接持有公司的股份不存在被质押、冻结或发生诉讼纠纷等情形。

（三） 对外投资情况

姓名	在发行人处职务	对外投资单位名称	投资金额	投资比例
赵锐	董事长、总经理	南京飞鹰在线网络服务有限公司	1.00 万元	10.00%
		南京锐影	6.69 万元	66.88%
		天津纵力	91.94 万元	47.38%
		南京锐融	0.00238 万元	23.80%
		南京锐泰	0.00161 万元	16.10%
周颀	董事、副总经理、董事会秘书	南京锐影	0.67 万元	6.66%
沈琰	董事	天津纵力	6.48 万元	3.34%
房晓东	职工代表董事	南京锐融	0.0002 万元	2.00%
曲涛	取消监事会前在任监事	天津纵力	3.05 万元	1.57%
唐后玉	副总经理	南京锐影	0.06 万元	0.61%
郑蓓	取消监事会前在任监事	南京锐泰	0.000552 万元	5.52%
黄淼	独立董事	南京瀚吉慧谷文化传媒有限公司	17.50 万元	35.00%

截至本招股说明书签署日，公司董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员的上述对外投资不存在与公司有利益冲突的情形。

（四） 其他披露事项

1、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员之间的近亲属关系情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事长、总经理赵锐的配偶为发行人董事、副总经理、董事会

秘书周颀的姐姐。除上述关系外，公司现任的其他董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

2、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员的兼职情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员在除公司及其控股子公司以外的其他单位主要兼职情况如下：

姓名	职务	兼职公司	兼任职务	是否存在与公司利益冲突	是否对公司持续经营能力产生不利影响
赵锐	董事长、总经理	南京锐影	执行事务合伙人	否	否
		天津纵力	执行事务合伙人		
		南京锐融	执行事务合伙人		
		南京锐泰	执行事务合伙人		
宋建彪	董事	基石资产管理股份有限公司	董事会秘书、投资管理部总经理	否	否
		香农芯创科技股份有限公司	监事会主席		
		深圳市宁远科技股份有限公司	董事		
		金房能源集团股份有限公司	董事		
		深圳市一博科技股份有限公司	董事		
		深圳岂凡网络有限公司	董事		
黄淼	独立董事	中国传媒大学南广学院（现更名为南京传媒学院）	教师、教授	否	否
吕园仁	独立董事	大华会计师事务所（特殊普通合伙）江苏分所	合伙人	否	否
		金湖正和义信息咨询服务部（个体工商户）	经营者	否	否
王大志	独立董事	江苏天哲律师事务所	律师	否	否

3、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员薪酬情况

（1）薪酬组成、确定依据及所履行的程序

在公司任职的董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员的薪酬主要包括基本工资、奖金、社保、公积金及其他补贴等。

除独立董事外，公司董事不发放董事薪酬，在公司任职的董事（赵锐、周颀、房晓东、沈琰、唐修杰）按其所担任的职务领取薪酬，其职务的薪酬水平根据当年度公司的经营业绩确定。独立董

事（王大志、吕园仁、黄淼）按照季度发放津贴。公司**取消监事会前在任**监事不发放监事津贴，**取消监事会前**在公司任职的监事（曲涛、董自亭、郑蓓）按其所任职务领取薪酬。在公司任职的高级管理人员，按其所任职务领取薪酬，其职务的薪酬水平根据当年度公司的经营业绩确定。公司董事、**取消监事会前在任**监事及高级管理人员的薪酬方案报经董事会同意，并提交股东会审议通过后实施。

（2）报告期内薪酬总额占发行人利润总额的比重

报告期内，发行人董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员薪酬总额及其占公司利润总额的比重如下：

项目	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
薪酬总额（万元）	418.66	928.66	897.39	751.84
利润总额（万元）	5,360.24	9,888.02	9,575.35	7,608.17
占比	7.81%	9.39%	9.37%	9.88%

注：薪酬总额为发行人董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员在任职期间的薪酬。

4、最近两年董事、监事、高级管理人员的变化情况

2023 年以来，公司董事、监事、高级管理人员的变化情况如下：

姓名	变动前职务	变动类型	变动后职务	变动年月	变动原因
熊明旺	董事	离任	无	2023 年 10 月	为未在公司任职的董事。为优化董事会结构及相关董事自身原因，选择离任
冯轶	独立董事	换届	无	2023 年 10 月	任职即将满 6 年，故不再担任独立董事
石柱	独立董事	换届	无	2023 年 10 月	
由树和	独立董事	换届	无	2023 年 10 月	
吕园仁	无	换届	独立董事	2023 年 10 月	换届选举为独立董事
王旭东	监事	离任	无	2023 年 12 月	均为未在公司任职的监事，个人原因离任
黄国强	监事	离任	无	2024 年 2 月	
郑蓓	无	新任	监事	2024 年 2 月	为满足监事会法定人数要求，增选公司数据分析中心经理郑蓓为公司监事
蔡郑鹏	副总经理	离任	无	2023 年 10 月	个人原因离任，仍在公司工作
房晓东	董事、副总经理	离任/新任	职工代表董事	2025 年 8 月	个人原因离任，新增选举为职工代表董事
董自亭	监事会主席、职工代表监事	离任	无	2025 年 8 月	取消监事会，仍在公司工作
曲涛	职工代表监事	离任	无	2025 年 8 月	
郑蓓	监事	离任	无	2025 年 8 月	

注：（1）变动前职务列示了相关人员是否为公司董事、监事、高级管理人员。郑蓓担任公司监事前为公司数据分析中心经理。（2）2022年初，王大为为公司独立董事，2022年6月因个人原因离任，2023年10月又新增选举为公司独立董事，上表中未体现王大志的任职情况变动。

综上所述，2023年以来，在公司任职的监事新增1名，新增监事系公司内部培养，**2025年8月**，根据《关于新〈公司法〉配套制度规则实施相关过渡期安排》等相关法律法规的要求，**公司取消监事会，离任的3名监事仍在公司任职其他岗位**；高级管理人员减少2名，离任的高级管理人员仍在公司任职其他岗位，该等在公司任职的监事和高级管理人员变动不会改变公司核心管理团队的稳定性，不会对公司生产经营产生重大不利影响。2023年以来，未在公司任职的董事或监事变动主要原因系优化公司治理结构、换届选举及自身原因等，相关人员均不在公司担任除董事或监事外的其他职务且不参与公司的日常经营管理，相关变动不会对公司生产经营产生重大不利影响。因此，最近两年，公司董事、监事、高级管理人员变动履行了必要的法律程序，符合《公司章程》及法律、法规、规范性文件的规定，不会对公司生产经营产生重大不利影响。

九、重要承诺

（一）与本次公开发行有关的承诺情况

承诺主体	承诺开始日期	承诺结束日期	承诺类型	承诺内容(索引)
控股股东、实际控制人及其一致行动人，其他持股10%以上的股东，间接持股的董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024年12月18日、 2025年10月29日	长期有效	关于股份锁定的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人，其他持股5%以上的股东，间接持股的董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024年12月18日、 2025年10月29日	长期有效	关于持股意向及减持意向的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司、控股股东、实际控制人、董事（外部董事及独立董事除外）及高级管理人员	2024年12月18日	长期有效	关于稳定股价措施的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司、控股股东、实际控制人、董事及高级管理人员	2024年12月18日、 2025年10月29日	长期有效	关于被摊薄即期回报的填补措施及相关承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人	2024年12月18日	长期有效	关于避免同业竞争的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人，及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、	2024年12月18日、 2025年10月29日	长期有效	关于减少和规范关联交易的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”

富海创新、富海国龙、上海汉发和董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员				
公司、控股股东、实际控制人及其一致行动人,其他持股 5%以上的股东,董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日、2025 年 10 月 29 日	长期有效	关于未能履行承诺的约束措施的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司、控股股东、实际控制人、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日、2025 年 10 月 29 日	长期有效	关于执行利润分配政策的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司、控股股东、实际控制人、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日、2025 年 10 月 29 日	长期有效	关于虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏导致回购股份和向投资者赔偿的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人,及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日、2025 年 10 月 29 日	长期有效	关于避免资金占用的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司	2024 年 12 月 18 日	长期有效	关于股东信息披露的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人	2024 年 12 月 18 日	长期有效	关于业绩下滑时延长股份锁定期的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日	长期有效	关于不存在对退市企业负有个人责任的相关承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司、控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员	2024 年 12 月 18 日	长期有效	关于挂牌期间不存在违规交易的相关承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”
公司	2023 年 4 月 29 日	长期有效	关于主营业务的相关承诺	索引本节“九、重要承诺”之“(三)承诺具体内容”之“1、与本次公开发行有关的承诺”

(二) 前期公开承诺情况

承诺主体	承诺开始日期	承诺结束日期	承诺类型	承诺内容(索引)
股东、间接持股的董事、监事、	2024 年 3	长期有效	关于股份锁定的	索引本节“九、重要

高级管理人员	月 26 日		承诺	承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人，及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、监事、高级管理人员	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于避免资金占用的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于避免同业竞争的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人，及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、监事、高级管理人员	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于减少和规范关联交易的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
控股股东、实际控制人	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于房屋租赁事宜的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
全体股东、董事、监事、高级管理人员	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于未能履行承诺的约束措施及依法承担赔偿责任的承诺	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”
控股股东、实际控制人及其一致行动人外的其他股东	2024 年 3 月 26 日	长期有效	关于不谋求控股股东、实际控制人地位的承诺函	索引本节“九、重要承诺”之“（三）承诺具体内容”之“2、前期公开承诺”

（三） 承诺具体内容

1、与本次公开发行有关的承诺

（1）关于股份锁定的承诺

①控股股东、实际控制人赵锐承诺：

“1、自原力数字股票在北交所上市之日起 12 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人直接持有的原力数字本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由原力数字回购该部分股份；根据员工持股计划约定，自原力数字股票在北交所上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人间接持有的原力数字本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由原力数字回购该部

分股份。

2、原力数字股票在北交所上市后 6 个月内，如原力数字股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者在北交所上市后 6 个月期末（若该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的原力数字股份的锁定期自动延长 6 个月。若原力数字股票在上述期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，上述发行价应相应调整。

3、若发行人上市后涉嫌证券期货违法犯罪或重大违规行为的，自该行为被发现后 6 个月内，本人自愿限售直接或间接持有的股份；若发行人上市后，本人涉嫌证券期货违法犯罪或重大违规行为的，自该行为被发现后 12 个月内，本人自愿限售直接或间接持有的股份。

4、前述锁定期届满后，在本人担任发行人董事或高级管理人员期间，每年转让的股份不超过本人直接或间接持有发行人股份总数的 25%；离职后 6 个月内，不转让本人直接或间接持有的发行人股份。如本人在任期届满前离职的，在就任时确定的任期内和任期届满后 6 个月内本人亦遵守本条承诺。

5、本人在股份限售期届满后决定减持时，将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于股东减持股份的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本人将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

6、如本人违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有；如本人违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本人愿承担相应的法律责任。”

②控股股东、实际控制人的一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

“1、根据相关法规及员工持股计划约定，自原力数字股票在北交所上市之日起 36 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业直接或间接持有的原力数字本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由原力数字回购该部分股份。

2、原力数字股票在北交所上市后 6 个月内，如原力数字股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者在北交所上市后 6 个月期末（若该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本企业直接或间接持有的原力数字股份的锁定期自动延长 6 个月。若原力数字股票在上述期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，上述发行价应相应调整。

3、本企业在股份限售期届满后决定减持时，将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于股东减持股份的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

4、如本企业违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有；如本企业违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本企业愿承担相应的法律责任。”

③持股 10%以上的股东及其一致行动人领航基石、海洋基石、深潜基石承诺：

“1、自发行人股票于北交所上市之日起 12 个月内，不转让或者委托他人管理本企业直接或间接持有的发行人本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由发行人回购该部分股份。

2、本企业在股份限售期届满后决定减持时，将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于股东减持股份的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

3、如本企业违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有；如本企业违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本企业愿承担相应的法律责任。”

④持股 10%以上的股东及其一致行动人富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙承诺：

“1、自发行人股票于北交所上市之日起 12 个月内，不转让或者委托他人管理本企业直接或间接持有的发行人本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由发行人回购该部分股份。

2、本企业在股份限售期届满后决定减持时，将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于股东减持股份的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

3、如本企业违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本企业愿承担相应的法律责任。”

⑤持股 10%以上的股东林芝利创承诺：

“1、自原力数字股票在北交所上市之日起 12 个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业直接持有的原力数字本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等）。

2、本企业在股份限售期届满后决定减持时，将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于股东减持股份的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

3、如本企业违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本企业愿承担相应的法律责任。”

⑥间接持股的董事、取消监事会前任监事、高级管理人员承诺：

“1、根据相关法规及员工持股计划约定，自原力数字股票在北交所上市之日起 36 个月内，本人不转让或者委托他人管理本人直接或间接持有的原力数字本次发行上市前已发行的股份（包括由该部分派生的股份，如送红股、资本公积金转增等），也不由原力数字回购该部分股份。

2、发行人股票在北交所上市后 6 个月内，如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者在北交所上市后 6 个月期末（若该日不是交易日，则为该日后第一个交易日）收盘价低于发行价，本人直接或间接持有的发行人股份的锁定期自动延长 6 个月。若原力数字股票在上述期间发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项的，上述发行价应相应调整。

3、在前述承诺的股份锁定期届满后，在本人担任发行人董事、监事或高级管理人员期间，每年转让的股份不超过本人直接或间接持有公司股份数的 25%；离职后半年内不转让本人直接或间接持有的发行人股份。如本人在任期届满前离职的，在就任时确定的任期内和任期届满后 6 个月内本人亦遵守本条承诺。

4、本人将遵守中国证券监督管理委员会、北交所关于上市公司董事、监事及高级管理人员股份减持的相关规定。如相关法律、行政法规、及规范性文件被修订、废止或新增时，本人将依据修订或新增的相关法律法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

5、如本人违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有；如本人违反上述承诺给发行人或相关各方造成损失的，本人愿承担相应的法律责任。”

（2）关于持股意向及减持意向的承诺

①控股股东、实际控制人赵锐承诺：

“1、本人对发行人的未来发展充满信心，愿意长期持有发行人股份。

2、锁定期满后，本人拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本人将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行了减持。

3、若本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，本人减持所持有公司股份的价格不低于本次发行上市的发行价格。若在减持公司股份前，公司已发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项，则减持价格相应调整。

4、本人减持公司股份应符合相关法律、行政法规、证监会和北交所的规定，具体减持方式包括但不限于二级市场竞价交易、大宗交易、协议转让等，并严格履行相关信息披露义务。

5、如本人违反上述承诺，本人将按相关法律、法规、规范性文件的规定承担相应法律责任。

6、本承诺自公司完成向不特定合格投资者公开发行股票并在北交所上市起生效。”

②控股股东、实际控制人的一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

“1、本企业对于发行人的未来发展充满信心，愿意长期持有发行人股份。

2、锁定期满后，本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行减持。

3、若本企业所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，本企业减持所持有公司股份的价格不低于本次发行上市的发行价格。若在减持公司股份前，公司已发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项，则减持价格相应调整。

4、本企业减持公司股份应符合相关法律、行政法规、证监会和北交所的规定，具体减持方式包括但不限于二级市场竞价交易、大宗交易、协议转让等，并严格履行相关信息披露义务。

5、如本企业违反上述承诺，本企业将按相关法律、法规、规范性文件的规定承担相应法律责任。

6、本承诺自公司完成向不特定合格投资者公开发行股票并在北交所上市起生效。”

③持股 5%以上的股东及其一致行动人领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发承诺：

“1、本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行减持。

2、本企业减持公司股份应符合相关法律、行政法规、证监会和北交所的规定，具体减持方式包括但不限于二级市场竞价交易、大宗交易、协议转让等，并严格履行相关信息披露义务。

3、如本企业违反上述承诺，本企业将按相关法律、法规、规范性文件的规定承担相应法律责任。

4、本承诺自公司完成向不特定合格投资者公开发行股票并在北交所上市起生效。”

④持股 5%以上的股东林芝利创承诺：

“1、本企业拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所关于股东减持的相关规定。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本企业将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求进行减持。

2、本企业减持公司股份应符合相关法律、行政法规、证监会和北交所的规定，具体减持方式包括但不限于二级市场竞价交易、大宗交易、协议转让等，并严格履行相关信息披露义务。

3、如本企业违反上述承诺，本企业将按相关法律、法规、规范性文件的规定承担相应法律责任。

4、本承诺自公司完成向不特定合格投资者公开发行股票并在北交所上市起生效。”

⑤间接持股的董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺：

“1、本人对发行人的未来发展充满信心，愿意长期持有发行人股份。

2、锁定期满后，本人拟减持股票的，将认真遵守中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持。如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，本人将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求要求进行减持。

3、若本人所持公司股票在锁定期满后两年内减持的，本人减持所持有公司股份的价格不低于本次发行上市的发行价格。若在减持发行人股份前，公司已发生派息、送股、资本公积转增股本等除权除息事项，则减持价格相应调整。

4、本人减持公司股份应符合相关法律、行政法规、证监会和北交所的规定，具体减持方式包括但不限于二级市场竞价交易、大宗交易、协议转让等，并严格履行相关信息披露义务。

5、如本人违反上述承诺，本人将按相关法律、法规、规范性文件的规定承担相应法律责任。

6、本承诺自公司完成向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市起生效。”

（3）关于稳定股价措施的承诺

公司、控股股东、实际控制人、董事（外部董事及独立董事除外）及高级管理人员承诺：

“一、启动和终止股价稳定措施的条件

（一）启动条件

1、自公司公开发行股票并在北交所上市之日起1个月内，若公司股票连续10个交易日收盘价（如因派发现金股利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照有关规定作相应调整，下同）均低于本次发行价格。（以下简称为“启动条件1”）

2、自公司公开发行股票并在北交所上市之日起第2个月至第36个月内，若公司股票出现连续20个交易日的收盘价均低于上一年度未经审计的每股净资产（若最近一期审计基准日后，公司因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，每股净资产须按照有关规定作相应调整，下同）。（以下简称为“启动条件2”）

在公司公开发行股票并在北交所上市第2个月起至第12个月止、第13个月起至第24个月止、

第 25 个月起至第 36 个月止的三个单一期间内，因触发上述启动条件 2 而启动并实施完毕的稳定股价措施，各相关主体的实际增持或回购公司股份的资金总额超过本预案规定的其在单一期间的增持金额上限的，可选择在该单一期限内不再启动新的稳定股价措施。

（二）中止条件

1、因上述启动条件 1 而启动股价稳定预案的，在稳定股价具体方案的实施期间内，若公司股票连续 3 个交易日的收盘价均高于本次发行价格，则相关责任主体可选择中止实施股份增持计划；中止实施股份增持计划后，如再次出现公司股票连续 3 个交易日收盘价低于本次发行价的，则相关责任主体应继续实施稳定股价之股份增持计划。

2、因上述启动条件 2 而启动股价稳定预案的，在稳定股价具体方案的实施期间内，公司股票连续 5 个交易日的收盘价均高于上一年度末经审计的每股净资产，则相关责任主体可选择中止实施股价稳定措施；中止实施方案后，如再次出现公司股票连续 5 个交易日收盘价低于公司最近一期末经审计的每股净资产的，则相关责任主体应继续实施稳定股价措施。

3、继续增持股票将导致需要履行要约收购义务。

4、继续实施股价稳定措施将导致股权分布不符合北交所上市条件。

（三）终止条件

股价稳定措施实施期间，若出现以下任一情形，则视为本次稳定股价措施实施完毕及承诺履行完毕：

1、因上述启动条件 1 而启动股价稳定预案的，具体的稳定股价措施实施期限已届满，且各相关主体的因触发上述启动条件 1 而启动的全部稳定股价措施已按公告情况履行完毕的。

2、因上述启动条件 2 而启动股价稳定预案的，公司公开发行股票并在北交所上市 36 个月期限已届满，且各相关主体的因触发上述启动条件 2 而启动的全部稳定股价措施已按公告情况履行完毕的。

3、中国证监会和北交所规定的其他情形。

二、股价稳定具体措施及实施程序

当启动股价稳定措施的条件满足时，公司、公司控股股东及实际控制人、在公司任职并领取薪酬的非独立董事、高级管理人员应根据当时有效的法律法规和本预案的规定采取稳定股价措施，同时应当按照法律规定履行信息披露义务。股价稳定措施实施后，公司的股权分布应当符合北交所的股票上市条件。

当公司需要采取股价稳定措施时，公司、公司控股股东及实际控制人、在公司任职并领取薪酬的非独立董事、高级管理人员等相关责任主体将按以下顺序依次采取部分或全部措施以稳定股价：

（一）公司控股股东及实际控制人增持公司股票

1、公司控股股东及实际控制人应在符合《上市公司收购管理办法》《北京证券交易所股票上市规则》等法律法规的条件和要求、获得监管机构的批准（如需）且不应导致公司股权分布不符合北交所上市条件的前提下，对公司股票进行增持。

2、公司应在触发稳定股价的启动条件当日通知公司控股股东及实际控制人；公司控股股东及实际控制人应在接到通知之日起 5 个交易日内，提出增持公司股票的方案通知公司并由公司进行公告，公司应按照相关规定及时披露控股股东及实际控制人增持公司股票的计划。

3、公司控股股东及实际控制人用于增持股份的资金金额等相关事项，应遵循以下原则：

（1）若因上述启动条件 1 而启动股价稳定预案的，控股股东及实际控制人用于增持股份的资金金额不低于 100 万元，增持计划开始实施后，若未触发股价稳定措施的中止条件或终止条件，则控股股东及实际控制人需继续进行增持，其用于增持股份的资金金额不超过 200 万元。

（2）若因上述启动条件 2 而启动股价稳定预案的，控股股东及实际控制人单次用于增持股份的资金金额不低于 100 万元，增持计划开始实施后，若未触发股价稳定措施的中止条件或终止条件，则控股股东及实际控制人需继续进行增持。在公司公开发行股票并在北交所上市第 2 个月起至第 12 个月止、第 13 个月起至第 24 个月止、第 25 个月起至第 36 个月止三个期间的任意一个期间内，控股股东及实际控制人用于增持股份的资金总额不超过 200 万元。

（二）在公司任职并领取薪酬的非独立董事、高级管理人员增持公司股票

若根据稳定股价措施完成控股股东及实际控制人增持股票后，公司股价仍低于本次发行价格（适用于触发启动条件 1 的情形）或公司上一年度未经审计的每股净资产（适用于触发启动条件 2 的情形）时，则启动在公司任职并领取薪酬的非独立董事、高级管理人员（以下简称“有增持义务的公司董事、高级管理人员”）增持：

1、有增持义务的公司董事、高级管理人员应在符合《上市公司收购管理办法》《北京证券交易所股票上市规则》等法律法规的条件和要求、获得监管机构的批准（如需）且不应导致公司股权分布不符合北交所上市条件的前提下，对公司股票进行增持。

2、公司应在触发稳定股价的启动条件当日通知有增持义务的公司董事、高级管理人员，上述人员在接到通知之日起 5 个交易日内，提出增持公司股票的方案通知公司并由公司进行公告，公司应按照相关规定及时披露有增持义务的公司董事、高级管理人员增持公司股票的计划。

3、有增持义务的公司董事、高级管理人员用于增持股份的资金金额等相关事项，应遵循以下原则：

（1）若因上述启动条件 1 而启动股价稳定预案的，有增持义务的公司董事、高级管理人员用

于增持公司股份的资金金额不低于该董事、高级管理人员在其担任董事或高级管理人员期间上一会计年度从公司处领取税后薪酬的 20%，增持计划开始实施后，若未触发股价稳定措施的中止条件或终止条件，则有增持义务的公司董事、高级管理人员需继续进行增持，其用于增持股份的资金金额不超过其在担任董事或高级管理人员期间上一会计年度从公司处领取现金分红和税后薪酬额的 50%。

（2）若因上述启动条件 2 而启动股价稳定预案的，有增持义务的公司董事、高级管理人员单次用于增持公司股份的资金金额不低于该董事、高级管理人员在其担任董事或高级管理人员期间上一会计年度从公司处领取税后薪酬的 20%，增持计划开始实施后，若未触发股价稳定措施的中止条件或终止条件，则有增持义务的公司董事、高级管理人员需继续进行增持。在公司公开发行股票并在北交所上市第 2 个月起至第 12 个月止、第 13 个月起至第 24 个月止、第 25 个月起至第 36 个月止三个期间的任意一个单一期间，其用于增持股份的资金总额不超过其在担任董事或高级管理人员期间上一会计年度从公司处领取现金分红和税后薪酬额的 50%。

4、公司将要求新聘任的董事、高级管理人员履行本公司北交所上市时董事、高级管理人员已作出的相应承诺。

（三）公司回购股票

若根据稳定股价措施完成控股股东、实际控制人和有增持义务的公司董事、高级管理人员增持股票后，公司股价仍低于公司上一年度末经审计的每股净资产时，则启动公司回购：

1、公司为稳定股价之目的回购股份，应符合《公司法》《北京证券交易所上市公司持续监管指引第 4 号——股份回购》等相关法律、法规的规定，且不应导致公司股权分布不符合北交所上市条件。

2、满足启动股价稳定措施条件后，公司应在 5 个交易日内召开董事会，讨论回购公司股票的方案，并提交股东会审议（如须）。公司董事会应当在做出是否回购股票决议后的 2 个交易日内公告董事会决议，如不回购需公告理由，如回购还需公告回购股票预案，并发布召开股东会的通知。

3、公司董事承诺就该等回购事宜在董事会中投赞成票；回购须经公司股东会决议的，公司控股股东承诺就该等回购事宜在股东会中投赞成票。

4、公司控股股东、实际控制人及其一致行动人，在公司任职并领取薪酬的非独立董事、高级管理人员，承诺在公司因稳定股价而回购的实施期间内不减持公司股票。

5、公司为稳定股价之目的进行股份回购的，除应符合相关法律法规之要求外，还应符合下列各项：

（1）公司用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行新股所募集资金的总额。

(2) 在公司公开发行股票并在北交所上市第 2 个月起至第 12 个月止、第 13 个月起至第 24 个月止、第 25 个月起至第 36 个月止三个期间的任意一个单一期间内，公司每期用于回购股份的资金金额不低于上一会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 15%，回购开始实施后，若未触发股价稳定措施的中止条件或终止条件，则公司需继续进行回购，其每期用于回购股份的资金金额不超过上一会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 50%。

6、回购价格不超过公司上一年度未经审计的每股净资产。

7、公司回购方案实施完毕后，应按照《公司法》、中国证监会和北交所的相关规定处理回购股份、履行有关信息披露义务。

三、稳定股价的约束措施

在启动股价稳定措施的条件满足时，如控股股东、实际控制人及董事、高级管理人员、公司未采取上述稳定股价的具体措施，控股股东、实际控制人及董事、高级管理人员、公司承诺接受以下约束措施：

(一) 控股股东及实际控制人约束措施

控股股东及实际控制人在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如未按照上述预案采取稳定股价的具体措施，将在公司股东会及北交所官网公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；如果控股股东及实际控制人未履行完成增持上述稳定股价的具体措施的，控股股东及实际控制人直接或间接持有的公司股份（如有）将在相关事项发生之日起不得转让，直至按上述预案内容的规定采取相应的股价稳定股价措施并实施完毕时为止，且在相关稳定股价措施履行完毕之后延长限售 12 个月。

(二) 有增持义务的董事（不含独立董事）、高级管理人员的约束措施

本人承诺，在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如本人未采取上述稳定股价的具体措施，将在公司股东会及北交所官网公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；如果本人未完成上述稳定股价的具体措施的，本人直接或间接持有的公司股份（如有）将在相关事项发生之日起不得转让，直至按上述预案内容的规定采取相应的股价稳定股价措施并实施完毕时为止，且在相关稳定股价措施履行完毕之后延长限售 12 个月。

(三) 公司的约束措施

在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如公司未采取上述稳定股价的具体措施，公司将在股东会及北交所官网公开说明未采取稳定股价措施的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉。如非因不可抗力导致，给投资者造成损失的，公司将向投资者依法承担赔偿责任，并按照法律、法规及相关监管机构的要求承担相应的责任；如因不可抗力导致，应尽快研究将投资者利益损失降低到最

小的处理方案，并提交股东会审议，尽可能地保护公司投资者利益。”

（4）关于被摊薄即期回报的填补措施及相关承诺

①关于被摊薄即期回报的填补措施：

“（一）进一步提升公司管理水平，提高资金使用效率

公司将加强预算管理，控制公司的各项费用支出，提升资金使用效率，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升经营效率和盈利能力。此外，公司将完善薪酬和激励机制，引进市场优秀人才，并最大限度地激发员工积极性，挖掘公司员工的创造力和潜在动力。通过以上措施，公司将全面提升运营效率，降低成本，提升公司的经营业绩。

（二）强化募集资金管理，保证募集资金合理规范使用

公司已按照《中华人民共和国公司法》《中华人民共和国证券法》《上市公司募集资金监管规则》等法律、法规及规范性文件及《江苏原力数字科技股份有限公司公司章程》（以下简称“《公司章程》”）的规定制定《募集资金管理制度》。募集资金到位后将存放于公司指定的专项账户，公司将根据相关法规和《募集资金管理制度》的要求，严格管理募集资金使用情况，并积极配合监管银行和保荐人对募集资金使用的检查和监督，以保证募集资金合理规范使用，有效防范募集资金使用风险。

（三）加快募投项目投资进度，尽早实现预期效益

本次募集资金投资项目的实施，满足了公司扩大产能、优化产业结构、调整产品结构的需求，提高公司研发能力，并进一步推进了品牌建设，不断巩固和提高公司的市场份额，对公司整体业绩的提升将发挥积极作用。本次发行募集资金到位后，公司将加快推进各募投项目建设，积极调配资源，在确保工程质量的情况下力争缩短项目建设期，争取各项目早日竣工并达到预期效益。

（四）严格执行现金分红政策，强化投资者回报机制

公司已经按照相关法律法规的规定修订了《公司章程》，建立了健全有效的股东回报机制。本次发行完成后，公司将按照法律法规的规定和《公司章程》的约定，在符合利润分配条件的情况下，积极推动对股东的利润分配，有效维护和增加对股东的回报。”

②公司承诺：

“公司承诺将积极履行填补被摊薄即期回报的措施，如违反本承诺，将及时公告违反的事实及理由，除因不可抗力或其他非归属于公司的原因外，将向公司股东和社会公众投资者道歉，同时向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的利益，并在公司股东会审议通过后实施补充承诺或替代承诺。公司将保证或尽最大的努力促使上述措施的有效实施，努力降低本次发行上市对即期回报的影响，保护公司股东的权益。如公司未能实施上述措施且无正当、合理的理由，公司及相关责任人将公开说明原因、向股东致歉并依法承担相应责任。”

③控股股东、实际控制人赵锐承诺：

“1、不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益；

2、承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

3、本承诺出具日至公司本次发行上市前，若中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）和北交所就填补被摊薄即期回报措施及其承诺发布相关新规，且上述承诺不能满足该等新规时，本人承诺届时将按证监会和北交所发布的新规出具补充承诺；

4、如本人未能履行上述承诺，本人将在公司股东会及证监会、北交所指定的信息披露平台上公开说明未履行的具体原因并道歉；同时，若因违反该等承诺给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。”

④董事、高级管理人员承诺：

“1、承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

2、承诺对本人的职务消费行为进行约束；

3、承诺不动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活动；

4、承诺支持董事会制订薪酬制度时，应与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5、承诺若公司未来实施股权激励计划，其股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

6、本承诺出具日至公司本次发行上市前，若证监会和北交所就填补回报措施及其承诺发布相关新规，且上述承诺不能满足该等新规时，本人承诺届时将按证监会和北交所发布的新规出具补充承诺；

7、如本人未能履行上述承诺，本人将在公司股东会及证监会、北交所指定的信息披露平台上公开说明未履行的具体原因并道歉；同时，若因违反该等承诺给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。”

（5）关于避免同业竞争的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

“1、除发行人及其控股子公司外，本人/本企业不存在从事任何与发行人构成竞争或可能构成竞争的产品生产或业务经营的情形；

2、为避免对发行人的生产经营构成新的（或可能的）、直接（或间接）的业务竞争，本人/本企

业承诺:

(1) 除发行人及其控股子公司外, 本人/本企业将不直接从事与发行人相同或类似的产品生产和业务经营;

(2) 本人/本企业将不会投资于任何与发行人的产品生产和业务经营构成竞争或可能构成竞争的企业;

(3) 本人/本企业保证将促使本人/本企业控股或本人/本企业能够实际控制的企业(以下并称“控股企业”)不直接或间接从事、参与或进行与发行人的产品生产和业务经营相竞争的任何活动;

(4) 本人/本企业所参股的企业, 如从事与发行人构成竞争的产品生产和业务经营, 本人/本企业将避免成为该等企业的控股股东或获得该等企业的实际控制权;

(5) 如发行人此后进一步拓展产品或业务范围, 本人/本企业和控股企业将不与发行人拓展后的产品或业务相竞争, 如本人/本企业和控股企业与发行人拓展后的产品或业务构成或可能构成竞争, 则本人/本企业将亲自和促成控股企业采取措施, 以按照最大限度符合发行人利益的方式退出该等竞争, 包括但不限于: ①停止生产构成竞争或可能构成竞争的产品; ②停止经营构成或可能构成竞争的业务; ③将相竞争的业务转让给无关联的第三方; ④将相竞争的业务纳入到发行人来经营。”

(6) 关于减少和规范关联交易的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影, 及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺:

“1、除已经披露的情形外, 本人/本企业任职或控制的企业与发行人不存在其他重大关联交易;

2、本人/本企业不会实施影响发行人的独立性的行为, 并将保持发行人在资产、人员、财务、业务和机构等方面的独立性;

3、本人/本企业将尽量避免与发行人之间产生关联交易事项, 对于不可避免发生的关联业务往来或交易, 将在平等、自愿的基础上, 按照公平、公允和等价有偿的原则进行, 交易价格将按照市场公认的合理价格确定;

4、本人/本企业将严格遵守公司章程中关于关联交易事项的回避规定, 所涉及的关联交易均将按照发行人关联交易决策程序进行, 并将履行合法程序, 及时对关联交易事项进行信息披露;

5、本人/本企业保证不会利用关联交易转移发行人的利润, 不会通过影响发行人的经营决策来损害发行人及其他股东的合法权益;

6、如违反上述承诺与发行人进行交易, 而给发行人造成损失, 由本人/本企业承担赔偿责任。”

(7) 关于未能履行承诺的约束措施的承诺

①公司承诺：

“1、如果公司未履行（因相关法律法规及政策变化、自然灾害及其他不可抗力等客观原因导致的除外）在本次发行上市招股说明书中披露的所作承诺，公司将采取以下措施：

（1）在中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）及北交所指定平台公开说明未履行承诺的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）致使投资者在证券交易中遭受损失的，公司将依法向投资者赔偿相关损失。

2、如果因不可抗力原因导致公司未履行在本次发行上市招股说明书中披露的所作承诺，公司将采取以下措施：

（1）在证监会及北交所指定平台公开说明未履行承诺的具体原因；

（2）向股东和社会公众投资者提出补充承诺或替代承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序），以尽可能保护投资者的权益。”

②控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影，持股 5%以上的股东及其一致行动人领航基石、海洋基石、深潜基石，持股 5%以上的股东上海汉发，公司董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺：

“若非因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力原因导致未能完全或有效地履行公开承诺事项的，自愿接受如下约束措施，直至相应补救措施实施完毕：

1、及时在中国证券监督管理委员会、北交所及公司章程指定的披露媒体上公开说明未履行或无法按期履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，同时根据相关法律法规规定及监管部门要求承担相应的法律责任或采取相关替代措施。

2、如果因未履行相关承诺事项，致使依赖该等承诺而实施交易的投资者在证券交易中遭受损失的，将依法向投资者赔偿相关直接损失。如果未承担前述赔偿责任，公司有权扣减所获分配的现金分红或本人自公司领取的薪酬用于承担前述赔偿责任。同时，在未承担完毕前述赔偿责任期间，不得转让直接或间接持有的公司股份。

3、如因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有，并在获得收益的十个工作日内将所获收益支付给公司指定账户。”

③持股 5%以上的股东及其一致行动人富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙承诺：

“若非因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力原因导致未能完全或有效地履行

公开承诺事项的，自愿接受如下约束措施，直至相应补救措施实施完毕：

1、及时在中国证券监督管理委员会、北交所及公司章程指定的披露媒体上公开说明未履行或无法按期履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，同时根据相关法律法规规定及监管部门要求承担相应的法律责任或采取相关替代措施。

2、如果因未履行相关承诺事项，致使依赖该等承诺而实施交易的投资者在证券交易中遭受损失的，将依法向投资者赔偿相关直接损失。如果未承担前述赔偿责任，公司有权扣减所获分配的现金分红或本人自公司领取的薪酬用于承担前述赔偿责任。同时，在未承担完毕前述赔偿责任期间，不得转让直接或间接持有的公司股份。”

④持股 5%以上的股东林芝利创承诺：

“1、通过公司及时、充分披露其承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；

2、自愿接受社会和监管部门的监督，及时改正并继续履行有关公开承诺；

3、因违反承诺给公司或投资者造成损失的，依法对公司或投资者进行赔偿，但因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力等本企业无法控制的客观原因导致的除外。”

（8）关于执行利润分配政策的承诺

①公司承诺：

“公司在上市后将严格遵守并执行上市后适用的《江苏原力数字科技股份有限公司章程（草案）》《江苏原力数字科技股份有限公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后三年内股东分红回报规划》（**修订稿**）及相关法律、法规、规范性文件的规定执行利润分配政策，如相关法律、行政法规及规范性文件被修订、废止或新增时，公司将依据修订或新增的相关法律、法规及规范性文件以及证券监管机构的有关要求修订调整公司利润分配政策并严格执行。”

②控股股东、实际控制人赵锐、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺：

“1、本人将依法履行职责，采取一切必要的合理措施，以协助并促使公司按照上市后适用的《江苏原力数字科技股份有限公司章程（草案）》《江苏原力数字科技股份有限公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后未来三年股东分红回报规划》（**修订稿**）的相关规定，严格执行相应的利润分配政策和分红回报规划；

2、在审议公司利润分配预案的股东会/董事会/监事会/**审计委员会**上，本人将对符合利润分配政策和回报规划要求的利润分配预案投赞成票；

3、督促发行人根据相关决议实施利润分配。”

（9）关于虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏导致回购股份和向投资者赔偿的承诺

①公司承诺：

“1、本次发行上市的招股说明书（以下简称“招股书”）及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本公司承诺对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

2、若在合格投资者缴纳股票申购款后且股票尚未在北交所上市流通前，因本公司招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，在该等违法事实被中国证券监督管理委员会（以下简称“证监会”）、北交所或司法机关等有权机关认定后，对于本公司本次发行的全部新股，本公司将按照投资者所缴纳股票申购款加算该期间内银行同期存款利息，对已缴纳股票申购款的投资者进行退款。

3、若本公司在本次发行上市流通后，因本公司招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，本公司将在该等违法事实被证监会、北交所或司法机关等有权机关认定之日起 10 个交易日内召开董事会并提议尽快召开股东会，并将按照董事会、股东会审议通过的股份回购具体方案回购本公司本次发行的全部新股，回购价格不低于发行价格加上自本次发行完成日至股票回购公告日的银行同期存款利息。如有派息、送股、公积金转增股本、配股等情况的，则发行价格将根据除权除息情况进行相应调整。

4、如因本公司招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，本公司将依法赔偿投资者损失。有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分须经有权机关生效法律文件确认。在证券主管部门或司法机关认定本公司存在前述违法违规情形后，本公司将严格履行生效司法文书认定的赔偿方式和赔偿金额向投资者依法进行赔偿。

5、上述承诺为本公司真实意思表示，本公司自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺，本公司将依法承担相应责任。”

②控股股东、实际控制人赵锐承诺：

“1、发行人本次发行上市的招股说明书（以下简称“招股书”）及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本人承诺对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

2、若在合格投资者缴纳股票申购款后且股票尚未在北交所上市流通前，因发行人招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，在该等违法事实被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）、北交所或司法机关等有权机关认定后，对于发行人本次发行的全部新股，本人将督促发行人按照投资者所缴纳股票申购款加算该期间内银行同期存款利息，对已缴纳股票申购款的投资者进行退款。

3、若发行人本次发行上市流通后，因发行人招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性

陈述或者重大遗漏，导致对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，在该等违法事实被中国证监会、北交所或司法机关等有权机关认定后，本人将督促发行人履行股份回购事宜的决策程序，以及督促其按照董事会、股东会审议通过的股份回购具体方案回购发行人本次发行的全部新股。本人将购回已转让的原限售股份（如有），回购价格（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，根据除权除息情况进行相应调整）根据相关法律法规确定，且不低于本次发行的发行价格与按照股票发行日至回购日银行同期存款利率计算的利息之和。

4、如因发行人招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，本人将依法赔偿投资者损失。有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分须经有权机关生效法律文件确认。在证券主管部门或司法机关认定发行人存在前述违法违规情形后，本人将严格履行生效司法文书认定的赔偿方式和赔偿金额向投资者依法进行赔偿。

5、上述承诺为本人真实意思表示，本人自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺，本人将依法承担相应责任。”

③董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺：

“1、发行人本次发行上市的招股说明书（以下简称“招股书”）及其他信息披露资料不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，本人承诺对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

2、若发行人本次发行上市流通后，因发行人招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响，在该等违法事实被中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）、北交所或司法机关等有权机关认定后，本人将督促发行人履行股份回购事宜的决策程序，并督促其按照董事会、股东会审议通过的股份回购具体方案回购发行人本次公开发行的全部新股。

3、如因发行人招股书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失，本人将依法赔偿投资者损失。有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分须经有权机关生效法律文件确认。在证券主管部门或司法机关认定发行人存在前述违法违规情形后，本人将严格履行生效司法文书认定的赔偿方式和赔偿金额向投资者依法进行赔偿。

4、上述承诺为本人真实意思表示，本人自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺，本人将依法承担相应责任。”

（10）关于避免资金占用的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影，及领航基石、海洋基石、深

潜基石、富海铨创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员承诺：

“1、本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业不存在以任何形式与原力数字及其子公司发生资金占用、资金拆借、代垫成本或费用的情形，亦不存在接受原力数字为本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业提供担保的情形。

2、本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业亦将不会以任何方式与原力数字及其子公司发生资金占用、资金拆借、代垫成本或费用的情形，亦不存在接受原力数字为本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业提供担保的情形。

3、如违反上述承诺占用原力数字及其子公司的资金或其他资产，而给原力数字及其子公司造成损失，由本人/本企业承担赔偿责任。”

（11）关于股东信息披露的承诺

公司承诺：

“1、公司股东均具备持有本公司股份的主体资格，不存在法律法规规定禁止持股的主体直接或间接持有公司股份的情形。

2、本次发行的中介机构及其负责人、高级管理人员、经办人员不存在直接或间接持有公司股份或其他权益的情形。

3、公司不存在中国证监会系统离职人员入股的情形。

4、公司及公司股东不存在以公司股份进行不当利益输送的情形。

5、公司及公司股东已及时向本次发行的中介机构提供了真实、准确、完整的资料，积极和全面配合了本次发行的中介机构开展尽职调查，依法在本次发行的申报文件中真实、准确、完整地披露了股东信息，履行了信息披露义务。

6、若公司违反上述承诺，将承担由此产生的一切法律后果。”

（12）关于业绩下滑时延长股份锁定期的承诺

公司控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

“（一）发行人上市当年较上市前一年净利润下滑 50%以上的，延长本企业/本人届时所持股份锁定期限 24 个月。

（二）发行人上市第二年较上市前一年净利润下滑 50%以上的，在前项基础上延长本企业/本人届时所持股份锁定期限 12 个月。

（三）发行人上市第三年较上市前一年净利润下滑 50%以上的，在前两项基础上延长本企业/

本人届时所持股份锁定期限 12 个月。”

(13) 关于不存在对退市企业负有个人责任的相关承诺

公司控股股东、实际控制人赵锐、董事和高级管理人员承诺：

“1、本人不存在担任因规范类和重大违法类强制退市情形被终止上市企业的董事、高级管理人员，且对触及相关退市情形负有个人责任的情形。

2、本人不存在作为上述企业的控股股东、实际控制人且对触及相关退市情形负有个人责任的情形。”

(14) 关于挂牌期间不存在违规交易的相关承诺

公司及其控股股东、实际控制人赵锐、董事和高级管理人员承诺：

“本公司/本人在全国股转系统挂牌期间不存在组织、参与内幕交易、操纵市场等违法违规行为或者为违法违规交易发行人股票提供便利的情形。”

(15) 关于主营业务的相关承诺

公司承诺：

“自本承诺函出具之日起，本公司将继续聚焦主营业务，持续专注于发展 3D 数字内容制作服务业务。未来，本公司将不会新增原创数字内容创制及投资业务相关项目。”

2、前期公开承诺

(1) 关于股份锁定的承诺

①控股股东、实际控制人赵锐承诺：

1.本人自公司实现新三板挂牌之日起至在北京证券交易所发行上市之日止，不转让或委托他人管理本人直接或间接持有的公司新三板挂牌前已发行的股份。如后续公司在全国股转系统终止挂牌或在北京证券交易所发行上市计划终止的，则该项自愿限售承诺自动失效。

2.本人在公司新三板挂牌前直接或间接持有的公司股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为本人在新三板挂牌前所直接或间接持有公司股份的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。

3.本人在担任公司董事、监事或高级管理人员期间，每年转让的公司股份不超过本人直接或间接持有的公司全部股份的 25%；若本人离职，在离职后 6 个月内，不转让本人直接或间接持有的公司股份。

4.如相关法律法规及中国证监会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司相关监管规定进行

修订，本人所作承诺亦将进行相应更改。本人不因职务变更、离职等原因，而放弃履行上述承诺。

5.若因违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有。若因违反上述承诺事项给公司和/或其他投资者造成损失的，本人将依法承担赔偿责任。

②控股股东、实际控制人的一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

1.本企业自公司实现新三板挂牌之日起至在北京证券交易所发行上市之日止，不转让或委托他人管理本企业直接或间接持有的公司新三板挂牌前已发行的股份。如后续公司在全国股转系统终止挂牌或在北京证券交易所发行上市计划终止的，则该项自愿限售承诺自动失效。

2.本企业在公司新三板挂牌前直接或间接持有的公司股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为本企业在新三板挂牌前所直接或间接持有公司股份的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。

3.如相关法律法规及中国证监会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司相关监管规定进行修订，本企业所作承诺亦将进行相应更改。

4.若因违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有。若因违反上述承诺事项给公司和/或其他投资者造成损失的，本企业将依法承担赔偿责任。

③除赵锐、天津纵力、南京锐影以外的其他股东承诺：

1.本人/本企业自公司获准新三板挂牌之日起两年内或至在北京证券交易所发行上市之日止（以孰早到期者为准），不转让或委托他人管理本人/本企业直接或间接持有的公司本次挂牌前已发行的股份。如后续公司在全国股转系统终止挂牌或在北京证券交易所发行上市计划终止的，则本承诺函自动失效。

2.如相关法律法规及中国证监会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司相关监管规定进行修订致使本人/本企业负担相关法定股份锁定的义务，本人/本企业所作承诺亦将进行相应更改。

3.若非因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力等本人/本企业无法控制的客观原因导致本人/本企业未能完全或有效地履行上述承诺事项的，本人/本企业将根据相关法律法规规定及监管部门明确要求承担相应的法律责任。

④间接持股的董事、监事、高级管理人员承诺：

1.本人自公司实现新三板挂牌之日起至在北京证券交易所发行上市之日止，不转让或委托他人管理本人直接或间接持有的公司新三板挂牌前已发行的股份。如后续公司在全国股转系统终止挂牌或在北京证券交易所发行上市计划终止的，则该项自愿限售承诺自动失效。

2.本人在担任公司董事、监事或高级管理人员期间，每年转让的公司股份不超过本人直接或间接持有的公司全部股份的 25%；若本人离职，在离职后 6 个月内，不转让本人直接或间接持有的公

司股份。

3.如相关法律法规及中国证监会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司相关监管规定进行修订，本人所作承诺亦将进行相应更改。本人不因职务变更、离职等原因，而放弃履行上述承诺。

4.若因违反上述承诺事项而获得收益的，所得收益归公司所有。若因违反上述承诺事项给公司和/或其他投资者造成损失的，本人将依法承担赔偿责任。

(2) 关于避免资金占用的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、监事、高级管理人员承诺：

1.本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业不存在以任何形式与原力数字及其子公司发生资金占用、资金拆借、代垫成本或费用的情形，亦不存在接受原力数字为本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业提供担保的情形。

2.本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业亦将不会以任何方式与原力数字及其子公司发生资金占用、资金拆借、代垫成本或费用的情形，亦不存在接受原力数字为本人/本企业及本人/本企业控制的其他企业提供担保的情形。

3.如违反上述承诺占用原力数字及其子公司的资金或其他资产，而给原力数字及其子公司造成损失，由本人/本企业承担赔偿责任。

(3) 关于避免同业竞争的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影承诺：

1.除公司及其控股子公司外，本人/本企业不存在从事任何与公司构成竞争或可能构成竞争的产品生产或业务经营的情形；

2.为避免对公司的生产经营构成新的（或可能的）、直接（或间接）的业务竞争，本人/本企业承诺：除公司及其控股子公司外，本人/本企业将不直接从事与公司相同或类似的产品生产和业务经营；本人/本企业将不会投资于任何与公司的产品生产和业务经营构成竞争或可能构成竞争的企业；本人/本企业保证将促使本人/本企业控股或本人/本企业能够实际控制的企业（以下并称“控股企业”）不直接或间接从事、参与或进行与公司的产品生产和业务经营相竞争的任何活动；本人/本企业所参股的企业，如从事与公司构成竞争的产品生产和业务经营，本人/本企业将避免成为该等企业的控股股东或获得该等企业的实际控制权；如公司此后进一步拓展产品或业务范围，本人/本企业和控股企业将不与公司拓展后的产品或业务相竞争，如本人/本企业和控股企业与公司拓展后的产品或业务构成或可能构成竞争，则本人/本企业将亲自和促成控股企业采取措施，以按照最大限度符合公司利益

的方式退出该等竞争，包括但不限于：（1）停止生产构成竞争或可能构成竞争的产品；（2）停止经营构成或可能构成竞争的业务；（3）将相竞争的业务转让给无关联的第三方；（4）将相竞争的业务纳入到公司来经营。

（4）关于减少和规范关联交易的承诺

控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人天津纵力、南京锐影及领航基石、海洋基石、深潜基石、富海铎创、东方富海、富海扬帆、东方富海二号、富海华金、富海创新、富海国龙、上海汉发和公司董事、监事、高级管理人员承诺：

1.除已经披露的情形外，本人/本企业任职或控制的企业与公司不存在其他重大关联交易；

2.本人/本企业不会实施影响公司的独立性的行为，并将保持公司在资产、人员、财务、业务和机构等方面的独立性；

3.本人/本企业将尽量避免与公司之间产生关联交易事项，对于不可避免发生的关联业务往来或交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定；

4.本人/本企业将严格遵守公司章程中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均将按照公司关联交易决策程序进行，并将履行合法程序，及时对关联交易事项进行信息披露；

5.本人/本企业保证不会利用关联交易转移公司的利润，不会通过影响公司的经营决策来损害公司及其他股东的合法权益；

6.如违反上述承诺与公司进行交易，而给公司造成损失，由本人/本企业承担赔偿责任。

（5）关于房屋租赁事宜的承诺

控股股东、实际控制人赵锐承诺：

如原力数字及其控股子公司因房屋租赁未备案而受到行政处罚，本人承诺将全额承担罚款等费用，或向原力数字及其控股子公司进行等额补偿，以保证原力数字及其控股子公司不会遭受损失。

（6）关于未能履行承诺的约束措施及依法承担赔偿责任的承诺

①林芝利创承诺：

若未能履行公司公开转让说明书中披露的承诺事项，本企业将履行如下保障措施：1.通过公司及时、充分披露其承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；2.自愿接受社会和监管部门的监督，及时改正并继续履行有关公开承诺；3.因违反承诺给公司或投资者造成损失的，依法对公司或投资者进行赔偿，但因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力等本企业无法控制的客观原因导致的除外。

②苏州华慧承诺:

若非因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力原因导致未能完全或有效地履行公开承诺事项的,自愿接受如下约束措施,直至相应补救措施实施完毕:

1.及时在中国证券监督管理委员会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司及公司章程指定的披露媒体上公开说明未履行或无法按期履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉,同时根据相关法律法规规定及监管部门要求承担相应的法律责任或采取相关替代措施。2.如果因未履行相关承诺事项,致使依赖该等承诺而实施交易的投资者在证券交易中遭受损失的,将依届时法律法规承担相关赔偿责任。

③除林芝利创、苏州华慧以外的其他股东、董事、监事、高级管理人员承诺:

若非因相关法律法规、政策变化、自然灾害及其他不可抗力原因导致未能完全或有效地履行公开承诺事项的,自愿接受如下约束措施,直至相应补救措施实施完毕:

1.及时在中国证券监督管理委员会、全国中小企业股份转让系统有限责任公司及公司章程指定的披露媒体上公开说明未履行或无法按期履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉,同时根据相关法律法规规定及监管部门要求承担相应的法律责任或采取相关替代措施。2.如果因未履行相关承诺事项,致使依赖该等承诺而实施交易的投资者在证券交易中遭受损失的,将依法向投资者赔偿相关直接损失。如果未承担前述赔偿责任,公司有权扣减所获分配的现金分红或本人自公司领取的薪酬用于承担前述赔偿责任。同时,在未承担完毕前述赔偿责任期间,不得转让直接或间接持有的公司股份。3.如因未履行相关承诺事项而获得收益的,所获收益归公司所有,并在获得收益的十个工作日内将所获收益支付给公司指定账户。

(7) 关于不谋求控股股东、实际控制人地位的承诺函

①林芝利创承诺:

自承诺函出具之日起至原力数字本次挂牌后 60 个月内,本企业不以控制为目的增持原力数字股份,不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东共同谋求、或协助其他股东谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位。

②除天津纵力、南京锐影、林芝利创以外的其他机构股东承诺:

自承诺函出具之日起至原力数字在全国中小企业股份转让系统挂牌后 60 个月内,本企业不以控制为目的增持原力数字股份,不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东、第三方共同谋求、或协助其他股东、第三方谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位,不参与任何可能影响赵锐作为原力数字控股股东、实际控制人地位稳定性的活动。

本企业已就签署出具本承诺函履行必要的内部审批程序,本企业签署出具本承诺函系本企业真

实意思表示，不会违反本企业合伙协议/公司章程的约定或本企业与第三方具有法律约束力的约定。

本承诺函自出具之日起至原力数字在全国中小企业股份转让系统挂牌后 60 个月内持续有效，不可撤销或解除，但本企业可以在本承诺函的基础上作出进一步承诺。

③除赵锐以外的其他自然人股东承诺如下：

自承诺函出具之日起至原力数字在全国中小企业股份转让系统挂牌后 60 个月内，本人不以控制为目的增持原力数字股份，不通过任何方式单独谋求、或与原力数字其他股东、第三方共同谋求、或协助其他股东、第三方谋求原力数字的控股股东和实际控制人地位，不参与任何可能影响赵锐作为原力数字控股股东、实际控制人地位稳定性的活动。

本人签署出具本承诺函系本人真实意思表示，不会违反本人与第三方具有法律约束力的约定。

本承诺函自出具之日起至原力数字在全国中小企业股份转让系统挂牌后 60 个月内持续有效，不可撤销或解除，但本人可以在本承诺函的基础上作出进一步承诺。

十、 其他事项

截至本招股说明书签署日，不存在需披露的其他事项。

第五节 业务和技术

一、 发行人主营业务、主要产品或服务情况

（一）公司主营业务

原力数字系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业。自 2010 年成立以来，公司始终秉承“坚持科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和制作服务”的企业使命，以数字信息技术应用和工业化生产能力为核心，为全球众多的客户提供高品质的 3D 数字内容制作服务。

目前，公司已经发展成为拥有 2,000 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，并形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队。经过多年技术研发及经验积累，公司形成了具备核心竞争力的 3D 数字内容制作专业技术；公司在长期的项目实践中形成了完备的制作分工体系，具备较为成熟的工业化 3D 数字内容制作流程，公司参与受托制作的 3D 数字内容产品受到国内、国际专业评审机构的肯定。

凭借在游戏及动画 3D 数字内容制作领域的多年深耕以及高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与腾讯集团、网易集团、索尼集团、美国艺电公司、2K Sports、华纳游戏、Meta 等游戏制作及动画制作领域客户达成稳定的业务合作关系，近年来参与了美国梦工厂《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列、星辰科技《遮天》系列、万维仁和《凡人修仙传》系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA22》《FIFA23》系列和 2K Sports《NBA2K22》《NBA2K23》《NBA2K24》《NBA2K25》系列游戏 3D 内容制作。同时，公司积极拓展客户渠道，截至本招股说明书签署日，已为包括微软游戏工作室、NCSOFT Corporation、贝塞斯达游戏工作室、奈飞动画等在内的全球范围内数百家游戏制作及动画制作领域客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。

随着行业数字化转型快速发展，公司积极把握行业对于数字内容产品及技术服务日益增长的需求，将前期在游戏及动画制作领域积累的 3D 数字内容制作技术与新兴信息技术应用相结合，通过对 3D 数字内容制作技术持续探索与实践，将 3D 数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域。在其他行业领域，公司在为客户提供 3D 数字内容制作服务的基础上，根据客户需求运用工业化的 3D 数字内容制作能力进一步提供专业技术接口打通、程序开发、交互设计、应用测试等科技附加服务，为客户提供一站式服务。截至本招股说明书签署日，公司已为浦发银行、搜狗科技、中国移动、商汤科技、华为、科大讯飞等客户提供 3D 数字内容制作及相关服务，3D 数字内容制作服务在其他行业的应用前景良好。

（二）主要产品或服务

报告期内，公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，主要为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果。基于数字图像技术等数字信息技术，公司

3D 数字内容制作服务业务可为客户提供包括原画图像构建、3D 数字模型构建以及数字角色绑定等在内的制作服务和相关科技附加服务，并以 3D 数字图像、动画等数字资产的形式交付给客户并取得相应报酬。公司 3D 数字内容制作服务主要环节如下：

制作环节	环节介绍
原画图像构建	根据客户提供的角色资料或故事情景，制作角色或情景图像
3D 数字模型构建	通过 3D 数字扫描设备对原始模型进行精确扫描，然后通过人工加工及优化实现模型和材质的精确复原；基于虚拟造型构建数字 3D 模型
数字角色绑定	在数字 3D 动画制作中，数字模型需要经过角色绑定后进入动画制作环节。数字角色绑定技术可以利用软件为数字资产设定骨骼系统及控制器，使制作人员可以操控角色和调节动画
3D 数字动画设计	基于数字模型所在的情景及情节发展，设计数字模型动画效果，以准确表达数字模型在特定场景下的心理活动、肢体动作及情感表达
3D 动作捕捉	运用专业设备对人物动作进行实时捕捉，对采集到的人物动作数据进行加工及处理，并运用实时虚拟拍摄及 UE 实时渲染技术使得制作人员可以看到实时拍摄效果
3D 数字特效制作	运用数字图像技术对画面进行加工、合成、修复、生成，达到生成虚拟场景及虚拟角色动画、画面色彩及质感优化处理等目标，以制造更加逼真、震撼的视觉效果
数字面部运动集成	基于公司在前前面部动画制作过程中所积累的数据，通过将所有的面部数据进行精确的标定，为角色模型各种情景下的表情提供更为准确的数据集
3D 画面渲染	将前期制作完成的 3D 数字模型整合在一个三维场景中，通过设定三维场景中的摄像机位置计算光源对物体的影响，根据 3D 数字模型表面材质类型、纹理等差异呈现出阴影、反射等效果，使画面更加逼真
3D 数字内容科技附加服务	（1）专业技术接口打通：公司提供数字内容制作服务时，基于完成制作的需要，针对部分客户拥有的专有软硬件平台，公司通过软件接口对接前述平台，打通数据链路； （2）程序开发：公司制作的数字内容一般需要通过数字引擎运行，公司根据客户的定制需求通过 C++ 等程序对原始数字引擎进行编程，以实现最终需求的功能和效果； （3）交互设计：基于客户设定的应用场景进行应用场景交互系统设计，同时对设计原型进行定性和定量的用户测试，根据用户反馈结果进行迭代优化，最终形成可正确使用的人机交互界面； （4）应用测试：在客户已有软硬件条件下完成数字制作内容在交互、视觉效果等方面的应用测试。

从下游应用领域和具体交付成果来看，公司 3D 数字内容制作服务业务包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作和其他行业 3D 内容受托制作及服务。

在游戏 3D 内容受托制作和动画 3D 内容受托制作领域，随着终端用户对于游戏、动画作品的观赏性、体验性要求逐步提升，游戏、动画相关领域制作商为使产品具备更强的用户吸引力，更加注重产品中角色、特效、场景等各类视觉效果的实现，以给消费者带来更加强烈的视觉冲击和产品体验。游戏、动画行业对于 3D 数字内容制作服务具有广阔的市场需求，是目前公司 3D 数字内容制作服务业务的主要服务领域。

同时，在其他行业领域，尤其是服务型行业，数字化转型已成为其重要发展趋势之一。3D 数字

内容产品及技术作为相关行业数字化转型的重要手段，愈发受到行业内企业重视。近年来，除在游戏 3D 内容受托制作和动画 3D 内容受托制作领域持续深耕之外，公司积极把握其他行业数字化转型趋势下日益提升的 3D 数字内容制作服务需求，将前期在游戏及动画 3D 内容受托制作领域积累的 3D 数字内容制作技术与机器学习、云计算、大数据及虚拟现实等新兴信息技术应用相结合，并逐步向金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等行业应用领域拓展，将 3D 数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域。

公司 3D 数字内容制作服务业务在不同行业应用领域的主要代表性案例情况如下：

1、游戏 3D 内容受托制作领域主要案例

案例图示	案例名称	客户	公司提供的主要服务
	FIFA23	美国艺电公司	对角色身体动作（尤其是颈部、肩部和脊柱等部位身体动画）进行完善并提高 3D 动画质量；为 3D 角色设计射门动作时的手部动画；根据情景设计角色的 3D 体态动作以及与道具的互动动作；为相关场景设计对应的道具（如：电话、椅子、门等）动画
	NBA2K24	2K Sports	根据客户提供的资产及要求，构建及完善 3D 角色形象、3D 角色动画，以及负责制作角色纹身、服装、球鞋和道具等数字模型
	阿斯加德之怒 2	Meta	根据客户提供的资产及要求，提供角色、道具、场景的原画设计，并参与了大量关键帧动画以及部分 3D 资产美术制作等
	God of War (中文译名：战神)	索尼集团	根据客户提供的角色特点和情节设置，制作不同情景下的角色关键帧动画；根据情节设置，设计并制作部分 3D 环境场景道具，以及角色、道具在特定情景下的 3D 动画效果
	Baldur's Gate 3 (中文译名：博德之门 3)	The Dragon Commanders, Ltd.	根据客户提供的故事情景及人物角色设定为角色设计并制作 3D 动画；基于客户提供的初步角色身体动作捕捉数据进行加工和完善，以提升最终 3D 动画表现效果

	三角洲行动	腾讯集团	根据客户要求，提供场景、道具、载具、植被、资产合规等 3D 关卡资产制作，以及整关卡全流程合作和地编服务
	Marvel's Avengers (中文译名: 漫威复仇者联盟)	Crystal Dynamics, Inc.	根据客户要求，提供角色、场景、道具的原画设计及 3D 资产制作服务；通过场景特效、角色特效、灯光渲染、角色绑定等环节，提供 3D 动画制作服务

2、动画 3D 内容受托制作领域主要案例

案例图示	案例名称	客户	公司提供的主要服务
	Wizards: Tales of Arcadia (中文译名: 魔法大师: 世外桃源的传说)	美国梦工厂	基于客户要求提供骨骼绑定、动画设计、角色毛发解算模拟、合成及渲染等动画制作服务；根据客户要求提供数字模型构建及配饰设计等 3D 数字资产制作服务；根据客户要求提供场景、角色设计等视觉效果服务
	遮天 第一季	星阅辰石	根据客户提供的剧本分镜概设，进行动画剧集制作，包括：预演视频、角色/道具/怪物/场景模型贴图及材质制作、角色/道具/怪物绑定、Layout 镜头制作、动画制作、布料/毛发/动力学及特效设计及制作、灯光渲染等内容，以及剧集的虚拟拍摄执行及现场制片管理
	遮天 第二季		
	凡人修仙传年番	万维仁和	根据客户提供的概念设计与剧本分镜，提供角色场景、道具资产的模型生产绑定，及虚拟拍摄、layout、动画、场景细化、灯光、角色布料/动力学、特效、渲染、中后期制片管理等动画制作服务

	凡人修仙传第三季	万维仁和	根据客户提供的概念设计与剧本分镜，提供角色场景、道具资产的模型生产绑定，及虚拟拍摄、layout、动画、场景细化、灯光、角色布料/动力学、特效、渲染、中后期制片管理等动画制作服务
	深海	霍尔果斯十月文化传媒有限公司	根据客户的要求提供包括 layout 制作、动画制作、特效制作、灯光渲染及合成等动画制作服务；根据客户要求提供角色资产、骨骼绑定测试开发服务及场景资产制作服务
	人鱼之歌	腾讯集团	根据客户提供的分镜和资产素材，负责完成资产制作以及 layout、动画、特效、灯光渲染、合成环节的全部镜头制作等

3、其他行业 3D 内容受托制作及服务领域主要案例

案例图示	案例名称	客户	公司提供的主要服务
	金融服务超写实 AI 数字人美术资产及平台接口和驱动开发	浦发银行	对客户提供的模特进行 3D 面部数据扫描及高精度模型构建；对已完成的模型添加骨骼、蒙皮、权重和控制器，测试表情和口型；负责产出 40 小时以内（含）用于人像驱动模型训练所需的视频数据与对应的逐帧的参数数据；负责获取相关面部 MorphTarget 数据，用于模型训练；基于客户提供的 SDK/API 进行 AI 能力的 UE4 引擎内的功能集成开发；使用基于 AI 动画技术的 UE4 SDK，将输入的语音内容转化为预测的 MorphTarget 值，驱动虚拟角色实现实时互动
	支付宝五福乐园项目	支付宝	根据客户要求，提供“福气乐园”创意及制作服务，主要包括“福气乐园”场景设计、五福数字人角色设计、互动小游戏套圈、飞飞兔等制作、场景材质开发等

	中国移动虚拟代言人橙络络开发及虚拟互动内容制作	中国移动	根据客户要求，提供数字人原画设计、资产制作、面部口型绑定、肢体骨骼绑定、服装效果制作、3D 数字人渲染等数字人制作服务；同时，公司通过提供专业技术接口打通的科技附加服务使该数字人可以对接多种互动场景
	动态金陵图开发	中智腾飞	通过背景动画绘制、大屏端特效、引擎动画整合以及 Unity 端程序交互，将古代书画《金陵图》以数字动画形式呈现，为南京德基美术馆“金陵图数字艺术展”提供了动态、可交互的《金陵图》的制作服务
	立白代言人	广州立白企业集团有限公司	根据客户要求，提供虚拟代言人前期策略规划、虚拟形象设计打造、场景开发、数字资产融合等服务

（三）主营业务收入构成

报告期内，公司主营业务收入构成情况如下：

单位：万元

项 目	2025 年 1-6 月		2024 年度	
	收入	占比（%）	收入	占比（%）
游戏 3D 内容受托制作	15,444.40	54.10	29,881.80	54.85
动画 3D 内容受托制作	12,042.88	42.19	22,445.86	41.20
其他行业 3D 内容受托制作及服务	1,059.57	3.71	2,147.25	3.94
合 计	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00
项 目	2023 年度		2022 年度	
	收入	占比（%）	收入	占比（%）
游戏 3D 内容受托制作	27,516.88	52.34	26,949.54	53.78
动画 3D 内容受托制作	23,248.56	44.22	18,310.54	36.54
其他行业 3D 内容受托制作及服务	1,809.44	3.44	4,850.55	9.68
合 计	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00

（四）主要经营模式

1、销售模式

公司销售模式为直销，不存在经销的情况。公司通过组建销售中心进行市场拓展，销售中心负

责信息收集、管理和项目跟踪，通过参加境内外展会、线上线下推广、客户拜访等途径，以商务洽谈、招投标形式与终端客户直接建立合作关系。对于不需要履行招投标程序的项目，公司通常在通过客户审核效果测试及报价后与客户建立合作关系。对于需要履行招投标程序的项目，公司严格执行相关制度，由销售中心负责投标文件的编写组织工作，根据公司分工和授权，组织各相关部门分别进行成本核算、投标报价、标书编制等工作，直接向终端客户投标获取订单机会。在双方建立长期合作关系后，销售中心持续跟进客户动态，积极了解客户需求。基于合作过程中公司优秀的 3D 数字内容制作效果及稳定高效的 3D 数字内容制作效率，部分客户在后续合作中采取邀请或直接商谈的方式与公司签订业务订单。

在竞标成功或确认客户邀约后，由销售中心与客户进行商业洽谈确定合同订单条款。针对游戏 3D 内容受托制作业务，客户一般会与公司签订框架协议作为双方合作的基本合同，约定总体合作事项、验收标准、制作要求、费用及支付方式、违约条款等基本条款，再通过发送具体任务订单告知公司项目背景、该任务订单执行周期、具体业务需求、制作效果需求以及制作成果格式要求等信息；针对动画 3D 内容受托制作业务，客户一般与公司签订具体业务合同，在相关合同中对客户的具体制作需求、交付内容、项目流程、进度规划、费用及支付方式、验收要求、违约条款等进行约定；针对其他行业 3D 内容受托制作及服务业务，客户根据具体需求内容与公司签订框架协议并下达具体任务订单或签订具体业务合同。

2、服务模式

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务。公司实施项目经理责任制，组建跨部门合作的项目组，按照项目组织生产制作。该模式可以对特定项目及其相关可利用资源进行有效的计划、组织、协调、控制，以实现项目的预定目标。公司 3D 数字内容制作服务业务的主要服务流程分别如下：

（1）游戏 3D 内容受托制作业务

公司游戏 3D 内容受托制作业务主要系为客户提供数字图像、动画等游戏数字资产。项目管理部门将客户需求发送给有相关项目制作能力的制作团队，项目制作团队根据客户的场景或角色设定，通过原画设计、3D 数字模型构建、3D 数字动画效果制作等环节制作出游戏角色及游戏场景等 3D 数字图像及动画，制作完成后将数字资产提交客户进行验收。

（2）动画 3D 内容受托制作业务

公司动画 3D 内容受托制作业务主要系为客户提供完整的动画内容。项目制作团队首先进行分镜、角色、场景的前期设计，并制作故事板以动态图像的形式大致展现导演预期的画面效果，为后续的生产制作确立方向；其次通过 3D 数字模型构建环节构建人物场景模型，并实施角色骨骼绑定、进行动作捕捉、制作角色面部表情并添加特效；再经材质调整、画面分层、创建灯光、场景渲染，合成输出最终的动画内容，将制作完成的动画内容提交客户进行验收。

（3）其他行业 3D 内容受托制作及服务业务

公司其他行业 3D 内容受托制作及服务业务系在为金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等行业客户提供 3D 数字内容制作服务的基础上,运用工业化的 3D 数字内容制作能力为客户提供一站式服务。

首先,公司组织具有丰富经验的技术人员对客户需求进行分析并拆解为模块化的制作服务内容;其次,公司组建项目制作团队,通过原画图像构建、3D 数字模型构建、数字角色绑定等环节,依据客户需求开展数字人、展览数字内容、图像资产等制作服务;将制作完成的数字内容制作产品提交客户进行验收。同时,根据客户实际情况,公司亦为客户提供公司平台与客户平台间的专业技术接口打通、用于数字内容运行的程序开发、基于数字内容应用场景的交互设计等科技附加服务,在满足客户需求的同时提升公司 3D 数字内容制作服务的科技附加值。

3、采购模式

根据具体的采购内容,公司采购主要分为物资采购和服务采购。物资采购是指公司行政资产采购及 3D 数字图像及动画制作相关的计算机硬件及软件、动作捕捉镜头等设备的采购;服务采购分为业务服务采购和技术服务采购,其中,业务服务采购是指为解决客户订单量波动及客户制作周期要求等因素导致公司制作人员临时性不足问题,公司通过向供应商采购辅助性制作、后期项目制作等相关环节服务,保证公司 3D 数字内容制作服务业务的交付能力;技术服务采购指公司向供应商采购软件开发及技术、管理、咨询支持性的相关服务。

2024 年 10 月以前,公司行政中心负责行政资产采购,设备运营部负责计算机硬件及软件、动作捕捉镜头等设备的采购,发展协作部负责服务采购。2024 年 10 月,公司设立采购中心统一负责前述采购事宜。

需求部门根据具体需求填写采购申请,采购金额以预算为依据,经相关人员签批后,由采购中心在供应商库中匹配供应商资源,并经需求部门负责人、总经理等审批后进行采购。对于物资采购和服务采购的供应商,公司通过组织年度评审,从供应商资质、服务质量、性价比、供货速度及服务态度等方面评价相关供应商是否持续合作。

4、盈利模式

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务,通过接受客户委托,为客户提供 3D 数字内容制作服务并获取项目收入,以项目收入与相应项目人工成本、采购成本及其他成本等之间的差额赚取利润。

5、研发模式

公司作为数字内容制作行业的高新技术企业,自主研发是公司核心技术开发和升级的主要途径。一直以来,公司高度重视技术研发与创新,制定了《技术研发管理制度》《研发项目申报、实施管理规定》《知识产权管理规定》等内部管理文件。同时,公司建立了完整的研发项目组织管理

流程体系，由总经理办公会负责讨论并商定公司重大技术发展战略，保证研发符合公司战略发展方向，并设立数字技术研发中心作为公司研发活动的主要管理和执行部门。公司研发活动主要分为项目策划阶段、项目立项阶段、项目研发阶段、项目测试阶段、项目推广使用阶段及项目结项阶段。各研发阶段主要工作内容如下：

（1）项目策划阶段

公司研发项目主要基于 3D 数字内容制作服务业务的技术需求和外部市场技术发展趋势而策划。公司各事业部或公司高级管理人员以项目内容、技术指标、市场需求、现有基础、关键技术、研发周期、预期效果等为要素，分析并提出技术研发需求。

（2）项目立项阶段

需求发起部门、数字技术研发中心共同对研发项目可行性进行论证，财务部参与论证项目投入及预期收益。论证可行后由总经理办公会或有权决策机构对立项申请进行评审。研发项目评审通过后，项目正式立项，由数字技术研发中心牵头撰写《研发项目立项书》。

（3）项目研发阶段

数字技术研发中心负责执行已立项研发项目的研发工作。公司研发采用项目负责人负责制，项目负责人、研发人员和辅助人员组建研发小组，根据研发周期、资金需求、阶段目标、时间安排及最终要取得的成果和知识产权等内容具体开展研发工作。项目负责人负责对项目进度和完成质量进行监督、评估，总体把握项目阶段性进度，并不定期向总经理报告项目进展情况。

（4）项目测试阶段

项目研发基本完成后，研发小组负责项目测试准备，由需求部门与研发小组共同对研发成果进行测试。数字技术研发中心积极与制作部门沟通相关技术的使用情况，及时记录并解决测试反馈的问题，不断完善相关研发成果，确保研发内容在公司业务开展时达到预期效果。

（5）项目推广使用阶段

项目测试通过后，数字技术研发中心或研发项目负责人牵头向总经理办公会或有权决策机构汇报。研发成果经总经理办公会或有权决策机构审核通过后，可在公司业务开展中投入使用。

（6）项目结项阶段

研发项目结束后，数字技术研发中心组织编写结项报告，按照公司有关规定办理技术资料的存档手续并进行项目成本结算，同时进行成果鉴定、报奖、软件著作权登记等相关工作。

6、采用目前经营模式的原因、影响经营模式的关键因素及未来变化趋势

（1）公司采用目前经营模式的主要原因、影响经营模式的关键因素

公司主营业务为根据客户需求综合利用数字信息技术提供专业的 3D 数字内容制作服务。公司

采用上述经营模式是根据自身制作服务能力、技术研发水平并结合市场需求、行业发展情况等确定的。影响公司经营模式的关键因素主要包括：国家相关法律法规及产业政策、行业技术水平、市场竞争环境及市场供求关系。

（2）公司经营模式及其影响因素在报告期内的变化情况及未来变化趋势

公司主要经营模式及影响经营模式的关键因素在报告期内保持稳定，无重大变化，预计未来不会发生重大变化。

（五）公司自设立以来主营业务、主要产品或服务、主要经营模式的发展演变情况

公司自成立以来始终秉承“坚持科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和服务”的企业使命，综合利用数字信息技术能力提供专业的 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务。

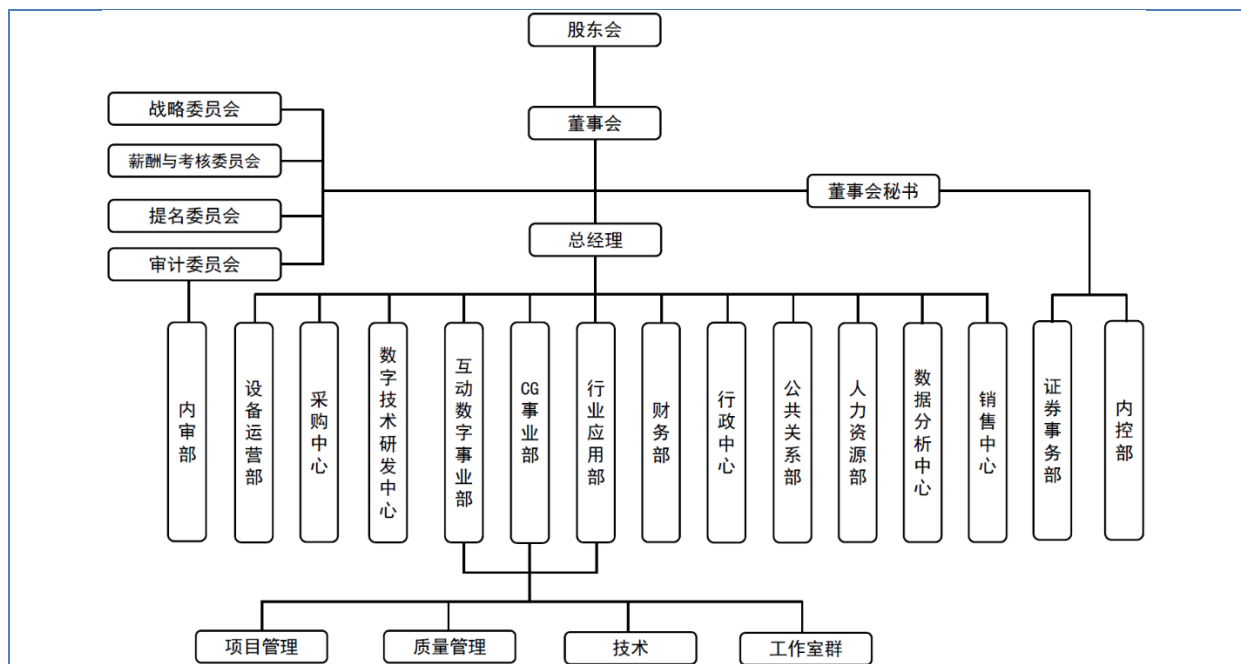
2010 年，原力有限设立，公司开始从事 3D 数字内容制作服务业务，业务领域主要包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作。2013 年至 2018 年，公司在发展原有 3D 数字内容制作服务业务的基础上，探索并开展了部分原创数字内容创制及数字内容投资业务。在这段时期，3D 数字内容制作服务业务是公司的主要收入来源。2019 年以来，公司进行了战略聚焦，集中精力持续大力发展 3D 数字内容制作服务业务。公司在游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作领域持续深耕的同时，积极拓展 3D 数字内容制作服务业务在其他行业的应用，进一步扩大 3D 数字内容制作服务业务的规模。

报告期内，公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，公司主营业务、服务内容和经营模式未发生变化。

（六）公司组织结构及主要业务流程

1、组织结构图

公司组织结构如下图所示：



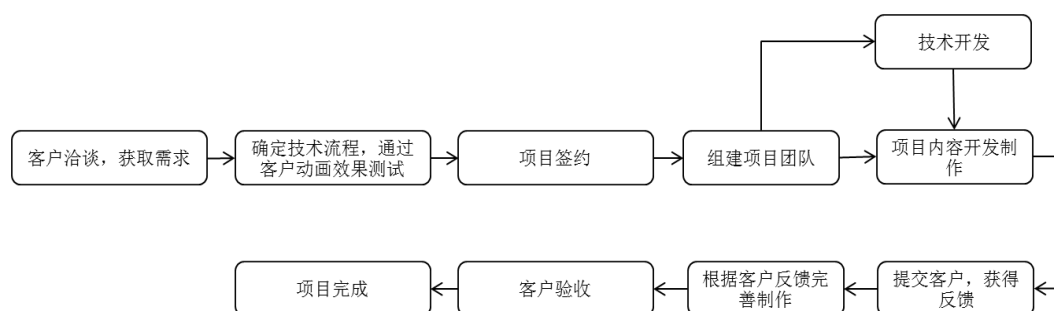
公司各部门职能介绍如下：

序号	部门名称	部门职责
1	内审部	监督与管理：促进单位内部管理制度的强化，确保会计资料的真实性、可靠性和合规性；风险识别与控制：及时发现并提出改进意见，帮助公司识别潜在问题和风险，并提供解决方案；内部控制评估：对内部机构的内部控制制度的完整性、合理性及其实施的有效性进行检查和评估等工作
2	设备运营部	主要负责公司服务器的配置，维护，监控，调优，故障的排除等；负责公司的系统升级、扩容及配合开发测试；负责公司内部及外部网络维护和优化、网络的安全监控及性能管理；负责公司的数据备份及权限的控制；负责公司的信息安全管理；保障公司所有的电脑硬件、系统、软件的正常运行；保障公司的门禁、监控等系统的正常运行
3	采购中心	主要负责对供应商战略合作、服务外包与日常采购工作的统筹管理，包括：搭建采购库；建立标准化操作手册；供应商的开拓、孵化、培养；合作项目的商务对接；所属业务模块的供应商开发与维护；供应商的分级、培养、淘汰；采购价格、关联关系及合同管理；供应链管理流程执行情况的监督；比价过程的执行、结果的归档、数据分析及模型设定；供应商评估与甄选；采购结算等
4	数字技术研发中心	主要负责公司前沿技术的研究与开发；项目生产流程的研发，为生产提供技术支持；负责公司信息系统的开发及维护；负责公司动捕、扫描技术研究、动捕大棚的管理以及项目相关技术支持；管理渲染农场，为项目渲染提供技术支持
5	互动数字事业部	主要负责公司游戏 3D 内容受托制作业务板块的经营计划制定，负责该业务相关的 3D 美术、Mocap 动画、K 帧动画、原画、绑定等业务的开拓、承接及制作，具体包括：互动数字事业部团队搭建及优化，项目管理，项目生产制作等
6	CG 事业部	主要负责公司动画 3D 内容受托制作业务板块的经营计划制定，负责 CG 短片、动画剧集、动画电影业务的开拓、承接及制作，具体包括：CG 事业部团队结构优化和搭建，项目管理，项目生产制作等
7	行业应用部	负责公司其他行业应用内容受托制作及服务业务板块的经营计划制定，

		负责相关业务的开拓和承接，具体包括：相关市场的开拓与发展，客户关系维护，业务承接，项目管理等
8	财务部	负责公司（含子公司）资金、预算、税务管理，及会计核算、财务审计监督、财务分析管理等
9	行政中心	负责公司基地建设、行政事务统筹管理，合理控制行政费用，负责公司行政管理制度的建立健全，负责固定资产管理、办公用品管理、会议接待管理、档案管理、文书管理、安全管理、办公环境管理、公司各类证照管理、后勤服务、市场宣传等
10	公共关系部	负责公司公共关系维护与发展；企业品牌管理；危机公关处理；项目申报；证照办理以及知识产权的统筹管理
11	人力资源部	中台系统负责公司构建人力资源管理体系，有效推进人力资源规划、招聘与配置、培训与开发、绩效管理、薪酬与福利管理、考勤管理、员工关系等职能；业务合作系统深入各业务单元，为业务在员工发展、人才发掘、能力培养等方面提供人力资源支持保障；企业文化推广与落地，建立和完善课程体系，搭建学习资源与培训项目，规划人才发展培训为公司的梯队建设提供后备力量，内容包括干部培养、技术培训、新人培训、文化价值观宣传与培训等
12	数据分析中心	对公司运营过程中的数据进行挖掘、搜集、整理及分析，并作出行业研究、评估和预测，为业务部门提供管理工具，针对数据分析结论为公司日常运营提出数据支撑和改进建议，为公司战略管理提出决策支持
13	销售中心	主要负责公司国内外各业务的开发、扩展，新业务的引入等；与客户建立良好的业务关系，通过拜访客户等方式深挖客户需求；回款管理及应收账款催收；收集有关市场动态和市场信息的资料，及时调整销售策略；业务风险控制等工作
14	证券事务部	负责公司证券事务及资本运营管理
15	内控部	设计、拟定内部控制自我评价相关制度；执行风险评估程序；发现影响公司目标实现的内部控制缺陷，提出整改建议，以及整改方案的执行与报告；完善公司内部治理结构，并监督检查等。对内控体系运行的有效性负责。具体事务包括但不限于职责分工管理，授权管理，审核批准管理，运营流程管理，预算考核管理，财产保护管理等

2、主要业务流程

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，其业务流程图如下：



（七）发行人生产经营中涉及的主要环境污染物、主要处理设施及处理能力

公司主营业务是综合利用数字信息技术为客户提供 3D 数字内容制作服务，生产经营中不会产生工业废水、废气等工业污染物，不会对环境造成污染。报告期内，公司严格贯彻执行国家制定的各项环境保护的法律法规。

二、 行业基本情况

（一）发行人所属行业及确定依据

报告期内，公司主营业务为3D数字内容制作服务。根据国家统计局《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2017），公司所处行业为“I65 软件和信息技术服务业”中的“I657 数字内容服务”；根据国家统计局发布《战略性新兴产业分类（2018）》，公司所处行业属于“8 数字创意产业”中的“8.2.2 数字文化创意内容制作服务”。

（二）行业主管部门、监管体制、相关法规及行业政策

1、行业主管部门和监管体制

公司所处行业主要受到工信部和文旅部的指导与监管，采用“法律约束、行政管理和行业自律”相结合的监督管理模式；公司所属行业协会为中国动画学会。行业主管部门和行业自律组织的主要职责如下：

序号	（细分）行业 主管单位	监管内容
1	工信部	工信部的主要职责包括提出新型工业化发展战略和政策；制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策；组织实施有关国家科技重大专项，推进相关科研成果产业化，推动软件业、信息服务业和新兴产业发展；推进工业、通信业体制改革和管理创新；统筹推进国家信息化工作，组织制定相关政策并协调信息化建设中的重大问题等
2	文旅部	文旅部的主要职责为贯彻落实党的文化工作方针政策，研究拟订文化和旅游政策措施；统筹规划文化事业、文化产业和旅游业发展；管理全国性重大文化活动，指导国家重点文化设施建设；深入实施文化惠民工程；指导、推进文化和旅游科技创新发展，推进文化和旅游行业信息化、标准化建设；组织实施文化和旅游资源普查、挖掘、保护和利用工作；推进文化和旅游行业信用体系建设；维护市场秩序；组织大型文化和旅游对外及对港澳台交流活动，推动中华文化走出去等
3	中国动画学会	中国动画学会是我国全国性的动画法人社团组织，以繁荣原创动画与发展中国动画产业为目的，负责引导、联络、服务于全国动画业界企事业单位、媒体机构以及动画教育院校，开展业务协调、中外交流、专业研究、教学培训、信息传播、咨询服务等

2、行业主要法律法规和政策

近年来，国家相继出台了多项政策以支持促进数字内容制作行业的发展，主要政策内容如下：

序号	出台 时间	出台 单位	政策名称	内容简介
1	2010.10	国务院	《国务院关于加快培育和发展战略性新兴产业的决定》	着力发展集成电路、新型显示、高端软件、高端服务器等核心基础产业。提升软件服务、网络增值服务等信息服务能力，加快重要基础设施智能化改造。大力发展数字虚拟等技术，促进文化创意产业发展

2	2011.3	全国人民代表大会	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》	大力发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、演艺娱乐、数字内容和动漫等重点文化产业
3	2012.2	文旅部	《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	大力开发适宜互联网、移动终端等载体的网络文化产品，促进动漫游戏、网络音乐娱乐等数字文化内容的消费
4	2012.2	中共中央办公厅、国务院办公厅	《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐、会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业
5	2012.9	文旅部	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平
6	2014.3	国务院	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	加快数字内容产业发展，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用
7	2016.9	文旅部	《文化部关于推动文化娱乐行业转型升级的意见》	鼓励企业依托中华优秀传统文化资源，创作生产更多传播当代中国价值观念、体现中华文化精神、反映中国人审美追求的优秀文化娱乐产品
8	2016.12	国务院	《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》	将数字创意产业列为战略性新兴产业，提出以数字技术和先进理念推动文化创意与创新设计等产业加快发展，促进文化科技深度融合、相关产业相互渗透。强化高新技术支撑文化产品创作的力度，提高数字创意内容产品原创水平，提高动漫游戏、数字音乐、网络文学、网络视频、在线演出等文化品位和市场价值
9	2016.12	文旅部	《文化部“一带一路”文化发展行动计划（2016-2020年）》	建立和完善文化产业国际合作机制，加快国内“丝绸之路文化产业带”建设。以文化旅游、演艺娱乐、工艺美术、创意设计、数字文化为重点领域，支持“一带一路”沿线地区根据地域特色和民族特点实施特色文化产业项目，加强与“一带一路”国家在文化资源数字化保护与开发中的合作，积极利用“一带一路”文化交流合作平台推介文化创意产品，推动动漫游戏产业面向“一带一路”国家发展
10	2017.2	文旅部	《文化部“十三五”时期文化发展改革规	加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态，加快发展以文化创意为核心，依托数字技术进行创作、生产、传播和

			划》	服务的数字文化产业，培育形成文化产业发展新亮点。推动优秀文化内容数字化转化和创新，加强数字文化创意内容创作与供给。提升数字文化创意技术与装备水平。建设数字文化产业双创平台，构建数字文化产业创新生态体系。推进数字文化及相关产业融合发展
11	2017.4	文旅部	《文化部关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》	加强数字文化产业原创能力建设，鼓励全民创意、创作联动等新方式。发挥高新技术对内容创作、产品开发、模式创新的支撑作用，提高产品品质、丰富表现形式。深化“互联网+”，深度应用大数据、云计算、人工智能等科技创新成果，促进创新链和产业链有效对接
12	2017.8	国务院	《国务院关于进一步扩大和升级信息消费持续释放内需潜力的指导意见》	实施数字内容创新发展工程，加快文化资源的数字化转换及开发利用。扶持一批重点文艺网站，拓展数字影音、动漫游戏、网络文学等数字文化内容，丰富高清、互动等视频节目，培育形成一批拥有较强实力的数字创新企业
13	2019.8	科技部、中宣部、中央网信办、财政部、文旅部、广播电视总局	《关于促进文化和科技深度融合的指导意见》	到 2025 年，基本形成覆盖重点领域和关键环节的文化和科技融合创新体系，实现文化和科技深度融合。并从加强文化共性关键技术研发、加强文化大数据体系建设、促进内容生产和传播手段现代化等八个方面提出文化和科技深度融合的重点任务
14	2019.10	发改委	《产业结构调整指导目录（2019 年本）》	将“文化创意设计服务，数字文化创意（含数字文化创意技术装备、数字文化创意软件、数字文化创意内容制作、新型媒体服务、数字文化创意内容应用服务），动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发”列入鼓励类产业
15	2020.9	发改委、科技部、工信部、财政部	《关于扩大战略性新兴产业投资培育壮大新增长点增长极的指导意见》	鼓励数字创意产业与生产制造、文化教育、旅游体育、健康医疗与养老、智慧农业等领域融合发展，激发市场消费活力
16	2020.11	文旅部	《文化和旅游部关于推动数字文化产业高质量发展的意见》	加快数字化转型共性技术、关键技术研发应用。支持建立产学研用协同合作的产业技术创新联盟，推动跨行业、跨部门、跨地域成果转化。支持 5G、大数据、云计算、人工智能、物联网、区块链等在文化产业领域的集成应用和创新，建设一批文化产业数字化应用场景
17	2021.3	全国人民代表大会	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》	实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”

18	2021.4	文旅部	《“十四五”文化和旅游发展规划》	推动数字文化产业加快发展,发展数字创意、数字娱乐、网络视听、线上演播、数字艺术展示、沉浸式体验等新业态,丰富个性化、定制化、品质化的数字文化产品供给。加大数字文化产业国际标准的宣传推广和应用力度,培育国际合作和竞争新优势。加强手机(移动终端)动漫国际标准和数字艺术显示国际标准应用推广。深入推进数字文化产业标准群建设
19	2021.6	中共中央、国务院	《中共中央国务院关于优化生育政策促进人口长期均衡发展的决定》	发展智慧托育等新业态,培育托育服务、乳粉奶业、动画设计和制作等行业民族品牌
20	2021.10	国家广播电视总局	《广播电视和网络视听“十四五”科技发展规划》	加快推进制播体系技术升级,推动虚拟主播、动画手语广泛应用于新闻播报、天气预报、综艺科教等节目生产,创新节目形态,提高制播效率和智能化水平
21	2021.12	文旅部	《文化和旅游部关于推动国家级文化产业园区高质量发展的意见》	落实文化产业数字化战略,加快发展新型文化业态、改造提升传统文化业态,增强优质文化产品供给能力。培育壮大数字文化企业集群,加快发展线上演播、数字创意、数字艺术、数字娱乐、沉浸式体验等新业态
22	2022.1	国务院	《“十四五”数字经济发展规划》	支持实体消费场所建设数字化消费新场景,推广智慧导览、智能导流、虚实交互体验、非接触式服务等应用
23	2022.5	中共中央办公厅、国务院办公厅	《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》	发展数字化文化消费新场景,大力发展线上线下一体化、在线在场相结合的数字化文化新体验;加快文化产业数字化布局,在文化数据采集、加工、交易、分发、呈现等领域,培育一批新型文化企业,引领文化产业数字化建设方向
24	2022.12	中共中央、国务院	《扩大内需战略规划纲要(2022-2035年)》	提出支持发展数字创意产业,加快传统线下业态数字化改造和转型升级,深入发展在线文娱,鼓励传统线下文化娱乐业态线上化,支持打造数字精品内容和新兴数字资源传播平台
25	2023.2	中共中央、国务院	《数字中国建设整体布局规划》	提出到2025年,数字文化建设跃上新台阶,数字技术创新实现重大突破,应用创新全球领先;培育壮大数字经济核心产业,研究制定推动数字产业高质量发展的措施,打造具有国际竞争力的数字产业集群;推动数字技术和实体经济深度融合,在农业、工业、金融、教育、医疗、交通、能源等重点领域,加快数字技术创新应用;推进文化数字化发展,深入实施国家文化数字化战略,建设国家文化大数据体系,形成中华文化数据库;提升数字文化服务能力,打造若干综合性数字文化展示平台,加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式

26	2023.7	发改委	《关于恢复和扩大消费的措施》	推进数字消费基础设施建设，丰富第五代移动通信（5G）网络和千兆光网应用场景。加快传统消费数字化转型，促进电子商务、直播经济、在线文娱等数字消费规范发展。鼓励数字技术企业搭建面向生活服务的数字化平台，推进数字生活智能化，打造数字消费业态、智能化沉浸式服务体验
27	2023.12	发改委	《产业结构调整指导目录（2024 年本）》	将“文化创意产品开发，数字文化创意（含数字文化创意技术设备、数字文化创意软件、数字文化创意内容制作、新型媒体服务、数字文化创意内容应用服务、沉浸式体验），数字音乐、手机媒体、网络出版等数字内容服务，动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发”列入鼓励类产业
28	2024.5	文旅部办公厅、中央网信办秘书局、发改委办公厅、工信部办公厅、国家数据局综合司	《智慧旅游创新发展行动计划》	培育丰富智慧旅游产品。鼓励和支持文博场馆、考古遗址公园、旅游景区、旅游度假区、旅游休闲街区、主题公园、演艺场所、夜间文化和旅游消费集聚区等，运用虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、拓展现实（XR）、混合现实（MR）、裸眼 3D、全息投影、数字光影、智能感知等技术和设备建设智慧旅游沉浸式体验新空间，培育文化和旅游消费新场景。促进电子竞技、动漫游戏等线上数字场景与线下旅游场景融合发展。鼓励数字文创等智慧旅游产品出海，提升国际传播力和影响力
29	2024.8	中共中央办公厅、国务院办公厅	《关于数字贸易改革创新发展的意见》	加强数字应用场景和模式创新，提升数字内容制作质量和水平，培育拓展跨境数字交付渠道，提升国际竞争力
30	2024.8	国务院	《关于促进服务消费高质量发展的意见》	深入开展全国文化和旅游消费促进活动，持续实施“百城百区”文化和旅游消费行动计划。加强非物质文化遗产保护传承，开发具有地域和民族特色的文化创意重点项目。扩大文化演出市场供给，提高审批效率，增加演出场次。丰富影片供给，支持以分线发行等差异化模式发行影片，促进电影关联消费。提升网络文学、网络表演、网络游戏、广播电视和网络视听质量，深化电视层层收费和操作复杂治理，加快超高清电视发展，鼓励沉浸体验、剧本娱乐、数字艺术、线上演播等新业态发展
31	2025.3	中共中央办公厅、国务院办公厅	《提振消费专项行动方案》	强化消费品牌引领。聚焦商贸、物流、文旅等服务领域，分类制定提升服务品质政策，打造更多中国服务品牌。将中华优秀传统文化融入产品设计，支持开发原创知识产权（IP）品牌，促进动漫、游戏、电竞及其周边衍生品等消费
32	2025. 8	国家广播电视总局	《进一步丰富电视大屏内容促进广电视听	多措并举加强内容建设，增加优质广电视听内容供给。实施“内容焕新计划”，加强内容创新；改进电视剧集数和季播剧播出间隔

			内容供给的若干举措》	时长等管理政策;改进电视剧内容审查工作,优化机制、提高效率;加强超高清节目制作播出宣传推介;加强纪录片、动画片精品创作;鼓励支持优秀微短剧进入电视播出;推动优秀境外节目引进播出等

3、主要法律法规和政策对发行人经营发展的影响

近年来国家出台了一系列扶持政策促进行业健康、快速发展，促进我国数字文化产业整体实力和竞争力的提升。

根据 2020 年 11 月文旅部发布的《关于推动数字文化产业高质量发展的意见》，国家鼓励文化产业数字化、推动数字文化产业高质量发展；鼓励通过加强数字文化内容建设、加快新型基础设施建设、加快数字化转型关键技术研发应用、引导支持文化企业加大对数字技术应用的研发投入、促进优秀文化资源数字化等多方面支持，达到文化产业和数字经济融合、数字文化产业发展处于国际领先地位的目标。

2021 年 3 月，十三届全国人大四次会议通过《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》，明确指出要加快国家数字化发展，深入推进服务业数字化转型，推动购物消费、居家生活、旅游休闲、交通出行等各类场景数字化。积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”。

2022 年 12 月，国务院印发《扩大内需战略规划纲要（2022-2035 年）》，明确提出支持发展数字创意产业发展，强调加快培育新型消费，加快传统线下业态数字化改造和转型升级。深入发展在线文娱，鼓励传统线下文化娱乐业态线上化，支持打造数字精品内容和新兴数字资源传播平台。

2023 年 12 月，发改委印发了《产业结构调整指导目录（2024 年本）》，将“文化创意产品开发，数字文化创意（含数字文化创意技术设备、数字文化创意软件、数字文化创意内容制作、新型媒体服务、数字文化创意内容应用服务、沉浸式体验），数字音乐、手机媒体、网络出版等数字内容服务，动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发”列入鼓励类产业。

数字内容制作行业作为数字文化、数字创意产业的重要组成部分，是国家战略性新兴产业重点支持行业，预计国家未来将进一步出台相关鼓励政策，为行业发展带来新的机遇。

（三）行业发展概况及发展趋势

1、公司所属行业概述

数字内容制作行业是一种以数字信息技术为支撑，在现代信息技术发展推动下而产生的一种新兴产业。相较于以实体为载体、缺乏数字信息技术支持的传统文化创意产业，数字内容制作行业基于其制作流程更加高效、表现内容更加丰富、视觉效果更具震撼力等特点，更能够满足大众对于精神、视觉等方面高品质的需求，目前已逐渐发展成为涵盖信息技术、艺术、设计、制造、传媒等产业发展的跨界融合产业。

数字内容制作行业起源于计算机图像技术在设计领域的拓展，二十世纪八九十年代兴起于科技发达的美国、日本及西欧等国家和地区。进入二十一世纪以来，随着计算机相关软硬件功能、显示硬件设备、数字图像技术等数字信息技术的飞速发展，以及消费者对于高品质数字内容产品日益提升的需求，数字内容制作产业实现了应用领域上的快速拓展。数字内容制作相关产品及服务被广泛应用在电子游戏、电影特效、虚拟现实、金融和媒体等各个领域，已成为数字信息技术中不可或缺的支柱。

二十世纪九十年代末期以来，伴随中国经济的高速增长、数字信息技术的快速发展以及国外优秀数字动画作品的涌入，我国数字内容制作行业发展日趋成熟。目前，我国数字内容制作行业正处于快速发展阶段，但是在游戏、动画特效等领域与美国、日本等数字内容制作产业发展相对成熟的国家仍存在一定差距，存在产业链不够成熟、专业人才稀缺等问题。

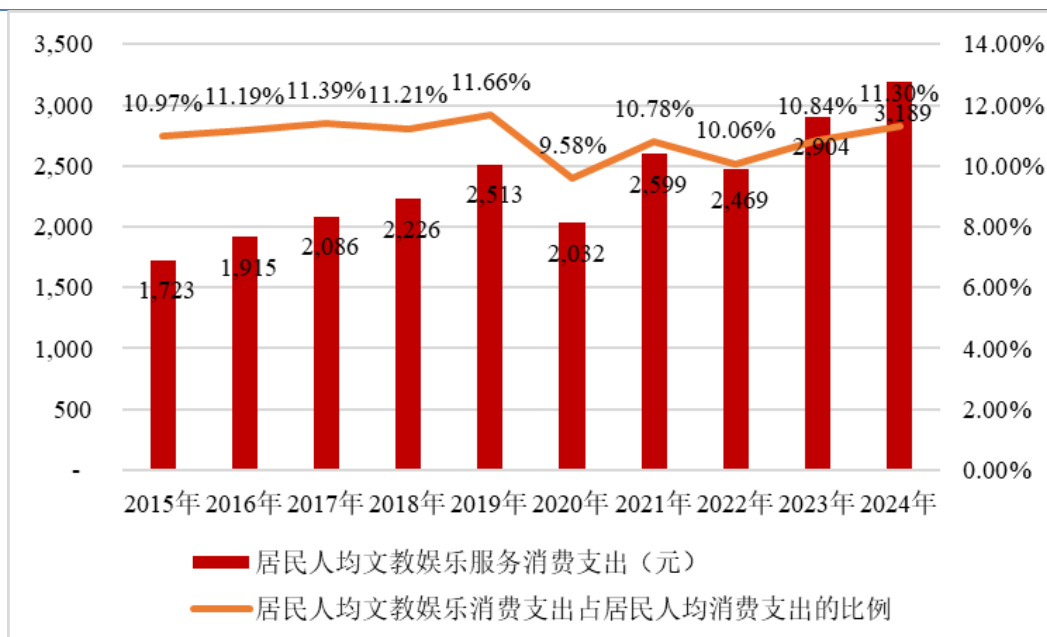
数字内容制作行业作为体现国家文化软实力的核心内容之一，是我国推动经济结构调整、转变经济发展方式的重要着力点。2016年12月国务院公布《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》，数字创意产业首次被纳入国家战略性新兴产业发展规划，成为与新一代信息技术、生物、高端制造、绿色低碳产业并列的五大新支柱。近年来，国家陆续出台了《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》《“十四五”文化和旅游发展规划》《关于推动数字文化产业创新发展的指导意见》《“十四五”数字经济发展规划》《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》等一系列产业政策鼓励数字内容制作行业快速发展，以满足人民群众多样化、多层次、多方面、高品质的精神文化需求。

2、行业发展现状

(1) 产业规模不断扩大

国家统计局的数据显示，我国居民人均可支配收入由2015年的21,966元增加至2024年的41,314元，年均复合增长率为7.27%。随着我国居民人均可支配收入的增长，居民消费结构逐步升级，对于高品质数字内容服务及产品的需求不断上升，2015年以来我国居民文娱消费支出金额总体上呈现上涨态势，极大地刺激了我国数字创意产业的快速发展。

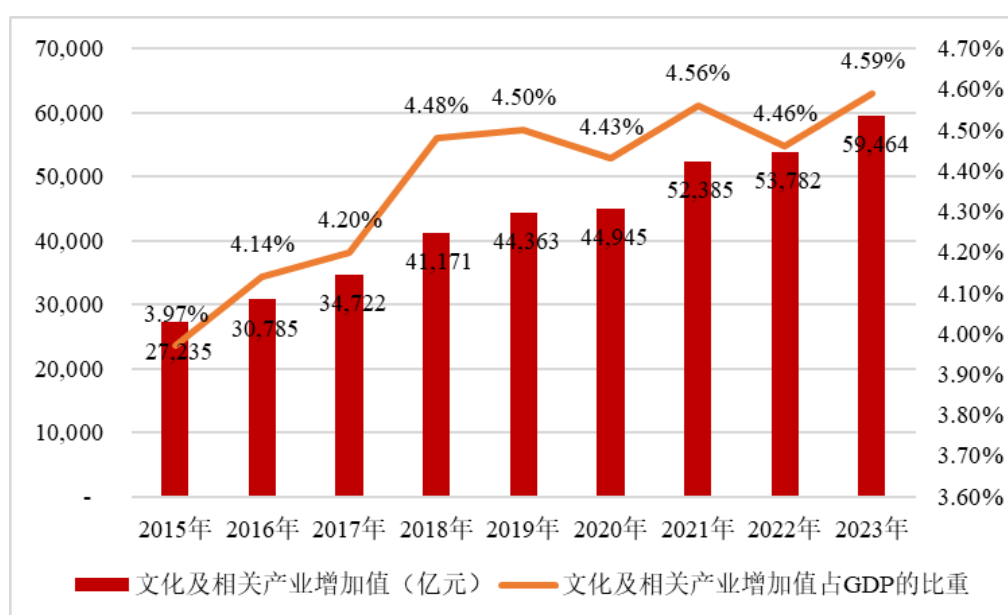
2015年-2024年我国居民文娱消费支出情况



数据来源：国家统计局

国务院公布《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》以来，国家将数字创意产业的重要性上升到国家战略层面，与新一代信息技术、生物、高端制造、绿色低碳产业并列成为五大新支柱产业。数字内容制作行业作为数字创意产业的重要组成部分，近年来受到国家相关产业政策的大力支持，社会力量投资数字内容制作及相关数字文化行业的热情持续高涨，文化及相关产业增加值逐年提升。2015年-2023年，我国文化及相关产业增加值从27,235亿元增长至59,464亿元，年均复合增长率达到10.25%，占GDP比重由3.97%增长至4.59%，整体上呈现逐年稳步上升的态势。

2015年-2023年我国文化及相关产业增加值及占GDP的比重



数据来源：国家统计局

（2）与数字信息技术深度融合发展

传统图像、动画制作技术主要通过纯手工制作，动画画面需要逐张手绘，使得图像、动画生产不仅对高端绘画人才需求多，而且制作效率相对较低、风格难以统一，造成图像、动画制作成本相对昂贵，严重制约着产业的发展。

随着计算机图形图像采集、生成、输入、运算、输出技术的持续进步以及大数据、机器学习、人工智能等新兴信息技术应用的不断成熟，目前数字内容制作主要环节均由制作人员在计算机技术的支持下完成。通过利用最新的 3D 计算机图形技术及数字信息技术，制作人员可以更加快捷、准确地执行各制作环节，提升多人、多环节的制作衔接效率，数字内容制作行业已进入与数字信息技术深度融合发展的时代。

同时，运用数字信息技术制作出的 3D 数字图像、动画等数字资产具有虚拟性、易复制、易保存、易修改等特性，可更加灵活、有效地对动画成果进行迭代修改。基于数字信息技术制作的数字化图像、动画已成为目前数字内容制作成果的主要载体及表现形式。

(3) 不同层次市场格局存在一定差异

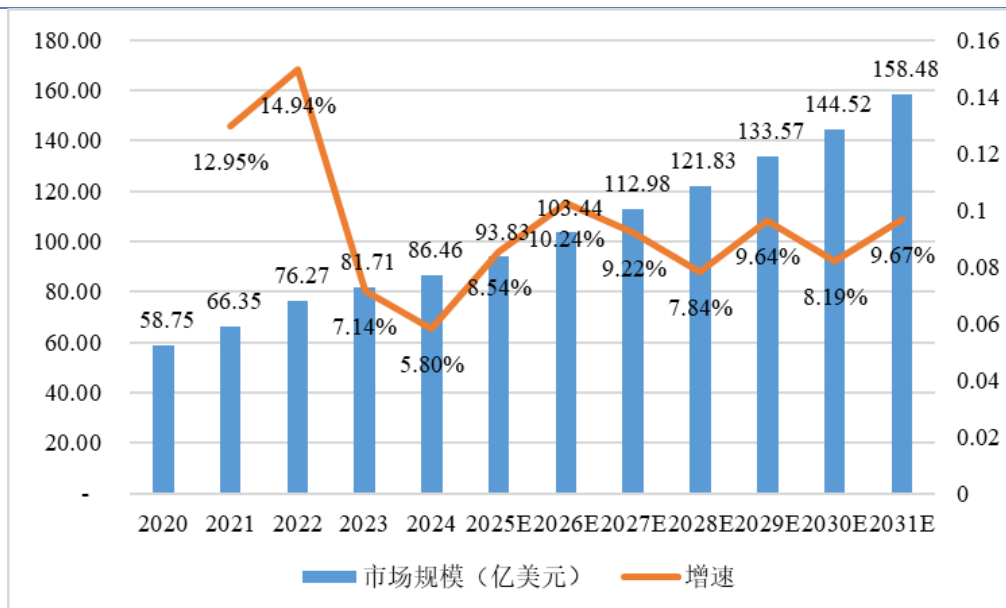
我国数字内容制作行业相较于美国、日本等国家起步较晚，目前正处于快速发展阶段。数字内容制作行业具有多样化的表现形式及广泛的市场领域，不同层次的市场呈现出不同的市场竞争格局。在中低端数字内容制作领域，市场总体上呈现充分竞争的态势，业务准入门槛相对较低，行业内企业规模相对较小，企业数量较多；在高端数字内容制作领域，市场的集中度相对较高，大中型数字内容专业制作公司在业务可持续性、数字信息技术投入规模及工业化制作、交付能力等方面具有竞争优势。

3、市场规模

(1) 全球和中国游戏外包服务市场

根据市场调研公司恒州诚思发布的《2025 年全球及中国游戏外包服务行业头部企业市场占有率及排名调研报告》，2024 年全球游戏外包服务市场规模约 86.46 亿美元，2020-2024 年的复合增长率约为 10.14%，预计未来将持续保持增长态势，到 2031 年市场规模将达到 158.48 亿美元。

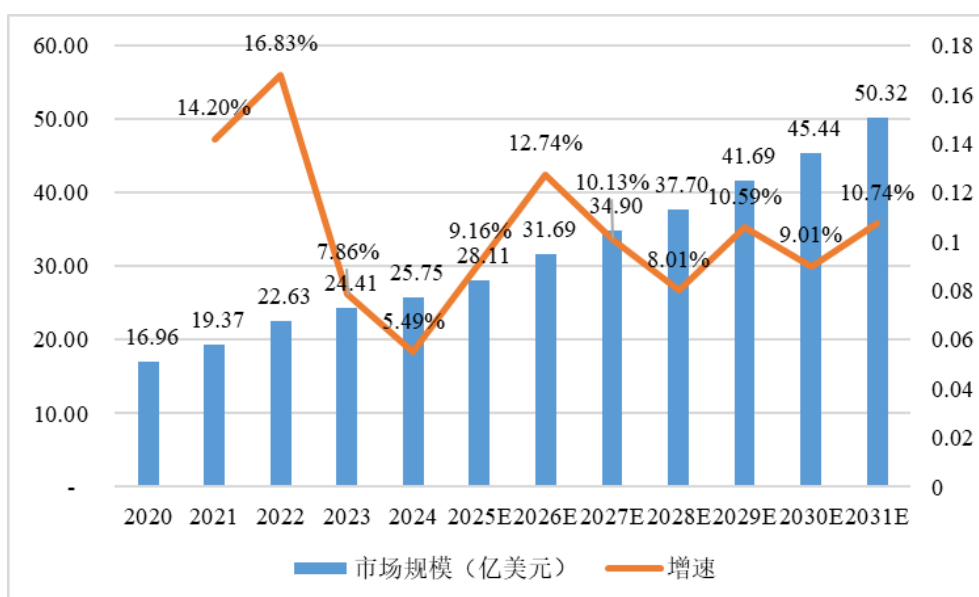
2020 年-2031 年全球游戏外包服务市场规模及增速



数据来源：恒州诚思

2024 年中国游戏外包服务市场规模约 25.75 亿美元，2020-2024 年年复合增长率约为 11.00%，增速高于全球市场。随着新技术和产业政策等因素的驱动，预计到 2031 年中国游戏外包服务市场规模将增长至 50.32 亿美元。

2020 年-2031 年中国游戏外包服务市场规模及增速

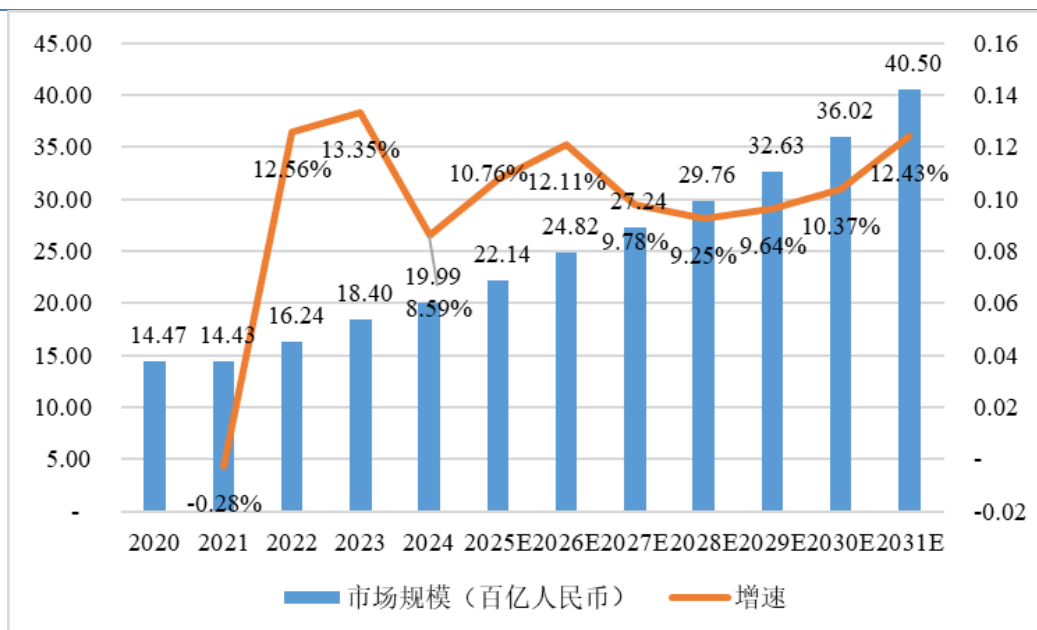


数据来源：恒州诚思

(2) 全球和中国动画外包服务市场

根据市场调研公司共研产业咨询发布的《2024-2030 年全球和中国动画外包行业深度调查与市场年度调研报告》，2024 年全球动画外包服务市场规模约 1,998.50 亿元人民币，2020-2024 年的复合增长率约为 8.42%，预计未来将持续保持增长态势，到 2031 年市场规模将达到 4,049.50 亿元人民币。

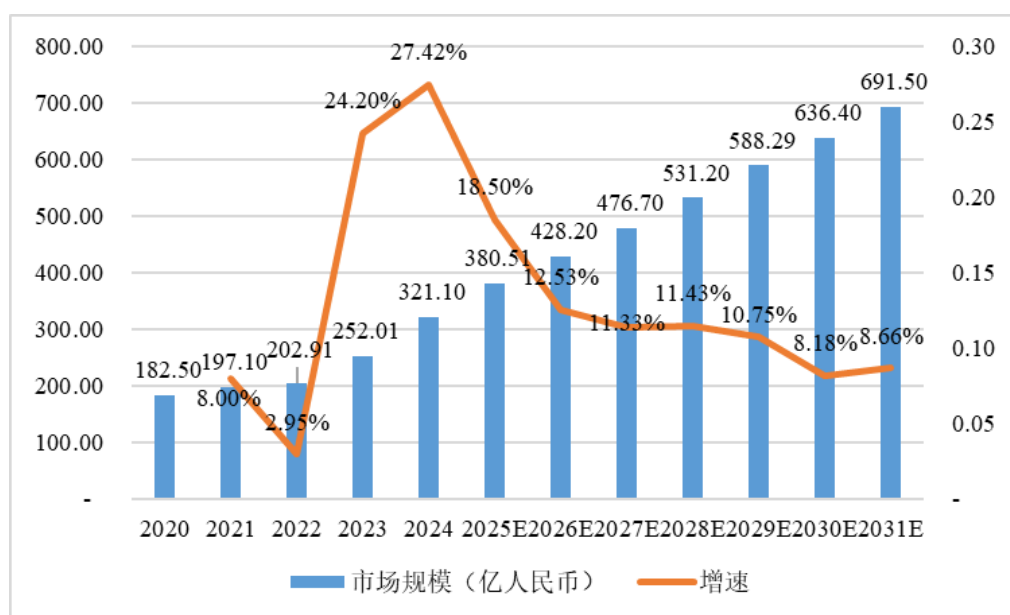
2020 年-2031 年全球动画外包服务市场规模及增速



数据来源：共研产业咨询

近年来，随着下游动画行业的发展和市场的不断扩大，中国动画外包服务行业正处于快速发展阶段。2024 年中国动画外包服务市场规模约 321.10 亿元人民币，2020-2024 年年复合增长率约为 15.17%，预计到 2031 年中国动画外包服务市场规模将增长至 691.50 亿元人民币。

2020 年-2031 年中国动画外包服务市场规模及增速



数据来源：共研产业咨询

4、行业发展趋势

(1) 高新技术的重要性逐步加强

数字内容制作是基于数字图像技术等现代数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果的过程。随着计算机的显卡、图形图像显示器（液晶屏、LED、投影系统等）等显示设备性

能的提升，更加清晰、逼真、强互动性的数字内容效果将可以被显示设备所承载；同时，随着计算机信息技术和数据库管理核心技术的加速创新发展，以人工智能、云计算、大数据等为代表的数字技术不断颠覆数字内容制作领域的技术应用，更加高效的数字内容制作流程将得以实现。

在上述背景下，市场客户对于数字内容产品视觉效果及制作效率标准将会不断提升，能否结合先进的数字制作技术手段实现更高质量、更高效、更稳定的数字内容产品交付将成为衡量数字内容制作行业企业核心竞争力的重要标准之一。因此，数字内容制作行业企业需具备对新技术的持续跟踪和研发能力，不断更新、优化其技术，以满足市场发展的需求，高新技术的重要性将逐步提升。

（2）跨行业融合发展趋势

数字内容制作服务是以数字图像技术、机器学习技术、大数据等数字信息技术为主要工具，以数字化媒介为载体将现实中的场景进行加工美化或构造虚拟场景来呈现出数字化的图像或动画产品，相较于缺乏数字信息技术支持的传统创意产业更具感染力和震撼力。同时，数字内容制作行业最终呈现的图像、动画等数字资产主要是以程序化、数字化的形式存在的，对外具备容易形成标准化技术接口的特点，具有较强的行业延展性。

随着居民消费结构逐步升级，消费者对于个性化、定制化产品的需求不断增长和释放，以金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等为代表的服务型行业对于人性化的交互性理念愈发重视。鉴于数字内容制作行业更突出的制作效果观赏性以及较强的行业延展性，其深度融合性特征将逐步显现，与金融业、传媒业以及传统制造业等行业将逐渐形成“越界、渗透、提升、融合”的多样路径。

（3）行业集中化发展趋势

数字内容制作行业具有良好的市场发展前景，然而目前全国范围内可以将数字内容制作进行规模化、工业化管理的企业较少。随着我国数字内容制作行业技术发展成熟及市场对于高品质数字内容产品的需求不断提升，项目周期长、前期投资大、多技术融合的大型复杂 3D 数字内容项目占比将不断提升，这要求企业具备专业的团队协作能力和良好的资源整合能力。

随着大型数字内容制作行业企业技术应用能力不断增强、团队协作能力和资源整合能力不断提升、行业口碑不断积累，一些规模较小、竞争力较弱的数字内容制作行业企业生存空间将不断受到挤压，未来面临被并购或淘汰退出的可能，行业集中度将会不断提高。

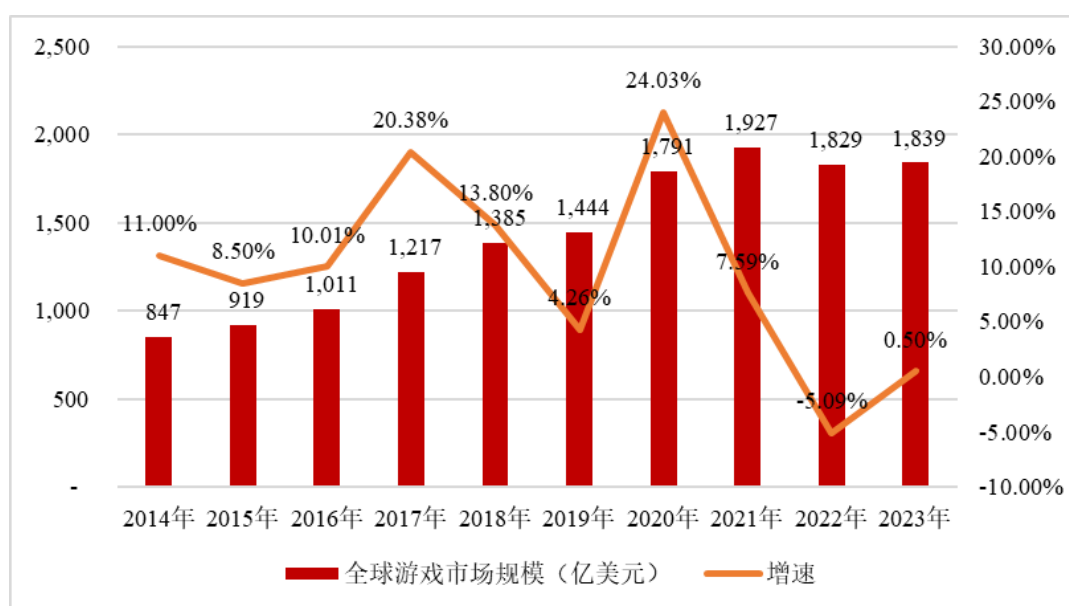
（4）下游市场的发展情况

3D 数字内容制作行业具有多样化的表现形式及广泛的应用领域，不同应用领域内公司对于 3D 数字内容制作的需求也呈现出不同的特点和发展阶段。公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，下游市场主要涵盖游戏、动画等市场领域，并逐步向金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等行业应用领域拓展。

①游戏市场概况

游戏产业作为数字内容制作行业的重要下游产业，承载着相应的文化价值导向和艺术内涵。近年来，随着互联网技术的快速发展、智能手机等移动终端的普及和互联网基础设施的优化，游戏产业整体用户规模持续扩大。根据市场调研公司 Newzoo 发布的《2023 年全球游戏市场报告》，2023 年全球游戏玩家总数达到 33.05 亿人，较 2022 年增长 4.32%，报告期内复合增长率为 3.86%。庞大的游戏玩家基数及其持续增长的态势为近年来全球游戏市场的持续发展奠定了良好的基础，2014 年-2023 年全球游戏市场规模年均复合增长率为 9.00%，2014 年以来全球游戏市场总体上呈现快速发展的态势。

2014 年-2023 年全球游戏市场规模及增速

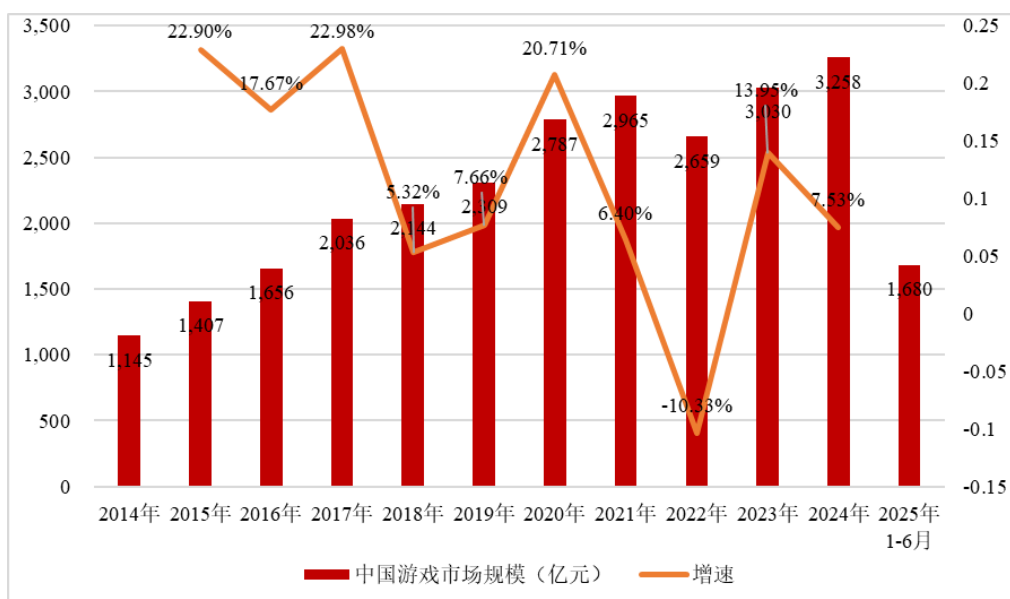


数据来源：Newzoo

2022 年，全球游戏市场规模小幅下滑 5.09%至 1,829 亿美元。一方面，因外部环境波动影响，游戏企业办公效率降低、正常商务活动进度受阻影响游戏厂商项目进度，游戏内容供给出现临时性不足。另一方面，受全球政治经济形势影响，社会经济仍处于恢复阶段，游戏用户付费意愿和付费能力有所下降。根据 Newzoo 发布的《2023 年全球游戏市场报告》，2023 年全球游戏市场规模为 1,839 亿美元，同比小幅回升 0.5%。未来一段时间，随着全球宏观经济发展的逐步升温，前述因素的影响将持续减弱，全球游戏市场的整体发展前景良好。

近年来，我国游戏行业产业链条分工逐步专业化、成熟化，随着行业技术水平与技术能力迅速升级以及第三方支付服务商渗透率及覆盖场景不断提升，我国游戏用户对游戏产品的使用和需求逐步普及化。根据中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院发布的《2024 年中国游戏产业报告》，2024 年中国游戏市场规模达到 3,257.83 亿元，2014 年至 2024 年中国游戏市场规模复合增长率达到 11.02%，2014 年以来我国游戏行业市场规模总体上呈现快速增长态势。

2014 年-2025 年 1-6 月中国游戏市场规模及增速



数据来源：中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院

与全球游戏市场的发展趋势相同，2022 年我国游戏市场规模比上年下滑 10.33%。除了前述游戏内容供给出现临时性不足以及游戏用户付费意愿和付费能力下降等原因外，2021 年 8 月-2022 年 3 月我国网络游戏版号暂停审批发放，也在一定程度上影响了我国游戏内容的供应和产业发展。2023 年，国家新闻出版署合计发放网络游戏版号 1,075 款，其中国产网络游戏 977 款，进口网络游戏 98 款，较 2022 年全年发放数量增长 109.96%；2024 年度，国家新闻出版署合计发放网络游戏版号 1,416 款，游戏版号发放数量进一步增加。同时，随着我国社会经济的逐步回暖，我国游戏市场的整体发展态势良好。根据中国音数协游戏工委发布的《2023 年中国游戏产业报告》《2024 年中国游戏产业报告》《2025 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2023 年、2024 年和 2025 年 1-6 月国内游戏市场规模分别为 3,029.64 亿元、3,257.83 亿元和 1,680.00 亿元，分别同比增长 13.95%、7.53%和 14.08%，市场回暖趋势明显。

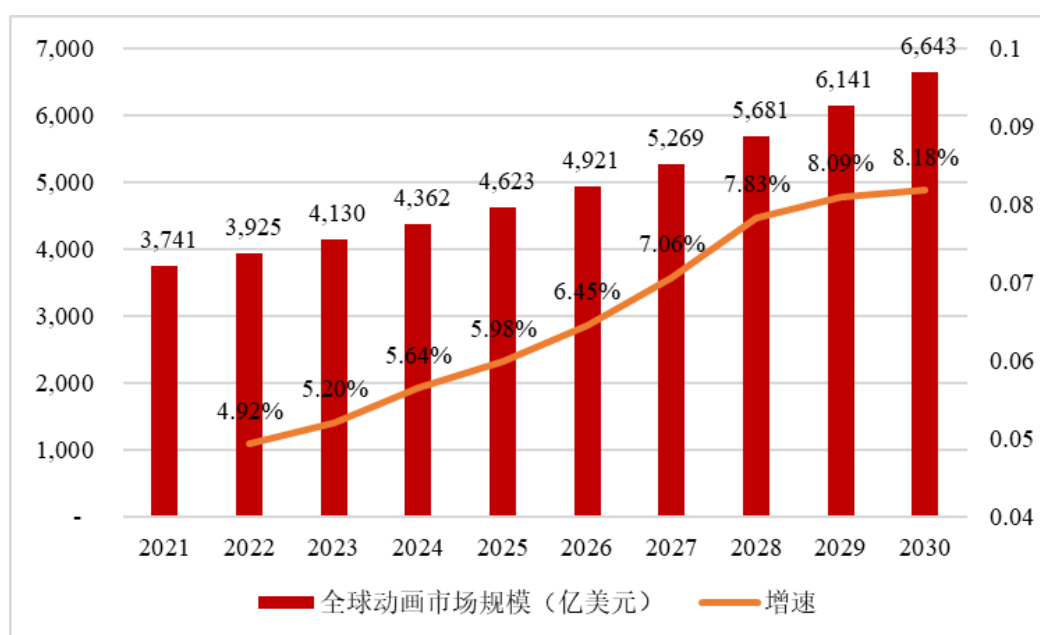
随着游戏行业市场逐步发展，游戏用户群体可选择的游戏产品不断增多，用户愈发注重游戏产品的视觉感受以及身临其境的游戏体验，对于高质量游戏产品的需求逐步提升。为使游戏产品具备更强的用户吸引力，游戏行业企业更加注重游戏产品中角色、特效、场景等各类美术效果的实现，以达到更优质的视觉表现效果，从而为数字内容制作行业在游戏领域的发展带来了更加广阔的市场需求。

此外，针对游戏行业，近期国家相关部门出台了相关监管政策和规范性文件，对于游戏产品的文化内涵、观念导向、制作品质、原创设计等都提出了新的要求，强调对于游戏消费群体的正确引导，避免游戏产品给消费群体尤其是未成年人带来负面影响，并提出要加强游戏内容审核把关，提升游戏文化内涵，压实游戏平台主体责任。上述监管政策旨在进一步规范我国游戏行业的发展现状，从长远来看，有利于我国游戏行业的整体健康发展。

②动画市场概况

全球动画行业已形成了较为完整和成熟的产业链，并通过完善的市场运作和衍生产品开发模式，不断拓展产业规模及市场空间。动画行业在美国、日本等国家发展较为成熟，其中美国皮克斯动画工作室于 1995 年出品的《玩具总动员》为第一部完全使用电脑动画技术制作的动画长片，自此电脑动画制作技术在美国动画中被广泛应用；日本得益于动画行业教育体系完善、从业人员众多以及政府对行业的大力支持等因素，动画行业目前已成为日本娱乐消费领域中的支柱产业。根据 Precedence Research 统计数据显示，2024 年度全球动画行业市场规模为 4,362 亿美元，预计 2024 年-2030 年全球动画行业市场规模复合增长率将达到 7.26%。

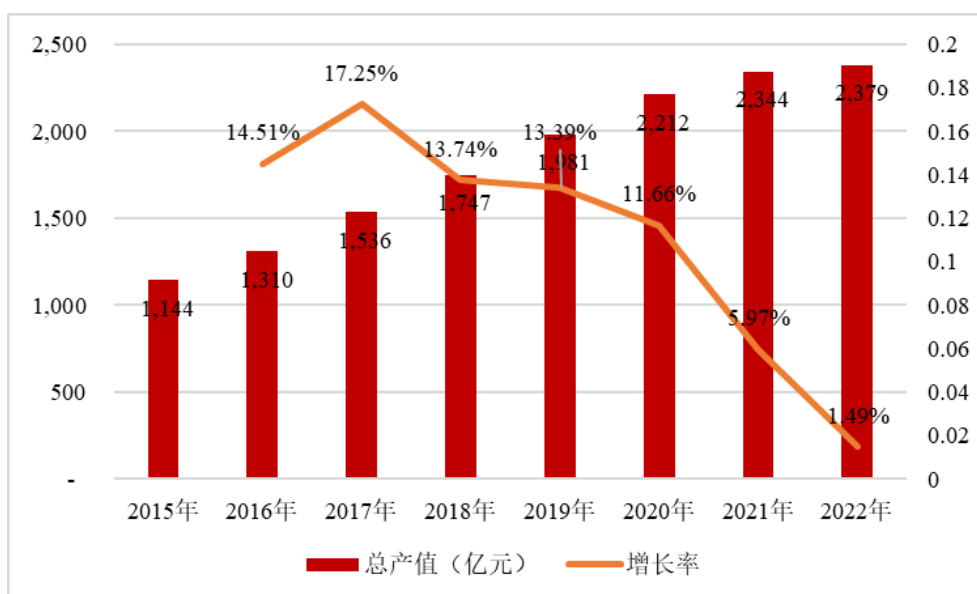
2021 年-2030 年全球动画行业市场规模及增速预测



数据来源：Precedence Research

近年来，互联网技术的普及下沉以及视频网站的崛起为我国动画市场提供了新的发行渠道和广阔的创作空间，同时受益于动画市场化程度的逐渐提升、我国对于动画行业的支持政策以及消费者对于文化娱乐需求的日益增加，中国动画行业快速发展。根据嘉世咨询的数据，2022 年我国动漫产业总产值为 2,379 亿元，2015 年-2022 年我国动漫产业总产值复合增长率为 11.03%。在我国动画市场快速发展的同时，我国动画作品制作水平不断提升，数字内容制作技术逐步被广泛应用，国产动画作品《凡人修仙传》《哪吒》《捉妖记》系列、《大圣归来》《新神榜：杨戬》等均取得了良好的市场口碑。

2015 年-2022 年中国动漫产业总产值及增速



数据来源：嘉世咨询

未来，随着青少年物质生活水平的提高以及观众鉴赏能力的不断提升，实景拍摄将逐步难以满足消费者对于作品中饱满的人物特征、宏大的故事场景以及强烈的视觉感受等观感需求，我国动画市场规模预计将进一步增长。

数字内容制作主要应用于动画市场中内容制作环节，以实现实际拍摄无法实现的动画效果、制造更加强烈的视觉冲击和体验，从而提升动画作品的收视率。随着观众对动画内容观赏性及动画制作细腻程度要求日趋变高，以及对于动画内容需求量不断增长。近年来动画行业公司对国产动画的内容制作要求不断提高，动画内容的产量也随之提高，对数字内容制作行业在动画领域的应用起到推动作用。

近年来，国家政策大力支持动画行业的发展，明确鼓励培育动画设计和制作等行业民族品牌，明确提出将大力扶持优秀动画电影的制作生产；同时，在内容管理和未成年人保护方面，动画行业也面临国家对包括动画片在内的节目内容的持续强化监管，旨在进一步加强未成年人保护，鼓励优质内容供应。相关政策在大力支持动画行业发展的同时亦进一步加强了对动画行业的监管，有利于推动动画行业的优胜劣汰，有利于优质动画内容的供应。

③数字内容制作服务在其他行业中的应用

随着我国经济的快速增长以及居民消费水平的逐步提升，在消费升级的大背景下对于便捷化、定制化产品的需求不断增长和释放，以金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等为代表的服务型行业对于人性化的交互性理念愈发重视，数字内容制作服务可综合利用计算机技术帮助相关行业自然、准确的实现人机交互过程，从而获得更加广泛的市场应用。

此外，由于数字内容制作技术可实现快速、高精度的获取环境和物体信息，且在建立数字化模型后可对模型进行个性化编辑，传统制造业和科研产业对于数据建模分析的需求不断增长。随着数

字内容制作技术水平的不断进步以及虚拟现实、增强现实技术的不断发展，数字内容制作技术开始与专业科学领域技术互相结合解决实际问题，未来医学、交通、城市管理、新零售等领域也将成为数字内容制作技术的发展新方向。

（四）行业技术水平及技术特点、主要技术门槛和壁垒，衡量核心竞争力的关键指标，行业技术的发展趋势，行业特有的经营模式、周期性、区域性或季节性特征

1、行业技术水平及技术特点

数字内容制作以数字信息技术为支撑，制作人员综合运用数字图像技术等数字信息技术将设计理念转化为数字内容成果。鉴于此，数字内容制作行业的技术水平及特点主要在技术应用方面体现。

数字图像技术是数字内容制作行业发展的基础，制作人员运用计算机技术实现内容的 3D 数字化创造，并最终呈现出数字化的图像或动画产品。近年来，随着市场规模的发展、产业政策的引导及新兴信息技术应用日趋成熟，我国数字内容制作行业科技水平不断提高，机器学习、云计算、大数据及数据库管理等新兴技术逐步应用于数字内容产品及服务，提升了数字内容制作的效率及品质。

由于数字内容制作技术最早由美国等计算机技术发达国家使用并推广，上述国家在行业技术运用及软件开发领域有丰富的实施经验和应用案例，因此目前行业内主要的开发工具软件均来自 Adobe、Autodesk 等公司。随着数字内容制作技术在世界范围内的传播，中国数字内容制作行业企业在模仿、消化吸收国际领先企业成功经验的同时，结合应用领域的需求进行技术及软件的自主研发或二次开发，我国数字内容制作科技水平与发达国家的差距正逐步缩小。

2、行业主要壁垒

（1）技术壁垒

数字内容制作行业属于知识密集型行业，随着下游客户需求的持续发展，核心技术的积累和创新是企业取得竞争优势的关键因素之一。随着 3D 视觉技术的发展和下游终端用户对于游戏、动画等数字内容产品品质、视觉效果和使用体验等要求的不断提升，相关数字内容产品的制作投入不断加大，制作过程更加复杂，对于数字内容企业的工业化制作能力也提出了很高的技术要求。同时，近年来以人工智能、云计算、大数据等为代表的数字信息技术不断更新和拓展数字内容制作领域的技术应用，能否结合先进的数字信息技术手段实现更高质量、更高效、更稳定的数字内容产品交付能力成为衡量数字内容制作企业核心竞争力的重要标准。因此，数字内容制作行业具备较高的技术门槛，对潜在的市场进入者构成了壁垒。

（2）品牌壁垒

品牌知名度和影响力作为数字内容制作行业内优秀公司的核心资产之一，是客户选择供应商的

重要依据。知名的品牌往往代表着高质量的服务品质和高效的制作效率，有助于进一步扩大客户群体，形成品牌效应。同时，品牌塑造是一个系统长期的工程，需要多年的经营积累和主要客户的长期稳定合作。品牌知名度、美誉度和忠诚度是品牌塑造的核心内容，对新企业进入本行业构成了壁垒。

（3）经验和规模壁垒

丰富的数字内容制作经验与规模化、工业化的制作能力是数字内容制作企业可以承接大型复杂制作项目的重要因素。尤其是在高端数字内容制作领域，下游客户更加看重数字内容制作企业的大型、复杂项目成功经验和业务规模，通常也会综合上述因素比选数字内容制作企业，以确保数字内容制作的质量与时效性。新进入行业的数字内容制作企业相对规模较小，通常只能提供简单、单一环节的制作服务，在行业竞争中存在明显的劣势。因此，经验和规模门槛对潜在的市场进入者构成了壁垒。

（4）人才壁垒

相对于传统行业，数字内容制作行业是数字信息技术和视觉表现能力的结合，具有知识聚集性特征，数字内容制作人才是为客户提供高质量 3D 数字内容制作服务的重要要素之一。因此，拥有丰富的制作经验、专业的数字技术知识和项目管理能力的高素质人才是数字内容制作企业健康发展的关键因素。同时，由于高素质人才的培养需要较长的时间，目前行业内高素质人才相对稀缺，给拟进入该行业的企业形成一定门槛。

3、衡量核心竞争力的关键指标

（1）技术研发与创新能力

数字内容制作行业属于典型的知识密集型行业。随着计算机的显卡、图形图像显示器（液晶屏、LED、投影系统等）等显示设备性能的提升，更加清晰、逼真、强互动性的数字内容效果将可以被显示设备所承载；同时，随着计算机信息技术和数据库管理核心技术的加速创新发展，以人工智能、云计算、大数据等为代表的数字技术不断颠覆数字内容制作领域的技术应用，更加高效的数字内容制作流程将得以实现。在上述背景下，客户对于数字内容产品视觉效果及制作效率标准将会不断提升，数字内容制作服务所应用的技术迭代更新速度持续加快，对数字内容制作服务企业的技术研发和创新能力提出了较高的要求。因此，通过持续的技术研发和创新进而实现更高质量、更高效、稳定的数字内容制作成为衡量数字内容制作行业内企业核心竞争力的关键指标之一。

（2）品牌知名度和影响力

数字内容制作行业具有多样化的表现形式及广泛的市场领域，总体上来说，行业内的从业企业数量较多，不同企业的经营规模、技术水平、项目交付能力等差异较大。较高的品牌知名度和影响力通常代表企业具备较高市场地位，也具备较为成熟的工业化数字内容制作流程和高效、稳定的项

目交付能力。品牌知名度和影响力作为行业内优秀公司的核心资产之一，是客户选择供应商的重要依据。

(3) 客户资源

数字内容制作公司与多个下游大型、优质的国内外客户建立长期稳定的合作关系是企业核心竞争力的重要体现。同时，为大型、优质客户提供服务能够进一步提升公司在业内的口碑和品牌形象，进而形成良性循环，不断提升公司的客户群体质量和订单质量，促进公司持续健康稳定发展。

4、行业技术的发展趋势

数字内容制作行业的相关技术包括 3D 数字模型构建技术、3D 数字特效制作技术、3D 画面渲染技术等，其发展趋势具体如下：

(1) 3D 数字模型构建技术的发展趋势

①硬件能力提升推动 3D 数字模型构建精度提升，提高视觉效果和准确性

通过工业相机、红外相机等硬件设备提升及图像处理硬件能力提升等，进一步带动 3D 数字建模精度提升，从而实现模型细节设计、纹理精准刻画、材质精准表达。

②创作工具便捷推动 3D 数字模型构建实现个性化定制，进一步提升应用价值

人工智能和机器学习的发展使得 3D 数字模型构建过程趋向智能化和自动化，使 3D 数字模型构建创作更加便利。在产品设计、游戏角色创建、教育教学等多种应用场景中，用户可以根据自身的需求和喜好，定制独特的 3D 模型，包括形状、颜色、纹理、动画效果等。个性化的 3D 数字模型构建不仅让用户在设计和创作过程中有更大的自由度，也使得 3D 模型能够更好地满足特定的应用需求，从而提升用户体验和应用价值。

③3D 数字模型构建逐渐云端化

随着云计算技术的发展，三维建模工具也将逐渐向云端化发展，用户能够在云端进行建模、存储、共享和协作，提高了用户的工作效率和便捷性。

④生成式人工智能技术将进一步赋能 3D 数字模型构建

通过深度学习和生成式技术，AIGC 能够快速生成高质量的 3D 模型，简化设计流程，同时 AIGC 在生成纹理图方面可以为设计师提供多样性参考和辅助，减少人工操作的耗时。

(2) 3D 数字特效制作技术的发展趋势

①动画实时性提升

随着计算机图形硬件和算力的提升、5G 技术的成熟，计算机动画将能够以更高的帧率实时呈现，并实现与用户的实时交互。这将为虚拟现实、增强现实和游戏等领域提供更沉浸式的体验。

②物理引擎广泛应用

由于物理引擎需要较大的算力，目前大部分游戏的市场需求不需要物理引擎也可以完成。然而，随着国内游戏用户对游戏的要求升级，以及硬件的高速发展，物理引擎将在游戏等领域得以广泛应用。

③混合现实的融合

动画特效技术将与增强现实技术和混合现实技术相结合。通过将虚拟角色和物体与现实世界的场景相融合，创造出更具交互性和逼真感的混合现实体验。

④数据驱动的仿真

随着大数据和机器学习的应用，未来的动画将更多地利用数据驱动的方法。通过分析和学习现实世界中的运动数据，动画可以生成更真实、准确的动作和行为。

(3) 3D 画面渲染技术的发展趋势

①渲染质量持续改善

随着处理器性能的提升和深度学习算法的应用，通过光线追踪、物理材质模型、HDR 成像、实时渲染等技术的提升，渲染能够更准确地模拟光线传播、材质反射和光照变化，从而呈现更真实的图像。未来的发展将进一步提高图像的细节、光照效果和材质表现，使得渲染结果更加逼真、生动，让观众感受到更真实的虚拟世界体验。

②渲染效率进一步提升

通过端云协同渲染可以进一步提升渲染效率。端云协同渲染方案是一种将边缘计算和云计算相结合的渲染方案，通过将端设备逐层分组，将部分渲染任务交给边缘计算节点处理，同时结合云计算资源进行协同渲染，从而解决传统云渲染方案中存在的高延迟、大带宽、高负载等问题，提升渲染效率。

5、行业特有的经营模式、周期性、区域性或季节性特征

(1) 行业特有的经营模式

数字内容制作服务具有较强的定制化特征，行业内的企业一般采用直销模式，根据客户自身需求提供定制化的数字内容制作服务。行业定制化产品设计的特征，也决定了行业内的企业需要紧跟行业前沿趋势，不断技术创新，充实技术储备以及时响应满足客户需求。

(2) 周期性

数字内容制作行业具有广泛的应用领域，主要涵盖动画、游戏、金融、传媒等行业，上述行业受国家宏观经济发展状况和相关产业政策的影响较大，随着国家宏观经济的波动和相关政策的调整，不同应用领域呈现出不同的周期性波动。受益于我国经济的持续增长以及数字内容制作技术

应用领域的多元化、分散化趋势，本行业的周期性不明显。但如果宏观经济或下游行业出现重大波动，会对本行业产生不利影响。

(3) 区域性

目前美国、日本等国家数字内容制作产业发展相对成熟，中国发展起步较晚。随着中国企业在下游市场产品的影响力逐步提高，以及中国经济发展水平持续提升和居民消费理念不断升级，我国对于数字内容制作行业需求将会增加。

(4) 季节性

数字内容制作行业具有知识聚集性特征，在业务开展过程中以制作人员劳务为主要生产要素。受年度春节假日影响，一般而言上半年度为行业内公司销售淡季，下半年度为行业内公司销售旺季，下半年营业收入占全年营业收入比重较高。

(五) 发行人产品或服务的市场地位、行业内的主要企业、竞争优势与劣势、行业发展态势、面临的机遇与挑战，以及上述情况在报告期内的变化及未来可预见的变化趋势

1、公司的市场地位

公司深耕数字内容制作行业多年，在长期业务开展和技术研发过程中建立了一套高效的数字内容制作管理体系，并已具备 3D 数字内容工业化制作能力。同时，公司通过在人才引进、项目培训等方面的多年投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和项目经验丰富的设计制作团队。

截至本招股说明书签署日，公司为全球范围内数百家客户提供 3D 数字图像、动画等数字内容制作服务，公司已与腾讯集团、网易集团、索尼集团、美国艺电公司、2K Sports、华纳游戏、Meta 等多家客户建立了长期稳定的合作伙伴关系。公司 3D 数字内容制作服务业务的制作质量、交付能力和项目管理能力得到了国内、外大型企业的认可。

近年来，公司参与受托制作的作品多次获得专业评审机构颁发的各类荣誉，公司多次获得腾讯集团等客户颁发的优秀供应商称号，公司 3D 数字内容制作能力受到国内客户及国际专业评审机构的肯定。同时，公司于 2015 年起每年均被评选为“国家文化出口重点企业”，于 2021 年和 2024 年由江苏省科学技术厅等评选为“技术先进型服务企业”，于 2023 年被江苏省发展和改革委员会评为“江苏省现代服务业高质量发展领军企业”，于 2024 年被文旅部评为“国家文化产业示范基地”，公司作为依托单位申报的“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”于 2025 年入选文旅部第二批文化和旅游部技术创新中心建设名单。报告期内，公司参与受托制作的作品的主要获奖情况如下：

序号	参与受托制作的作品	奖项	年度

1	凡人修仙传	CEIS 2024 中国娱乐产业年会暨金河豚荣誉推选——年度动漫	2024 年
		CEIS 2024 中国娱乐产业年会暨金河豚荣誉推选——十年十佳 IP 项目	2024 年
2	凡人修仙传：魔道争锋	第六届新文娱-新消费年度峰会 2021 年度动画/动画电影	2022 年
		第 19 届中国动漫金龙奖——国风传承奖	2022 年
3	故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密	首届“金童奖”澳门国际儿童电影节——最佳动画剧奖	2023 年
		第 31 届中国电视金鹰奖暨第 14 届中国金鹰电视艺术节最佳电视动画片提名	2022 年
		国家广播电视总局 2021 年第三季度优秀网络视听作品（网络动画片）	2022 年
4	故宫里的大怪兽之月光迷宫	国家广播电视总局 2022 年度优秀网络视听作品推选活动优秀作品（网络动画片）	2023 年
		国家广播电视总局 2022 年度优秀国产电视动画片及创作人才扶持项目优秀作品	2023 年
5	《博德之门 3》 （Baldur's Gate 3）	第 27 届 D.I.C.E.年度最佳游戏、年度角色扮演游戏、杰出游戏指导奖、杰出故事成就奖、杰出游戏设计成就奖	2024 年
		TGA2024 游戏大选最佳社区支持	2024 年
6	《漫威蜘蛛侠 2》 （Marvel Spider-Man 2）	第 27 届 D.I.C.E.年度动作游戏、杰出音频设计成就奖、杰出原创音乐成就奖、杰出游戏角色成就奖、杰出技术成就奖、杰出动画成就奖	2024 年
7	《暗黑破坏神 4》 （DiabloIV）	第 27 届 D.I.C.E.年度最佳在线游戏	2024 年
8	《街头霸王 6》 （Street Fighter 6）	第 27 届 D.I.C.E.年度格斗游戏	2024 年
9	《阿斯加德之怒 2》 （Asgard's Wrath2）	第 27 届 D.I.C.E.年度沉浸式现实游戏	2024 年
10	故宫里的大怪兽之莫奈何的谜题	2023 年度优秀国产电视动画片及创作人才扶持项目	2024 年
11	《地狱之刃 2：塞娜的史诗》 （Hellblade2: Senua's Saga）	TGA2024 游戏大选最佳音效设计	2024 年
12	《黑神话：悟空》 （Black Myth: Wukong）	2024 金摇杆奖年度游戏奖、最佳视觉设计奖	2024 年
		TGA2024 游戏大选最佳动作游戏、玩家之声奖	2024 年
13	《FC25》	TGA2024 游戏大选最佳体育/竞速游戏	2024 年
14	《英雄联盟》	TGA2024 游戏大选最佳电竞游戏	2024 年
15	凡人修仙传：星海飞驰	第 29 届亚洲电视大奖最佳 3D 动画节目提名	2024 年
		第九届中国网络视频学院榜年度网络动画	2024 年
		半月奖最具商业价值动漫 IP	2024 年
16	《哪吒之魔童闹海》	第二十届中国电影华表奖特别贡献影片	2025 年

		第二十一届中国国际动漫节“金猴奖”综合 奖动画电影金奖	2025 年
综上，公司在 3D 数字内容制作行业具备较高的品牌知名度和市场影响力。			
2、行业竞争格局			
数字内容制作行业具有多样化的表现形式及广泛的市场领域，不同层次的市场呈现出不同的市场竞争格局。			
在中低端数字内容制作领域，下游客户对于数字内容的质量要求相对较低，对于价格的敏感度相对较高。中低端数字内容制作市场总体上呈现充分竞争的态势，业务准入门槛相对较低，行业内企业规模相对较小，企业数量较多，技术能力较弱，往往从事技术流程相对单一、技术要求简单的制作服务，制作内容同质化。			
在高端数字内容制作领域，下游客户对于数字内容的质量要求较高，相比单纯的服务价格，更加看重数字内容制作企业的技术实力、团队稳定性和大型、复杂项目成功经验，只有具备规模优势、技术优势和较强交付能力的大中型数字内容制作企业才能在该市场持续发展。因此，高端数字内容制作市场的集中度相对中低端市场更高，大中型数字内容专业制作公司，如原力数字、Keywords Studios PLC、西基电脑动画股份有限公司等，在业务可持续性、数字信息技术投入规模及工业化制作、交付能力等方面具有竞争优势。			
同时，华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、维塔士（Virtuos Digital Ltd.）等游戏、动画制作公司或综合类娱乐内容公司，丝路视觉、凡拓数创等数字视觉综合服务、数字创意解决方案公司，其部分业务板块也包括了数字内容制作业务，导致行业内企业面临多维度的市场竞争。			
3、行业内主要企业			
数字内容制作行业具有广泛的市场应用，行业内企业基于不同的市场应用领域，在经营模式、业务流程等方面存在一定的差异。			
报告期内，公司营业收入主要来源于游戏 3D 内容受托制作及动画 3D 内容受托制作，该等领域内国际市场和中国市场主要企业基本情况如下：			
（1）华特迪士尼（The Walt Disney Company）			
华特迪士尼成立于 1923 年，作为一家在美国纽约证券交易所上市的美国娱乐媒体公司，旗下涉及动画制作、主题公园、影视发行等多个板块。其中，在动画制作板块华特迪士尼拥有迪士尼动画（Walt Disney Pictures）、皮克斯动画（Pixar Animation Studio）等动画制作子公司及工业光魔（Industrial Light & Magic）、天行者混音室（Skywalker Sound）等后期制作服务子公司，主要制作作品包括《超人总动员 2》（Incredibles 2）、《玩具总动员 4》（Toy Story 4）、《心灵奇旅》（Soul）			

等。2023 年 10 月 1 日至 2024 年 9 月 28 日，华特迪士尼共实现营业收入 913.61 亿美元。

(2) 东映动画 (TOEI Animation Co., Ltd.)

东映动画成立于 1948 年，是一家在东京证券交易所上市的日本动画制作公司，在中国、美国、法国等国家设有子公司，可提供包括动画角色设计、动画情节设计、3D 动画制作在内的数字内容制作服务，主要制作作品包括《海贼王》(One Piece)、《数码宝贝》(Digimon Adventure)、《圣斗士星矢》(Saint Seiya)等。2024 年 4 月 1 日至 2025 年 3 月 31 日，东映动画共实现营业收入 1,008.36 亿日元。

(3) Keywords Studios PLC

Keywords Studios PLC 成立于 1998 年，是一家曾经在伦敦证券交易所上市的游戏领域 3D 数字内容制作服务商（截至本招股说明书签署日，该公司已退市），可提供包括 3D 数字资产制作、动画制作、音频设计、性能测试等数字内容制作服务，主要参与制作作品包括《蝙蝠侠：阿甘骑士》(Batman: Arkham Knight)、《质量效应：仙女座》(Mass Effect: Andromeda)、《光环 5：守护者》(Halo 5: Guardians)等。2023 年 1 月 1 日至 2023 年 12 月 31 日，Keywords Studios PLC 共实现营业收入 7.80 亿欧元。

(4) 维塔数码 (Weta Digital Ltd.)

维塔数码成立于 1993 年，是一家总部位于新西兰的数字内容制作行业公司，主营业务为影视综合性视觉效果制作，主要参与制作作品包括《阿凡达》(Avatar)、《复仇者联盟 4：终局之战》(Avengers: End Game)、《猩球崛起 3：终极之战》(War for the Planet of the Apes)、《银河护卫队 2》(Guardians of the Galaxy 2)等。

(5) 维塔士 (Virtuos Digital Ltd.)

维塔士成立于 2004 年，是一家视频游戏和娱乐内容制作公司，在新加坡、中国、越南、加拿大、法国、日本、爱尔兰和美国设有工作室和运营团队。维塔士拥有 1,700 多名全职游戏制作专家，多年来致力于 AAA 级主机游戏、PC 游戏和手机游戏的开发与 3D 美术制作，主要参与制作作品包括《古墓丽影：暗影》(Shadow of the Tomb Raider)、《刺客信条 3》(Assassin's Creed III)、《超凡双生》(Beyond: Two Souls)等。

(6) 丝路视觉 (300556.SZ)

丝路视觉成立于 2000 年，于 2016 年 10 月首次公开发行股票并在创业板上市（股份代码：300556.SZ）。丝路视觉主要从事以 CG 创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务，是全国性的专业数字视觉综合解决方案提供商，处于数字文化产业链的中游，上承基础软件开发商、应用终端等上游供应商；下启游戏、影视、VR/AR、工业制造、线上教育、政府公共服务等应用领域。2024 年度，丝路视觉实现营业收入 5.88 亿元，实现扣非归母净利润-3.72 亿元。

(7) 凡拓数创 (301313.SZ)

凡拓数创成立于 2002 年，于 2022 年 9 月首次公开发行股票并在创业板上市（股份代码：301313.SZ）。凡拓数创是数字创意产品及数字一体化解决方案的综合提供商，始终致力于将数字技术与文化创意相融合，应用 3D 可视化技术及数字多媒体集成技术，提供 3D 数字内容制作、软件开发、综合设计、系统集成等一站式数字创意服务，广泛应用到建筑设计、广告宣传、文化文博、科普、智慧城市、产城文旅、文体活动等领域。2024 年度，凡拓数创实现营业收入 3.65 亿元，实现扣非归母净利润-1.92 亿元。

(8) 西基电脑动画股份有限公司

西基电脑动画股份有限公司成立于 1988 年，主营业务主要为电影及剧集 3D 计算机动画制作，该公司是一家连续两年获得日间时段艾美奖（Daytime Emmy Awards）特殊类别动画节目卓越奖、安妮奖（Annie Awards）最佳儿童动画电视节目奖、Kidscreen 奖项以及三项 SIGGRAPH 殊荣的中国台湾地区厂商。

(9) 上海唯晶信息科技有限公司

上海唯晶信息科技有限公司（以下简称“唯晶科技”）成立于 2004 年，其境外上市主体为 WINKING STUDIOS LIMITED，于 2023 年 11 月在新加坡证券交易所上市，2024 年 11 月在伦敦证券交易所上市。唯晶科技主营艺术外包和游戏开发，其艺术外包部门提供设计服务，包括 2D 概念艺术、3D 建模、2D 动画、3D 动画和视觉效果。2024 年度，唯晶科技实现营业收入 0.32 亿美元，实现净利润 52.50 万美元。

(10) 杭州玄机科技股份有限公司

杭州玄机科技股份有限公司（以下简称“玄机科技”）成立于 2005 年，主营业务包括数字内容创作及授权、数字内容制作服务以及衍生品销售业务。历经十余年的发展，玄机科技拥有多个自有原创三维动画品牌，包括“秦时明月”“天行九歌”“武庚纪”等。2024 年度，玄机科技实现营业收入 3.17 亿元，实现扣非归母净利润 6,125.27 万元。

(11) Room 8 Group

Room 8 Group 成立于 2011 年，主要为全球游戏开发商提供美术制作、联合开发等解决方案，主要参与制作作品包括《暗黑破坏神 IV》《使命召唤》《守望先锋 2》等游戏。

4、公司的竞争优势与劣势

(1) 竞争优势

①品牌优势

经过多年的努力，公司已发展成为国内数字内容制作领域的领先企业。公司高品质、可信赖的

3D 数字内容制作水平得到了客户的高度认可，在行业内树立了良好的品牌美誉度和专业的品牌形象。

公司及公司参与受托制作的 3D 数字内容作品多次获得由客户以及专业评审机构颁发的各类荣誉，提升了“原力”及“Original Force”品牌的知名度和影响力。其中，由国际动画协会从 1972 年开始举办的安妮奖(Annie Awards)为动画领域的最高荣誉之一；由 Kidscreen 杂志举办的 Kidscreen Awards 是国际领先的儿童影视作品荣誉奖项。公司参与受托制作的《Wizards: Tales of Arcadia》荣获 2021 年第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖（Best FX for TV/Media）提名；公司参与受托制作的《3 Below :Tales of Arcadia》荣获 2020 年第 47 届安妮奖最佳视觉效果奖（Best FX for TV/Media）提名和最佳儿童动画电视节目奖（Best TV/Media - Children）提名；公司参与受托制作的《博德之门 3》（Baldur's Gate 3）、《漫威蜘蛛侠 2》（Marvel Spider-Man 2）等游戏于 2024 年分别荣获第 27 届 D.I.C.E.年度最佳游戏、年度动作游戏等大奖。同时，近年来公司多次获得腾讯集团等客户颁发的优秀供应商称号，公司 3D 数字内容制作能力受到客户及专业评审机构的肯定。此外，公司于 2015 年起每年均被评选为“国家文化出口重点企业”，于 2021 年和 2024 年由江苏省科学技术厅等评选为“技术先进型服务企业”，于 2024 年被文旅部评为“国家文化产业示范基地”，**公司作为依托单位申报的“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”于 2025 年入选文旅部第二批文化和旅游部技术创新中心建设名单。**

品牌知名度和影响力作为行业内优秀公司的核心资产之一，是客户选择供应商的重要依据。公司的品牌优势有助于拓展长期战略合作客户、提高订单获取能力和议价能力，从而提高了公司的盈利水平。

②客户资源优势

经过多年来国内及国际市场开拓，公司为全球范围内数百家客户提供数字图像、动画等数字内容制作服务。凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与腾讯集团、网易集团、美国艺电公司、2K Sports、索尼集团、华纳游戏、Meta 等多家客户建立了长期稳定的合作伙伴关系，在合作过程中可以更加及时了解客户需求，降低关系维护成本并提高合作效率。

近年来，公司参与了美国梦工厂《魔法大师：世外桃源的传说》（Wizards: Tales of Arcadia）系列、星辰科技《遮天》系列、万维仁和《凡人修仙传》系列动画 3D 内容制作；以及参与了美国艺电公司《FIFA22》《FIFA23》系列和 2K Sports《NBA2K22》《NBA2K23》《NBA2K24》《NBA2K25》系列游戏 3D 内容制作。通过为客户系列动画及系列游戏产品提供 3D 数字内容制作服务，公司可进一步提升客户粘性，巩固优质客户资源优势。

除上述客户外，公司在游戏 3D 内容受托制作服务领域客户包括贝塞斯达游戏工作室、卡普空等公司；在动画 3D 内容受托制作领域客户包括奈飞动画、Sea Limited 等公司；在其他行业 3D 内容受托制作及服务业务领域客户包括浦发银行、搜狗科技、中国移动、商汤科技、华为、科大讯飞

等公司。

长期稳定的优质客户资源表明公司交付能力和项目管理能力得到了国内外客户的认可，有利于公司继续拓展行业优质客户订单并开拓下游应用领域，为公司长期可持续发展奠定基础。

③技术优势

公司作为数字内容制作行业的高新技术企业，始终注重 3D 数字图像及动画制作技术的研发和各制作环节中的运用。公司紧随数字内容制作行业的技术发展，以数字图像技术为基础，通过持续的研发升级和技术积累，形成了重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统、组件化全身反向动力学工具、DeepRigFace 绑定加速技术、音频自动生成嘴型动画、DeepShape 形变自动生成系统、NXrender 渲染器等数字图像及动画制作专业技术，以及工业化 3D 数字内容制作管理系统、虚拟拍摄实时数字内容生产流程、三维几何体缓存数据格式、原力通用场景描述系统等数字图像及动画制作流程技术。

通过将上述研发技术应用于 3D 数字图像及动画制作环节，公司可实现特定对象各种光照条件下微米级别的表面信息采集；数字模型的面部表情动画和骨骼动画可在不同 3D 数字模型间实现实时迁移和效果展现；在虚拟拍摄环节表演捕捉系统获取的数据可实时输出动画效果画面；提高绑定文件在不同平台间的兼容性 & 效果展示效率；实现超大量级场景数据渲染；提升多人协作过程中数据集成的衔接效率以及提升数据管理和传递的便捷性等功能，以更高的效率呈现更加精细化、高品质的数字内容视觉效果。

截至本招股说明书签署日，公司拥有 26 项专利及 143 项计算机软件著作权，并于 2021 年和 2024 年被江苏省科学技术厅等评选为“技术先进型服务企业”，公司作为依托单位申报的“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”于 2025 年入选文旅部第二批文化和旅游部技术创新中心建设名单。多年经营形成的技术优势有助于提升公司 3D 数字内容制作服务水平和经营效率。

④项目制作经验优势

截至本招股说明书签署日，公司在游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作和其他行业 3D 内容受托制作及服务领域，已经成功完成了多个大型、复杂 3D 数字内容制作项目，具备较为深厚的项目经验沉淀，取得了众多客户的认可。

公司在长期的项目经验积累过程中不断精进了 3D 数字内容制作的专业技术，并在项目实践中形成了完备的分工体系，已经具备较为成熟的工业化 3D 数字内容制作流程，拥有高效、稳定的交付能力，可快速响应客户需求，并提供高品质的 3D 数字内容制作服务。

同时，项目经验丰富的项目制作人员对于客户需求和行业特点的把握可更加深刻，能够快速、有效理解项目背景、客户需求和期望效果，并根据项目推进情况及时、灵活的对设计方案进行二次

设计与开发，保障 3D 数字内容制作服务产品的最终呈现效果。

公司多年的项目实施经验积累，能够提高公司数字内容制作效率及数字内容作品质量，增强客户粘性，进一步增强了公司的核心竞争力。

⑤人才优势

相对于传统行业，数字内容制作行业是数字信息技术和视觉表现能力的结合，具有知识聚集性特征，数字内容制作人才是公司为客户提供高质量 3D 数字内容制作服务的重要要素之一。

公司在多年的经营发展中，通过在人才引进、项目培训等方面的持续投入，形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和拥有大量项目经验的设计制作团队。公司董事长兼总经理赵锐先生有着超过 20 年的 3D 数字内容制作行业经验，且公司拥有众多 3D 数字内容制作经验丰富的复合型人才，公司中层及以上管理人员、核心技术人员和业务骨干人员在报告期内保持相对稳定，提供的 3D 数字内容制作服务具有较高水准并受到客户及市场的认可。

截至本招股说明书签署日，公司已经发展成为拥有 2,000 余名员工的 3D 数字内容制作服务公司，具备多业务线的覆盖和新领域业务的设计及制作能力。人才规模优势使公司具备可同时承接更多项目和承做大型复杂项目的能力，对潜在竞争者形成了一定的壁垒。

（2）竞争劣势

①融资渠道有限

与国内、国际已上市的数字内容制作行业企业相比，公司在资本市场上的融资能力较弱，资金主要来源于股东投资款和借款，融资渠道较为单一。当前公司所处的数字内容制作行业发展迅速、市场需求量快速增加，为把握市场发展机遇，公司未来需要持续增加营运资金、扩大合作领域，因此需要充足的资金实力作为保障。如公司未能及时拓展融资渠道，公司未来发展将受到一定限制。

②业务规模相对较小

报告期内，公司 3D 数字内容制作服务业务发展迅速，但相较于华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、Keywords Studios PLC、维塔数码（Weta Digital Ltd.）等国际大型企业，公司当前业务规模仍相对较小。随着未来公司主营业务的持续发展，公司将进一步扩大已有服务的市场布局，从而扩大公司业务规模并提升市场竞争实力。

5、行业发展态势、面临的机遇与挑战

（1）行业发展态势

行业发展态势详见本节之“二、行业基本情况”之“（三）行业发展概况及发展趋势”。

（2）面临的机遇

①居民消费升级为行业发展提供广阔发展空间

近年来，我国经济发展虽面临着一定挑战，但总体延续了平稳快速的发展态势，我国居民消费水平保持快速上升趋势。根据国家统计局数据，2013 年-2024 年我国居民人均可支配收入从 18,311 元增长至 41,314 元，年均复合增长率达到 7.68%；同期我国居民人均消费支出从 13,220 元增长至 28,227 元，年均复合增长率为 7.14%。

随着我国经济稳步增长以及居民消费水平不断提高，居民消费观念逐步由“物质”向“精神”层面升级转变，消费者对于高品质数字内容产品和制作服务的需求愈加强烈。数字内容制作行业作为数字信息技术和视觉表现能力的数字化结合，具有制作流程更加高效，以及制作成果具有更强的观赏性、更丰富的表现内容、更强的行业延展性等特点，可充分满足消费者对于高品质数字内容产品的视觉消费需求，正在被越来越广泛的应用于金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等服务行业。随着数字内容制作行业与不同行业领域融合的不断深化，居民对于数字内容产品的消费欲望逐步提升，数字内容制作行业具有广阔的市场空间。

②政策支持为行业的发展奠定了良好基础

2016 年 12 月国务院公布《“十三五”国家战略性新兴产业发展规划》，数字创意产业首次被纳入国家战略性新兴产业发展规划，成为与新一代信息技术、生物、高端制造、绿色低碳产业并列的五大新支柱。同时，在该发展规划中指出数字技术与文化创意、设计服务深度融合，数字创意产业逐渐成为促进优质产品和服务有效供给的智力密集型产业，创意经济作为一种新的发展模式正在兴起；要以数字技术和先进理念推动文化创意与创新设计等产业加快发展，促进文化科技深度融合、相关产业相互渗透。随着数字创意产业被列为国家战略性新兴产业，国家相应推出了一系列推进数字内容制作行业发展的相关政策，详见本节之“二、行业基本情况”之“（二）行业主管部门、监管体制、相关法规及行业政策”。

国家的政策引导和鼓励为我国数字内容制作行业提供了良好的发展基础。

③数字信息技术快速发展为行业的可持续发展提供了有力支撑

近年来，随着数字图像技术、数据库管理技术等数字信息技术的逐步成熟及应用，数字内容制作行业目前已全面进入数字化时代。数字信息技术的创新丰富了数字内容制作行业的技术手段及表现形式，提高了数据传递及管理的效率，提升了制作成果的视觉表现效果，在降低经营成本的同时提高数字内容制作行业服务质量。

随着虚拟现实、增强现实、机器学习、地理信息系统及其他数字信息技术的创新与进步，数字内容制作行业与新兴技术将继续不断深度融合，数字内容制作行业中 3D 数字模型构建、动画效果制作等技术可逐步拓展到医学、分子模型构造、气象分析及生物化学等应用领域，为数字内容制作行业的可持续发展提供了技术支撑。

④互联网新媒体的发展为行业创造了重要发展契机

随着互联网基础设施的改善和移动终端设备性能的升级，互联网新媒体的兴起和发展为数字内容制作行业提供了重要的消费平台，借助互联网，人们可以通过电脑、手机、Pad 等移动终端更方便、快捷地支付和获取数字内容产品，催生了消费者更加丰富多元化的精神生活需求。

同时，互联网技术的普及下沉以及视频网站等新媒体渠道的兴起为数字内容制作产品提供了新的表现渠道；目前腾讯视频、爱奇艺、优酷等主流网络视频网站均开设了动画频道、电视剧、电影等数字内容板块。互联网新媒体借助数字内容产品的低复制成本和互联网的低传播成本，加快了产业资源的流动和消费速度，并正在逐步取代传统电视频道成为数字内容产品集成分发的重要渠道，为数字内容制作行业提供了重要的发展契机。

（3）面临的挑战

①高端制作人才不足

数字内容制作服务是数字信息技术和视觉表现能力的数字化结合，鉴于我国数字内容制作行业整体发展处于快速成长的阶段，具备视觉表现能力和项目制作能力的复合型人才相对短缺，专业人才培养和储备严重不足。由于高端制作人才的培养需要较长的时间，导致目前国内行业内部人才的整体知识结构、年龄结构、区域结构失衡，与市场对人才的需求脱节。因此，高端人才短缺、结构失衡无法满足市场对于数字内容制作行业的跨越式发展需求，制约着行业的发展速度和水平。

②融资渠道不畅

虽然近年来国家通过各种方式对文化类企业发展给予支持，但由于我国数字内容制作行业公司普遍具有“轻资产”经营的特点，通过资产抵押等途径或单凭企业信用获得银行贷款融资的能力较弱，因此大多情况下，行业内公司主要依赖自身积累解决发展业务所需营运资金。由于资金规模的限制，中小型企业无法承接周期长、合同金额大的大型项目，给业务扩张及新技术开发带来阻碍。面对旺盛的市场需求，从长期来看，我国数字内容制作行业内企业亟需克服资金不足的障碍。

6、报告期内公司面临的主要竞争状况变化及未来可预见的变化趋势

公司积极落实国家战略及行业政策，顺应产业发展趋势及 3D 数字内容技术变革，在市场上享有较好知名度，各项主营业务协同发展且具有市场竞争力，公司在 3D 数字内容制作行业具备较高的品牌知名度和市场影响力。报告期内，公司面临的主要竞争状况未发生明显变化。未来公司将持续重视业务技术研发及产品优化创新，随着公司数字图像及动画制作专业技术和流程技术推陈出新，公司业务发展向好，市场前景可期。

（六）与同行业可比公司的比较情况

1、同行业可比公司的选择依据

在数字内容制作国际市场中，行业内主要企业为华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）、Keywords Studios PLC、维塔数码（Weta Digital Ltd.）、维塔

士（Virtuos Digital Ltd.）等，受行业整体发展水平等因素影响，公司与华特迪士尼（The Walt Disney Company）、东映动画（TOEI Animation Co., Ltd.）等美国、日本数字内容制作企业在市场地位、业务规模和技术实力等方面存在一定差距。同时，上述企业适用的会计准则与境内差异较大，且部分境外企业未公开披露可比数据。因此，本次同行业可比公司选取范围主要在国内同行业主要企业中进行选取。

我国数字内容制作行业发展时间相对较短，目前正处于快速发展阶段，目前国内同行业企业中，丝路视觉、凡拓数创、**玄机科技**、西基电脑动画股份有限公司等都具有一定规模的数字内容制作业务。公司综合考虑所处行业、主营业务类型、核心技术和产品应用领域，以及相关数据、资料的获取性等因素，最终选择丝路视觉、凡拓数创和**玄机科技**为同行业可比公司，具体情况如下：

相关因素	丝路视觉	凡拓数创	玄机科技	发行人
所处行业	根据国家统计局《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2017），丝路视觉、凡拓数创、 玄机科技 与公司所处行业均为“I65 软件和信息技术服务业”中的“I657 数字内容服务”；根据国家统计局发布《战略性新兴产业分类（2018）》，丝路视觉、凡拓数创、 玄机科技 与公司所处行业均为“8 数字创意产业”			
主营业务类型	数字化展览展示综合业务、数字内容应用业务、智慧城市、数字孪生业务及 AR/VR/MR 交互式数字内容整体解决方案等业务	3D 可视化产品及服务、数字一体化综合服务、数字孪生及信息化软件	数字内容创作及授权、数字内容制作服务以及衍生品销售业务	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作和其他行业 3D 内容受托制作及服务
核心技术	CG 动态制作协作平台、CG 数字视觉创意展览展示、多媒体交互技术、全息成像、虚拟现实、多媒体数字沙盘系统、3D 实时动态展示系统等	3D 可视化技术，包括三维/3D 建模技术、三维/3D 渲染技术、三维/3D 动画技术、交互式 3D 技术/三维交互技术、大数据 3D 可视化技术等	虚拟片场平台、虚拟演员平台、虚拟表演平台、虚拟拍摄平台、虚拟演播厅平台、综合应用平台等	重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统、组件化全身反向动力学工具、DeepRigFace 绑定加速技术、音频自动生成嘴型动画、DeepShape 形变自动生成系统、NXrender 渲染器等
产品应用领域	应用场景涵盖主题展示馆、科技馆、博物馆、城市形象展示、企业形象宣传、大型庆典活动、设计可视化、高端地产营销、数字孪生、智慧城市、VR+K12 标准化实验、VR+职业教育、VR+智能制造、VR+智慧园区、虚拟仿真、数字文旅等多个领域	应用到建筑设计、广告宣传、文化文博、科教科普、智慧城市、产城文旅、文体活动等领域	主要为动画产业领域	主要为游戏、动画等产业领域，以及金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等其他行业应用领域

从所处行业看，凡拓数创、丝路视觉、**玄机科技**与公司属于同一行业；从主营业务看，凡拓数

创的 3D 可视化产品及服务，丝路视觉的数字内容应用业务，**玄机科技的数字内容制作服务**与公司主营业务可比性较强；从技术内容看，凡拓数创、丝路视觉、**玄机科技**和公司主要技术内容均包括三维数字图像及动画制作相关技术；从产品应用领域看，凡拓数创、丝路视觉、**玄机科技**和公司的客户均包括文化相关领域。

2、与同行业可比公司的比较

报告期内，公司经营情况良好，技术实力较强，具有较强的核心竞争力。公司与同行业可比公司在经营情况、市场地位、技术实力、核心竞争力的关键业务数据、指标方面的比较情况具体如下：

（1）主营业务、业务类型和市场地位

项目	丝路视觉	凡拓数创	玄机科技	公司
主营业务	丝路视觉从事以 CG 创意和技术为基础的数字视觉综合服务业务，是全国性的专业数字视觉综合解决方案提供商，处于数字文化产业链的中游，上承基础软件开发商、应用终端等上游供应商；下启游戏、影视、VR/AR、工业制造、线上教育、政府公共服务等应用领域。丝路视觉主要产品均通过 CG 技术手段实现，即利用计算机技术进行数字化的图像设计和视觉艺术创作	凡拓数创是“AI、3D 数智产品、技术服务与一体化解决方案”的综合提供商，始终致力于将数字技术与智慧城市、智能制造、数智文化等相融合，应用 3D 可视化技术、数字多媒体集成技术、数字孪生及 AI 智能化技术，提供 3D 数字内容制作、软件开发、综合设计、系统集成等一站式数字创意服务	玄机科技系三维数字内容制作行业的高新技术企业，主营业务包括数字内容创作及授权、数字内容制作服务以及衍生品销售业务，其中数字内容创作及授权、数字内容制作服务为玄机科技主要的收入来源	公司系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业，主营业务为根据客户需求综合利用数字图像技术等数字信息技术提供专业的 3D 数字内容制作服务。公司 3D 数字内容制作服务业务包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作和其他行业 3D 内容受托制作及服务
业务类型	数字化展览展示综合业务、数字内容应用业务（包括静态数字内容应用和动态数字内容应用服务）、智慧城市、数字孪生业务及 AR/VR/MR 交互式数字内容整体解决方案等业务	3D 可视化产品及服务（包括静态数字创意服务和动态数字创意服务）、数字一体化综合服务、数字孪生及信息化软件	数字内容创作及授权、数字内容制作服务以及衍生品销售业务	3D 数字内容制作服务业务，包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作和其他行业 3D 内容受托制作及服务
市场地位	2020 年荣获“深圳文化企业百强”“深圳知名品牌”“2020 年度深圳行业领袖	先后荣获金堂奖（2017 中国室内设计年度评选）、设计影响中国	玄机科技拥有多个自有原创三维动画品牌，包括“秦时明月”“天行九歌”	2015 年起每年均被评选为“国家文化出口重点企业”，于 2021 年和 2024

	百强企业”等荣誉称号，承接的“深圳市城市规划馆”项目荣获法国双面神国际设计大奖 GPDP AWARD 国际创新设计奖、美国 IDA 国际设计大赛室内设计荣誉奖等	-2018-2019 年度中国室内设计十佳精品案例（展览空间类）奖、2020 中国智慧城市领军大数据可视化解决方案提供商、2020 年度中国十大设计领军机构、2020 年广州文化企业 30 强等荣誉称号	“武庚纪”等，《秦时明月》获选国家广电总局优秀国产电视动画片、中国第 20 届优秀动画节目“星光奖”、法国戛纳电视节亚洲展映会最佳作品等奖项，《天行九歌》获选国家广电总局 2019 年第一季度优秀国产电视动画片目录、2019 年杭州市第十四届精神文明建设“五个一工程”奖、浙江省第二十九届电视“牡丹奖”电视动画片优秀作品奖等奖项，《武庚纪》获得第 14 届中国动漫金龙奖最佳系列动画银奖、“新光奖”中国西安第七届国际原创动漫大赛评委会特别奖等奖项	年被评为江苏省“技术先进型服务企业”，于 2024 年被评为“国家文化产业示范基地”，公司作为依托单位申报的“3D 动漫制作工具链研发与服务文化和旅游部技术创新中心”于 2025 年入选文旅部第二批文化和旅游部技术创新中心建设名单；公司参与受托制作的《Wizards: Tales of Arcadia》荣获 2021 年第 48 届安妮奖最佳视觉效果奖提名；公司参与受托制作的《博德之门 3》（Baldur's Gate 3）、《漫威蜘蛛侠 2》（Marvel Spider-Man 2）等游戏于 2024 年分别荣获第 27 届 D.I.C.E. 年度最佳游戏、年度动作游戏等大奖

(2) 经营情况

公司与同行业可比公司的主要经营数据对比如下：

单位：万元

公司	项目	2025 年 1-6 月 /2025 年 6 月末	2024 年/ 2024 年末	2023 年/ 2023 年末	2022 年/ 2022 年末
丝路视觉	资产总额	157,215.64	180,222.19	219,221.45	196,340.29
	营业收入	27,694.80	58,794.20	143,090.10	129,115.67
	净利润	-8,161.50	-36,820.20	2,193.94	4,440.52
凡拓数创	资产总额	147,661.56	138,951.76	149,831.43	145,869.82
	营业收入	31,956.45	36,504.49	57,567.85	60,940.42
	净利润	-4,684.57	-18,881.45	891.61	1,379.79
玄机科技	资产总额	63,387.96	57,984.28	74,399.25	73,180.47
	营业收入	21,319.72	31,746.75	26,234.22	28,452.44
	净利润	6,334.86	6,819.69	4,092.08	8,301.36
公司	资产总额	101,036.40	106,086.42	87,197.67	73,916.68
	营业收入	28,548.67	54,488.49	52,715.46	50,285.46
	净利润	4,668.37	8,537.71	8,388.25	6,799.81

注：上述同行业可比公司数据来源于其披露的定期报告、公开转让说明书等

(3) 技术实力

公司与同行业可比公司的研发支出占收入比、研发人员数量、专利数量和软件著作权情况对比如下：

单位：万元、人、项

公司	项目	2025 年 1-6 月/ 2025 年 6 月末	2024 年/ 2024 年末	2023 年/ 2023 年末	2022 年/ 2022 年末
丝路视觉	研发支出	2,359.48	4,607.19	8,902.98	7,909.40
	占营业收入比例	8.52%	7.84%	6.22%	6.13%
	研发人员	未披露	146	524	411
	专利数	60			
	软件著作权数	127			
凡拓数创	研发支出	1,704.31	3,337.09	3,490.42	3,443.11
	占营业收入比例	5.33%	9.14%	6.06%	5.65%
	研发人员	未披露	149	172	154
	专利数	20			
	软件著作权数	330			
玄机科技	研发支出	1,697.45	3,935.76	3,504.55	2,854.93
	占营业收入比例	7.96%	12.40%	13.36%	10.03%
	研发人员	86	119	未披露	未披露
	专利数	8			
	软件著作权数	32			
公司	研发支出	1,218.31	2,671.56	2,517.36	2,482.89
	占营业收入比例	4.27%	4.90%	4.78%	4.94%
	研发人员	90	98	81	66
	专利数	26			
	软件著作权数	143			

注：上述介绍及数据来源于募集说明书、招股说明书、年度报告、官方网站、半年度报告或公开转让说明书等，来源具有权威性。丝路视觉的专利数、软件著作权数为截至 2021 年 6 月 30 日的数 据，凡拓数创的专利数、软件著作权数为截至 2022 年年末的数据，玄机科技的专利数、软件著作权数为截至 2024 年 12 月 31 日的数 据，发行人的专利数、软件著作权数为截至 2025 年 6 月 30 日的数 据。

三、 发行人主营业务情况

(一) 销售情况和主要客户

1、主要产品的产能、产量、销量、销售价格情况

公司为数字内容制作行业企业，主营业务为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果。由于公司不属于传统生产制造型企业，主营业务的内容系提供制作服务，故不适用于产能、产量、销量等指标。

报告期内，公司主营业务的项目数量及平均收入变动情况如下：

项目	2025 年 1-6 月	2024 年度

		金额	金额	变动率
游戏 3D 内容受托制作业务	销售收入（万元）	15,444.40	29,881.80	8.59%
	项目数量（个）	313	497	-1.00%
	平均收入（万元/个）	49.34	60.12	9.69%
动画 3D 内容受托制作业务	销售收入（万元）	12,042.88	22,445.86	-3.45%
	项目数量（个）	24	73	-
	平均收入（万元/个）	501.79	307.48	-3.45%
其他行业 3D 内容受托制作及服务业务	销售收入（万元）	1,059.57	2,147.25	18.67%
	项目数量（个）	11	32	-11.11%
	平均收入（万元/个）	96.32	67.10	33.50%

（续）

项目		2023 年度		2022 年度
		金额	变动率	金额
游戏 3D 内容受托制作业务	销售收入（万元）	27,516.88	2.11%	26,949.54
	项目数量（个）	502	-26.18%	680
	平均收入（万元/个）	54.81	38.31%	39.63
动画 3D 内容受托制作业务	销售收入（万元）	23,248.56	26.97%	18,310.54
	项目数量（个）	73	28.07%	57
	平均收入（万元/个）	318.47	-0.86%	321.24
其他行业 3D 内容受托制作及服务业务	销售收入（万元）	1,809.44	-62.70%	4,850.55
	项目数量（个）	36	-37.93%	58
	平均收入（万元/个）	50.26	-39.90%	83.63

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务的项目平均收入分别为 39.63 万元/个、54.81 万元/个、60.12 万元/个和 **49.34 万元/个**。2023 年和 2024 年，因公司减少性价比低、规模相对小的项目，使得项目数量有所降低，提升了项目平均收入。**2025 年 1-6 月，当期完工的小项目较多，使得当期项目平均收入有所下降。**

2022 年，公司游戏 3D 内容受托制作业务的营业收入、项目数量分别为 26,949.54 万元、680 个，同比变动分别为 5.48%、7.26%，在当期全球和国内游戏市场规模下滑的情况下，公司游戏 3D 内容受托制作业务收入和项目数量小幅增长的原因主要系：（1）公司该类业务的主要客户主要为知名游戏公司，项目储备充足且抗风险能力相对较强，当期 Meta、腾讯集团对应收入增加额分别为 718.91 万元和 474.18 万元，分别增长 106.29%和 23.41%。（2）公司在既有客户的基础上，不断进行市场拓展。

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务的项目平均收入分别为 321.24 万元/个、318.47 万元

/个、307.48 万元/个和 **501.79 万元/个**。在动画 3D 内容受托制作领域，公司参与了多个知名动画及影视剧作品的动画 3D 内容受托制作，在行业内树立了良好的口碑，承接大型动画 3D 内容受托制作项目的的能力逐步增强。公司承制大型项目的制作周期较长，该类项目一次性确认收入对当期收入的影响较大。**2022-2024 年度**，公司动画 3D 内容受托制作项目数量和项目平均收入较稳定。**2025 年 1-6 月**，因《王者剧集》动画剧集项目当期完工确认收入较大，拉高了当期项目平均收入。

报告期内，公司其他行业 3D 内容受托制作及服务业务的项目平均收入分别为 83.63 万元/个、50.26 万元/个、67.10 万元/个和 **96.32 万元/个**。报告期内，公司该类业务规模相对较小，受当期大项目的影响较大。2022 年，中国移动橙络络数字人项目当期实现销售收入 1,827.22 万元，单个项目金额较大进而提高了当期项目平均收入。2023 年和 2024 年，因当期完成交付并确认收入的大项目减少，导致当期项目平均收入相对较低。**2025 年 1-6 月**，中国大运河博物馆沉浸式展览项目当期实现销售收入 **724.53 万元**，单个项目金额较大且当期该类业务项目数量整体较少，进而提高了当期项目平均收入。

2、主要产品销售及收入构成情况

报告期内，公司营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2025 年 1-6 月		2024 年度	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）
主营业务收入	28,546.84	99.99	54,474.91	99.98
其中：游戏 3D 内容受托制作	15,444.40	54.10	29,881.80	54.84
动画 3D 内容受托制作	12,042.88	42.18	22,445.86	41.19
其他行业 3D 内容受托制作及服务	1,059.57	3.71	2,147.25	3.94
其他业务收入	1.82	0.01	13.59	0.02
合计	28,548.67	100.00	54,488.49	100.00
项目	2023 年度		2022 年度	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）
主营业务收入	52,574.88	99.73	50,110.63	99.65
其中：游戏 3D 内容受托制作	27,516.88	52.20	26,949.54	53.59
动画 3D 内容受托制作	23,248.56	44.10	18,310.54	36.41
其他行业 3D 内容受托制作及服务	1,809.44	3.43	4,850.55	9.65
其他业务收入	140.58	0.27	174.83	0.35
合计	52,715.46	100.00	50,285.46	100.00

3、报告期内公司主要客户情况

(1) 服务的主要客户群体

公司主营业务为 3D 数字内容制作服务业务，主要为根据客户需求，综合利用数字信息技术将设计转化为现实的 3D 数字图像及动画效果。游戏、动画行业对于 3D 数字内容制作服务具有广阔的市场需求，是目前公司 3D 数字内容制作服务业务的主要应用领域。近年来，在继续深耕游戏、动画行业市场的同时，公司积极把握其他行业数字化转型趋势，逐步向金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等其他行业应用领域拓展。

(2) 报告期内前五大客户情况

报告期内，公司向前五名客户的销售金额及其占营业收入的比例情况具体如下：

单位：万元

年度	序号	客户名称	销售金额	主要销售内容	占当期营业收入的比例
2025 年 1-6 月	1	腾讯集团 ¹	8,850.33	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	31.00%
	2	美国艺电公司 ²	3,009.56	游戏 3D 内容受托制作	10.54%
	3	索尼集团 ³	2,680.36	游戏 3D 内容受托制作	9.39%
	4	星阅辰石 ⁴	2,632.30	动画 3D 内容受托制作	9.22%
	5	万维仁和 ⁵	2,168.94	动画 3D 内容受托制作	7.60%
	合计		19,341.49	-	67.75%
2024 年 度	1	腾讯集团	8,465.24	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	15.54%
	2	万维仁和	8,154.78	动画 3D 内容受托制作	14.97%
	3	星阅辰石	6,787.86	动画 3D 内容受托制作	12.46%
	4	微软游戏工作室 ⁶	3,540.45	游戏 3D 内容受托制作	6.50%
	5	美国艺电公司	2,820.67	游戏 3D 内容受托制作	5.18%
	合计		29,768.99	-	54.63%
2023 年 度	1	腾讯集团	7,645.45	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	14.50%
	2	星阅辰石	5,356.84	动画 3D 内容受托制作	10.16%
	3	万维仁和	3,906.90	动画 3D 内容受托制作	7.41%
	4	美国艺电公司	2,323.18	游戏 3D 内容受托制作	4.41%
	5	中文在线	2,134.91	动画 3D 内容受托制作	4.05%
	合计		21,367.27	-	40.53%
2022 年 度	1	腾讯集团	6,650.20	游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作	13.22%
	2	万维仁和	6,445.63	动画 3D 内容受托制作	12.82%
	3	星阅辰石	2,204.35	动画 3D 内容受托制作	4.38%

	4	美国艺电公司	2,058.92	游戏 3D 内容受托制作	4.09%
	5	网易集团 ⁷	2,032.60	游戏 3D 内容受托制作、 动画 3D 内容受托制作	4.04%
	合计		19,391.69	-	38.55%

注 1：公司客户腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（成都）有限公司、腾讯科技（上海）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、腾讯科技（武汉）有限公司、腾讯数码（深圳）有限公司、腾讯数码（天津）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、深圳市腾讯网络信息技术有限公司、深圳市腾讯信息技术有限公司、上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、海南腾讯网络信息技术有限公司、北京永星互动科技有限公司、成都实娱商业管理有限公司、Supercell Oy、北京乐动卓越科技有限公司、萨罗斯网络科技（深圳）有限公司及 Riot Games, Inc.等合并计算销售额并统称腾讯集团；

注 2：公司客户 Electronic Arts Inc.、Electronic Arts（Canada）, Inc.、EA Digital Illusions CE AB 等合并计算销售额并统称美国艺电公司；

注 3：公司客户 Sony Interactive Entertainment, Inc.、Sony Interactive Entertainment America LLC、Sony Interactive Entertainment Europe Limited、PlayStation Studios Visual Arts、Sony Santa Monica Studio、Sony Guerrilla Games、Sony Sucker Punch、Naughty Dog, Inc.、Insomniac Games, Inc.等合并计算销售额并统称索尼集团；

注 4：公司客户霍尔果斯万维仁和文化传媒有限公司、霍尔果斯博悦文化传媒有限公司、北京万维猫文化传媒有限公司和苏州万维猫文化科技有限责任公司合并计算销售额并统称万维仁和；

注 5：公司客户星辰科技、霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司均为星阅辰石控股子公司，合并计算销售额并统称星阅辰石；

注 6：公司客户 Blizzard Entertainment、Activision Publishing, Inc、Ninja Theory Ltd.、Raven Software、Obsidian Entertainment、Inxile Entertainment Inc、动视信息技术（上海）有限公司和 MICROSOFT CORPORATION 等合并计算销售额并统称微软游戏工作室；

注 7：公司客户网易（杭州）网络有限公司、网易（上海）网络有限公司、广州博冠信息科技有限公司、上海网之易璀璨网络科技有限公司、香港网易互动娱乐有限公司、Netease Interactive Entertainment Pte., Ltd 等合并计算销售额并统称网易集团。

报告期内，公司向前五大客户销售金额占当期营业收入的比例分别为 38.55%、40.53%、54.63% 和 **67.75%**，公司不存在对单个客户销售金额占当期营业收入比例超过 50%或严重依赖于少数客户的情形。

（3）报告期各期新增前五大客户情况

报告期内腾讯集团、美国艺电公司等游戏制作领域主要客户较为稳定，主要因上述客户作为全球知名游戏制作公司具有充足的游戏产品研发储备及 3D 数字内容制作服务需求，且公司高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力得到上述客户的认可，在报告期内上述客户与公司保持持续合作关系；报告期内万维仁和、星阅辰石等动画制作领域主要客户较为稳定，主要系公司持续为相关客户提供《凡人修仙传》《遮天》等系列动画剧集的受托制作，项目具有持续性，在报告期内上述客户与公司保持持续合作关系。

报告期各期新增的前五大客户具体情况如下：

①中文在线：公司于 2021 年通过商务洽谈与该客户建立合作关系，公司主要为其提供《修罗武神》动画剧集的 3D 内容受托制作服务。2023 年相关动画项目完成验收，确认收入 2,134.91 万元，收入金额较大，使其成为公司 2023 年第五大客户。

②微软游戏工作室：公司于 2012 年通过商务洽谈与该客户建立合作关系，主要为其提供游戏 3D 内容受托制作服务。报告期内交易金额分别为 528.55 万元、1,181.19 万元、3,540.45 万元和 1,450.39 万元，合作较为稳定，2024 年新增成为公司第四大客户。

③索尼集团：公司于 2018 年通过商务洽谈与该客户建立合作关系，主要为其提供游戏 3D 内容受托制作服务。报告期内交易金额分别为 991.65 万元、1,728.09 万元、2,637.93 万元和 2,680.36 万元，合作较为稳定，2025 年 1-6 月新增成为公司第三大客户。

（4）前五大客户关联情况说明

报告期各期前五大客户中腾讯集团为公司的关联方，公司向关联方进行销售的具体情况详见“第六节 公司治理”之“七、关联方、关联关系和关联交易情况”。

林芝利创持有公司 12.13%的股份，深圳利通直接持有公司 2023 年第五大客户中文在线 4.49%的股份，同时深圳利通通过其全资子公司上海阅文信息技术有限公司间接持有中文在线 4.49%的股份，林芝利创和深圳利通均系腾讯控股的下属公司，腾讯控股合计控制中文在线 8.98%的股份。中文在线为创业板上市公司，根据公开披露文件，深圳利通及其全资子公司上海阅文信息技术有限公司均于 2021 年通过受让北京启迪华创投资咨询有限公司持有中文在线的股份，成为中文在线的股东。除上述情况外，公司、公司控股股东、实际控制人、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员以及持有公司 5%以上股份的股东等主要关联方与上述客户不存在关联关系，也未在其中占有权益。

（二） 采购情况及主要供应商

1、报告期内主要采购情况

公司属于数字内容制作行业企业，不属于传统生产制造型企业，使用的能源主要为公司经营场所使用的水和电，与公司产销情况不存在匹配关系。报告期内，公司经营场所的水电费分别为 287.30 万元、271.04 万元、348.39 万元和 186.49 万元。

报告期内，公司采购内容主要包括服务采购、房租物业及水电采购、设备采购和其他采购。其中，服务采购主要为采购辅助性制作、后期项目制作以及采购软件开发及技术支持等相关服务；设备采购主要为采购与 3D 数字图像及动画制作相关的设备及日常办公设备；其他采购主要为采购剧本编剧策划等项目前期服务、拍摄协助管理、项目宣发及运营等服务。报告期内，按采购内容划分的公司各期采购构成情况具体如下：

项 目	2025 年 1-6 月		2024 年度	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
服务采购	2,432.20	54.92%	4,195.30	54.73%

房租物业及水电采购	721.22	16.29%	2,377.03	31.01%
设备采购	1,210.04	27.32%	1,079.38	14.08%
其他采购	65.10	1.47%	13.40	0.17%
合 计	4,428.56	100.00%	7,665.11	100.00%
项目	2023 年度		2022 年度	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
服务采购	3,079.21	43.12%	4,093.81	42.53%
房租物业及水电采购	2,181.28	30.55%	2,326.39	24.17%
设备采购	1,650.22	23.11%	2,574.54	26.74%
其他采购	230.00	3.22%	631.66	6.56%
合 计	7,140.72	100.00%	9,626.40	100.00%

针对辅助性制作、后期项目制作相关服务采购，公司主要综合考量服务内容、制作难度、制作时间要求、供应商制作经验、人员配置等因素，与供应商协商确定采购价格；针对软件开发及技术支持采购，公司主要结合软件技术服务内容、软件系统维护成本、软件代理商的规模等，并参考市场行情，与软件技术服务商协商确定采购价格；针对房屋租赁采购，公司参考出租方所在区域市场价格与出租方确定租金；针对物业采购，根据出租方所在区域物业管理服务相关规定确定采购价格；针对水电采购，按照经营所在地电力公司、水务局有关文件规定确定采购价格；针对设备采购，公司主要结合同类设备市场价格及产品后期维护等因素，与供应商协商确定采购价格。报告期内，相关采购定价方式符合行业惯例，采购价格公允。

2、主要供应商情况

（1）报告期内前五大供应商情况

报告期内，公司对前五大供应商的采购金额及其占采购总额的比例情况具体如下：

单位：万元

年度	序号	供应商名称	采购金额	主要采购内容	占当期采购总额的比例
2025 年 1-6 月	1	广州幻奇网络科技有限公司	139.24	动画制作环节服务	7.44%
	2	成都黑焰联动科技有限公司	106.07	动画制作环节服务	5.67%
	3	北京噤里把啦文化有限公司	69.51	VR 技术开发服务	3.72%
	4	上海第五空间科技有限公司	60.30	VR 技术开发服务	3.22%
	5	河南随影数据科技有限公司	55.41	动画制作环节服务	2.96%
	合计		430.54	-	23.02%
2024 年	1	河南随影数据科技有限公司	160.86	动画制作环节服务	5.10%
	2	Super Sonics Productions Inc.	146.81	动画制作环节服务	4.65%

	3	南京斑马影视动画制作有限公司	145.81	动画制作环节服务	4.62%
	4	拾梦猫（重庆）动漫设计有限公司	118.21	动画制作环节服务	3.75%
	5	李沧区木桔创意文化中心 （个体工商户）	94.00	动画制作环节服务	2.98%
	合计		665.68	-	21.10%
2023 年	1	北京游艺天下信息技术咨询有限 公司	450.98	动画制作环节服务	16.89%
	2	南京斑马影视动画制作有限公司	241.26	动画制作环节服务	9.04%
	3	中文在线	130.00	文学顾问服务	4.87%
	4	上海领声文化传媒有限公司	82.21	动画制作环节服务	3.08%
	5	河南随影数据科技有限公司	79.67	动画制作环节服务	2.98%
	合计		984.13	-	36.86%
2022 年	1	北京游艺天下信息技术咨询有限 公司	303.52	动画制作环节服务	7.60%
	2	厦门漫行者科技有限公司 ¹	250.44	动画制作环节服务	6.27%
	3	上海旭点广告有限公司	236.03	拍摄协助管理和图片后 期制作等	5.91%
	4	河南随影数据科技有限公司	169.35	动画制作环节服务	4.24%
	5	铜川市耀州区丁瑞剪辑工作室	168.82	动画制作环节服务	4.23%
	合计		1,128.15	-	28.27%

注 1：公司供应商厦门迷漫文化传播有限公司为厦门漫行者科技有限公司的全资子公司，厦门漫行者科技有限公司、厦门迷漫文化传播有限公司合并计算采购额，并统称厦门漫行者科技有限公司。

注 2：上述前五大供应商选取口径为辅助性制作采购、后期项目制作采购、其他采购，不包括技术服务采购、房租物业及水电采购、设备采购。

报告期内，公司向前五大供应商采购金额占采购总额的比例分别为 28.27%、36.86%、21.10% 和 23.02%，公司不存在对单个供应商采购比例超过 50%或严重依赖于少数供应商的情形。

（2）报告期各期新增前五大供应商情况

报告期内，公司前五大供应商存在一定变动，主要系公司根据不同的客户需求提供差异化的制作服务，不同项目之间的采购内容存在差异。公司与主要供应商签订采购合同，并按照合同约定付款，公司与主要供应商均保持了良好的合作关系，未来仍将根据项目需要选择合适的供应商。

报告期各期新增的前五大供应商具体情况如下：

①南京斑马影视动画制作有限公司：公司于 2019 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购动画制作环节服务，2023 年和 2024 年采购金额分别为 241.26 万元和 145.81 万元，该供应商成为公司 2023 年第二大供应商、2024 年第三大供应商。

②中文在线：公司于 2021 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购文学顾问

服务，2023 年采购金额为 130.00 万元，该供应商成为公司 2023 年第三大供应商。

③上海领声文化传媒有限公司：公司于 2017 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购配音等动画制作环节服务，报告期内采购金额分别为 46.05 万元、82.21 万元、3.74 万元和 0 万元，该供应商成为公司 2023 年第四大供应商。

④Super Sonics Productions Inc.：是加拿大知名录音工作室，具有专业的配音、混音和编辑制作能力。发行人于 2024 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购配音等动画制作环节服务，2024 年采购金额为 146.81 万元，该供应商成为发行人 2024 年第二大供应商。

⑤拾梦猫（重庆）动漫设计有限公司：公司于 2023 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购动画制作环节服务，2024 年采购金额为 118.21 万元，该供应商成为公司 2024 年第四大供应商。

⑥李沧区木桔创意文化中心（个体工商户）：公司于 2024 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购动画制作环节服务，2024 年采购金额为 94.00 万元，该供应商成为公司 2024 年第五大供应商。

⑦广州幻奇网络科技有限公司：公司于 2024 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购动画制作环节服务。2025 年 1-6 月采购金额为 139.24 万元，该供应商成为公司 2025 年 1-6 月第一大供应商。

⑧成都黑焰联动科技有限公司：公司于 2021 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购动画制作环节服务。2025 年 1-6 月采购金额为 106.07 万元，该供应商成为公司 2025 年 1-6 月第二大供应商。

⑨北京啾里把啦文化有限公司：公司于 2025 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购 VR 技术开发服务。2025 年 1-6 月采购金额为 69.51 万元，该供应商成为公司 2025 年 1-6 月第三大供应商。

⑩上海第五空间科技有限公司：公司于 2025 年通过商务洽谈与该供应商建立合作关系，主要向其采购 VR 技术开发服务。2025 年 1-6 月采购金额为 60.30 万元，该供应商成为公司 2025 年 1-6 月第四大供应商。

（3）前五大供应商关联情况说明

林芝利创持有公司 12.13% 的股份，深圳利通直接持有公司 2023 年第三大供应商中文在线 4.49% 的股份，同时深圳利通通过其全资子公司上海阅文信息技术有限公司间接持有中文在线 4.49% 的股份，林芝利创和深圳利通均系腾讯控股的下属公司，腾讯控股合计控制中文在线 8.98% 的股份。中文在线为创业板上市公司，根据公开披露文件，深圳利通及其全资子公司上海阅文信息技术有限公司

司均于 2021 年通过受让北京启迪华创投资咨询有限公司持有中文在线的股份，成为中文在线的股东。除上述情况外，公司、公司控股股东、实际控制人、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员和持有公司 5%以上股份的股东等主要关联方与报告期内主要供应商不存在关联关系，也未在其中占有权益。

3、供应商按采购金额分层情况

报告期内，公司供应商按采购金额的分层情况如下：

单位：家、万元

项目	2025 年 1-6 月			
	数量	金额	金额占比	平均采购金额
采购金额≥50 万元	7	535.37	28.62%	76.48
40 万元≤采购金额<50 万元	7	317.61	16.98%	45.37
30 万元≤采购金额<40 万元	2	64.66	3.46%	32.33
20 万元≤采购金额<30 万元	12	282.80	15.12%	23.57
10 万元≤采购金额<20 万元	20	306.93	16.41%	15.35
采购金额<10 万元	128	363.24	19.42%	2.84
合计	176	1,870.61	100.00%	10.63

(续)

项目	2024 年度			
	数量	金额	金额占比	平均采购金额
采购金额≥50 万元	11	1,044.16	33.10%	94.92
40 万元≤采购金额<50 万元	5	223.24	7.08%	44.65
30 万元≤采购金额<40 万元	13	436.22	13.83%	33.56
20 万元≤采购金额<30 万元	23	565.14	17.92%	24.57
10 万元≤采购金额<20 万元	28	396.51	12.57%	14.16
采购金额<10 万元	175	489.31	15.51%	2.80
合计	255	3,154.59	100.00%	12.37

(续)

项目	2023 年度			
	数量	金额	金额占比	平均采购金额
采购金额≥50 万元	7	1,119.00	41.91%	159.86
40 万元≤采购金额<50 万元	3	133.97	5.02%	44.66
30 万元≤采购金额<40 万元	7	241.37	9.04%	34.48
20 万元≤采购金额<30 万元	16	379.13	14.20%	23.70
10 万元≤采购金额<20 万元	26	414.45	15.52%	15.94

采购金额<10 万元	124	382.25	14.32%	3.08
合计	183	2,670.16	100.00%	14.59

(续)

项目	2022 年度			
	数量	金额	金额占比	平均采购金额
采购金额≥50 万元	21	2,403.88	60.23%	114.47
40 万元≤采购金额<50 万元	6	273.01	6.84%	45.50
30 万元≤采购金额<40 万元	8	273.10	6.84%	34.14
20 万元≤采购金额<30 万元	13	325.71	8.16%	25.05
10 万元≤采购金额<20 万元	26	375.50	9.41%	14.44
采购金额<10 万元	148	339.87	8.52%	2.30
合计	222	3,991.06	100.00%	17.98

注：上述供应商选取口径为辅助性制作采购、后期项目制作采购、其他采购。

报告期内，公司采购金额低于 50 万元的中小供应商数量占比超 90%，其中年采购金额低于 10 万元的小供应商数量占比约 65%，虽然数量较多但采购额占比较低。报告期内，公司采购金额超过 50 万元的供应商数量相对较少，分别为 21 家、7 家、11 家和 7 家，对应采购金额占采购总额的比例分别为 60.23%、41.91%、33.10%和 28.62%，为采购的主要来源。

(三) 主要资产情况

1、固定资产情况

截至 2025 年 6 月 30 日，公司固定资产的基本情况如下：

单位：万元

项 目	原值	累计折旧	减值准备	账面价值	成新率
电子设备及其他	9,468.42	6,271.62	-	3,196.80	33.76%
办公设备	440.66	169.94	-	270.71	61.43%
运输设备	148.56	109.31	-	39.25	26.42%
房屋及建筑物	28,892.84	362.23	-	28,530.60	98.75%
专用设备	2,155.12	43.53	-	2,111.59	97.98%
合 计	41,105.60	6,956.64	-	34,148.95	83.08%

2、房产情况

(1) 自有房产情况

截至本招股说明书签署日，公司及子公司拥有的房屋及建筑物具体情况如下：

序号	权利人	不动产权证号	坐落	房屋建筑面积(平方米)	用途	他项权利
1	南京锐游	苏(2025)宁雨不动产权第0010474号	雨花台区龙藏大道267号	43,202.63	科研、车库	无

(2) 房产租赁情况

截至本招股说明书签署日，公司及子公司租赁的主要房产情况如下：

序号	承租方	出租方	地理位置	建筑面积(平方米)	租赁期限	租赁用途
1	原力数字	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	南京市建邺区白龙江东街8号综合体A3栋3-7层(部分)	200	2025.1.1-2027.12.31	办公
2	南京锐游	南京数字出版基地发展投资有限公司	南京市雨花台区三鸿路6号3幢	50	2024.7.1-2026.6.30	办公
3	动画有限	南京数字出版基地发展投资有限公司	南京市雨花经济开发区三鸿路6号6幢529室	50	2024.5.22-2026.5.21	办公
4	女娲数字	南京锦都软件科技有限公司	南京市雨花台区龙飞路12号403室	20	2024.3.19-2026.3.18	办公
5	女娲数字	曾益(上海)置业发展有限公司	上海市静安区广中西路777弄14号3楼306室	133	2025.10.10-2026.10.9	办公
6	成都原力	成都高投长岛置业有限公司	成都市高新区盛通街88号2号楼5层504、505号	2,741.05	2021.12.9-2026.12.8	办公
7	成都原力	成都高投长岛置业有限公司	成都市高新区盛通街88号2号楼5层502、503号	2,657.93	2025.3.9-2026.12.8	办公
8	成都原力	成都高投长岛置业有限公司	成都市高新区盛通街88号2号楼5层506号	1,662.66	2025.11.21-2030.11.20	办公
9	武汉原力	湖北广电文化产业发展有限公司	中国(湖北)网络视听产业园重点园区长江文创产业园A栋4层北侧	1,727.89	2023.9.1-2026.8.31	办公
10	泰国原力动画	Rungrojthanakul Co., Ltd.	46/8, Rungroj Thanakul Building, 7th Floor, Ratchadaphisek Road, Huai Khwang Subdistrict, Huai Khwang District, Bangkok, Thailand	584	2025.12.1-2028.11.30	办公
11	女娲数字分公司	上海多媒体产业园发展有限公司	上海市长宁区长宁路999号6楼6546室	20	2025.3.15-2027.3.14	办公

注1：第5项房屋的产权人为上海欧亚多媒体产业发展有限公司，承租人曾益(上海)置业发展有限公司已取得产权人出具的《转租同意函》，产权人同意承租人将房屋分割后转租给其他企业使用。

上述第6、9项房屋租赁涉及的租赁合同已办理租赁备案登记，上述第10项房屋租赁位于境外，

无需按照境内相关法律法规办理租赁备案登记。除前述房产外，其他房屋租赁涉及的租赁合同未办理租赁备案登记。根据《中华人民共和国城市房地产管理法》的相关规定，房屋租赁的出租人与承租人应当签订书面租赁合同并向房产管理部门登记备案。根据《商品房屋租赁管理办法》的相关规定，未在租赁合同订立后三十日内办理租赁登记备案的，由房产管理部门责令限期改正，逾期不改正的将被处以罚款。根据《中华人民共和国民法典》的相关规定，未办理租赁合同登记备案手续不影响合同的效力。据此，上述租赁合同未办理租赁登记备案手续虽不影响租赁合同的有效性，但公司仍存在被主管部门处罚的风险。针对前述事项，公司控股股东、实际控制人赵锐出具了承诺：“如原力数字及其控股子公司因房屋租赁未备案而受到行政处罚，本人承诺将全额承担罚款等费用，或向原力数字及其控股子公司进行等额补偿，以保证原力数字及其控股子公司不会遭受损失。”

3、无形资产情况

截至 2025 年 6 月 30 日，公司无形资产分类明细如下：

单位：万元

项 目	原值	账面价值	取得方式
土地使用权	4,529.58	3,880.34	出让取得
软件	4,186.25	1,496.43	外购取得
版权	390.27	94.32	外购取得
合 计	9,106.10	5,471.09	-

(1) 土地使用权

截至本招股说明书签署日，公司自有土地使用权情况如下：

序号	证书编号	权利人	坐落	面积 (平方米)	用途	性质	使用 期限	是否 抵押
1	苏（2025）宁雨 不动产权第 0010474 号	南京 锐游	雨花台区龙 藏大道 267 号	35,691.52	科研用地 （科技研 发）	出让	2018.5.2- 2068.5.1	否

(2) 专利

截至本招股说明书签署日，公司及其控股子公司共拥有专利 26 项，其中发明专利 19 项，均不存在其他权利。其具体情况如下：

序 号	权利 人	专利名称	专利号	申请日	专利 类型	取得 方式
1	发行 人	一种基于深度学习的语音驱动 3D 人物面部表情方法	ZL202111321780.6	2021.11.09	发明	原始 取得
2	发行 人	一种基于神经网络的面部动画绑定加速方法	ZL202111310642.8	2021.11.08	发明	原始 取得
3	发行 人	一种基于深度学习的 3D 角色面部表情动画实时生成方法	ZL202110316439.5	2021.03.25	发明	原始 取得

4	发行人	基于深度学习框架的数字人面部表情动画自动迁移方法	ZL202011413230.2	2020.12.07	发明	原始取得
5	发行人	一种基于代理几何体的交互式自穿透网格变形方法	ZL202011068555.1	2020.10.09	发明	原始取得
6	发行人	一种基于机器学习自动生成超写实 3D 面部模型的方法	ZL202010958025.8	2020.09.14	发明	原始取得
7	发行人	一种 Maya 实例与 USD 点实例的自动转换方法	ZL202010958056.3	2020.09.14	发明	原始取得
8	发行人	一种基于 USD 系统生成毛发数据方法	ZL202010944043.0	2020.09.10	发明	原始取得
9	发行人	一种应用于类人体骨架的反向动力学解算方法及装置	ZL202010638153.4	2020.07.06	发明	原始取得
10	发行人	一种基于局部控制器的全身骨骼运动效果修改方法	ZL202010623529.4	2020.07.02	发明	原始取得
11	发行人	一种 Maya 灯光与 USD 灯光的自动转换方法及装置	ZL202010481950.6	2020.06.01	发明	原始取得
12	发行人	一种基于 USD 的 3D 软件高效硬件渲染预览方法	ZL202010471165.2	2020.05.29	发明	原始取得
13	发行人	一种反向动力学自由度的动态约束方法	ZL202010379166.4	2020.05.07	发明	原始取得
14	发行人	一种从拓扑关系构建高强度的弯曲约束的方法	ZL202010378419.6	2020.05.07	发明	原始取得
15	发行人	一种快速的反向动力学角度硬约束方法	ZL202010379167.9	2020.05.07	发明	原始取得
16	发行人	基于连续简化的超大几何体实时渲染方法	ZL201911326569.6	2019.12.20	发明	原始取得
17	发行人	一种基于 Arnold 渲染器的文件生成系统与方法	ZL201911328273.8	2019.12.20	发明	原始取得
18	发行人	一种在 DCC 软件中进行数据传输的系统及方法	ZL201911326566.2	2019.12.20	发明	原始取得
19	发行人	一种基于深度学习的数字人布料实时解算方法	ZL202011413233.6	2020.12.07	发明	原始取得
20	发行人	用于人脸捕捉的双目头盔	ZL202322344432.1	2023.08.30	实用新型	原始取得
21	发行人	双路信号合并的 SDI 板卡	ZL202322344436.X	2023.08.30	实用新型	原始取得
22	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-鸭仔 Chi）	ZL201630037834.X	2016.02.02	外观设计	原始取得
23	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-鸭仔 Chao）	ZL201630037835.4	2016.02.02	外观设计	原始取得
24	发行人	玩偶（雁爸鸭仔-雁爸 Peng）	ZL201630037833.5	2016.02.02	外观设计	原始取得
25	动画有限	玩偶（红逗）	ZL201930410321.2	2019.07.30	外观设计	原始取得
26	动画有限	玩偶（绿逗）	ZL201930410322.7	2019.07.30	外观设计	原始取得

（3）商标

截至本招股说明书签署日，公司及其控股子公司拥有境内注册商标 **301** 项，均不存在其他权利，

具体详见“附件 1：商标情况”。

(4) 计算机软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司及其控股子公司拥有计算机软件著作权 143 项，均不存在其他权利，具体详见“附件 2：计算机软件著作权情况”。

(5) 作品著作权

截至本招股说明书签署日，公司及其控股子公司共拥有作品著作权 45 项，均不存在其他权利，具体详见“附件 3：作品著作权情况”。

4、资产许可与被许可使用的情况

(1) 资产许可使用的情况

截至本招股说明书签署日，公司存在许可其他方使用资产的情形，主要情况如下：

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可期限	许可方式	合同约定许可费用（万元）
1	原力数字	常思思	《大梦想鸭》歌曲表演权	永久	普通许可	18.05
			常思思演唱版本作品的复制权、发行权、出租权、表演权、放映权、广播权、信息网络传播权、摄制权	2017/11/26 起 3 年	排他许可	
2	原力数字及万达影视	无锡万达城投投资有限公司	黄淘淘系列原创作品，包括黄淘淘等一系列形象，以及与此相关的剧本、音乐、场景等版权	2017/11/30-2067/11/29	普通授权	800.00
3	动画有限 ¹	上海腾讯	《故宫里的大怪兽》第一季、第二季中国大陆地区范围内的互联网信息传播权	自授权内容在上海腾讯授权平台首轮播出完毕之日 50 年	前 5 年为独占性授权且不可撤销授权，后 45 年为非独占性授权且不可撤销授权	未明确约定许可费用
4	动画有限 ²	孩思乐	《故宫里的大怪兽》第一季中国大陆及港澳台地区的全部玩具品类的衍生品及授权、高星级酒店的主题房间的运营及代理权之独家运营及代理权	2020/12/29-2030/12/28	前 5 年独家权利许可，后 5 年普通权利许可	未明确约定许可费用
5	动画有限	星辰科技 ³	《故宫里的大怪兽》第二季中国大陆及港澳台地区的全部玩具品类的衍生品及授权、高星级酒店的主题房间的运营及代理权之独家运营及代理权	2022/03/11-2032/03/10	前 5 年独家权利许可，后 5 年普通权利许可	未明确约定许可费用

			代理权			
注 1：许可方最初为原力天津，后因原力天津计划注销于 2021 年 11 月 1 日变更为动画有限； 注 2：许可方最初为原力天津，后因原力天津计划注销于 2021 年 8 月 26 日变更为动画有限； 注 3：被许可方最初为孩思乐，根据星阅辰石、孩思乐、动画有限于 2024 年 4 月签署的《<故宫里的大怪兽>真人动画电视剧集第二季投资摄制协议补充协议二（北京孩思乐商业有限公司权利义务转让协议）》，被许可方变更为星阅辰石；根据星阅辰石、动画有限、星辰科技于 2025 年 3 月签署的《<故宫里的大怪兽>真人动画电视剧集第二季投资摄制协议补充协议》，被许可方变更为星阅辰石的全资子公司星辰科技。 （2）资产被许可使用的情况 截至本招股说明书签署日，公司存在被其他方许可使用资产的情形，具体情况如下：						
序号	许可方	被许可方	许可内容	许可期限	许可方式	合同约定许可费用
1	上海万物同行文化传播有限公司 ¹	动画有限 ²	《故宫里的大怪兽》第 1-12 册及常怡在授权期限内创作的授权作品的后续部分的改编权、摄制权、制作权、周边衍生品开发权及其他相关权利	2017/12/31-2027/12/31，如到期时原力数字相关影视产品已经公开上演或上线，则授权作品的授权期限自动顺延至著作权保护期届满	独家许可（舞台剧、箱包、音频产品除外）	400.00 万元，以及基于改编作品和行使周边衍生品开发权获得的一定比例的开发投资净收入
2	北京快乐工场网络科技有限公司	原力数字	《鬼怪代理人》漫画作品的动画片/电视剧/新媒体（网络电影、网络剧）/电影/游戏改编权 ³	2017/12/1-2027/11/30	独家许可	190.00 万元
3	北京快乐工场网络科技有限公司	原力数字	《星的引力》漫画作品动画片/电视剧/新媒体（网络电影、网络剧）/电影/游戏改编权 ³	2018/4/1-2028/3/30	独家许可	180.00 万元
4	北京快乐工场网络科技有限公司	原力数字	《宇宙第一社团》漫画作品动画片/电视剧/新媒体（网络电影、网络剧）/电影/游戏改编权 ³	2018/2/1-2028/1/31	独家许可	180.00 万元
注 1：许可方最初为上海常怡文化传播工作室，许可方于 2020 年 4 月 28 日变更为上海粉熊文化传播有限公司，后于 2022 年 6 月 30 日变更为上海万物同行文化传播有限公司； 注 2：被许可方最初为原力数字，于 2019 年 12 月 25 日变更为动画有限； 注 3：2018 年末公司进行战略性调整，公司对于无形资产中《鬼怪代理人》《星的引力》《宇宙第一社团》等 3 个作品改编权全额计提减值准备，合计金额 471.15 万元，相关无形资产已于 2023 年 10 月核销。						

（四）其他披露事项

1、对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况
（1）销售合同

根据公司的业务规模和经营情况，重大销售合同为报告期内涉及的公司含税金额在 2,000.00 万元以上的销售合同，以及报告期内前五大客户涉及的销售框架性协议，具体如下：

① 合同含税金额在 2,000.00 万元以上的重大销售合同

序号	客户名称	关联关系	合同内容	签订时间	合同金额（万元）	履行情况
1	万维仁和	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2021.4.20	6,382.37	已履行完毕
2	万维仁和	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2022.11.30	3,460.00	正在履行中
3	万维仁和	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2023.1.16	6,968.00	正在履行中
4	万维仁和	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2024.4.1	7,157.20	正在履行中
5	中国移动	非关联方	3D 数字内容制作及相关服务	2021.5.27	2,421.06	已履行完毕
6	星辰科技	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2021.8.4	7,931.81	已履行完毕
7	星辰科技	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2023.8.4	7,183.99	正在履行中
8	中文在线	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2021.8.27	2,263.00	已履行完毕
9	上海腾讯	关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2020.12.30	6,695.17	已履行完毕
10	上海腾讯	关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2020.12.23	4,922.44	正在履行中
11	上海百千臂文化传媒有限公司	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2023.1.11	7,740.49	正在履行中
12	上海联瑞小树苗影业有限公司	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2024.8.22	6,500.00	正在履行中
13	星辰科技	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2024.12.23	7,134.78	正在履行中
14	上海东方梦工厂影视技术有限公司	非关联方	动画 3D 数字内容制作服务	2025.1.7	6,000.00	正在履行中

注：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况。

② 框架性协议

序号	客户名称	关联关系	合同期限	主要销售内容	履行情况
1	腾讯科技（深圳）有限公司	关联方	2021.1.1-2023.3.31	游戏 3D 数字内容制作服务	已履行完毕
			2021.6.1-2024.5.31		已履行完毕
			2021.8.1-2023.3.31		已履行完毕
			长期有效		正在履行中

			长期有效		正在履行中
			长期有效		正在履行中
			长期有效		正在履行中
2	腾讯科技（北京）有限公司	关联方	2022.11.1-2023.12.31	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
3	萨罗斯网络科技有限公司（深圳）有限公司	关联方	长期有效	游戏3D数字内容制作服务	正在履行中
4	网易（杭州）网络科技有限公司	非关联方	2021.9.1-2022.8.31	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
			2022.9.1-2024.8.31		已履行完毕
			2024.9.1-2025.8.31		正在履行中
			2025. 4. 1-2026. 3. 31		正在履行中
5	香港网易互动娱乐有限公司	非关联方	2021.4.1-2023.3.31	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
			2023.4.1-2025.3.31		已履行完毕
6	广州博冠信息科技有限公司	非关联方	2021.4.1-2023.3.31	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
			2023.4.1-2025.3.31		已履行完毕
7	上海网之易璀璨网络科技有限公司	非关联方	2020.8.21-2022.8.20	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
8	动视信息技术（上海）有限公司	非关联方	长期有效	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
			2024.1.30 生效，并在生效日期后 3 年内继续有效		正在履行中
9	Microsoft Corporation	非关联方	2022.1.13 生效，并在生效日期后 5 年内继续有效	游戏3D数字内容制作服务	正在履行中
10	美国艺电公司	非关联方	长期有效	游戏3D数字内容制作服务	已履行完毕
			长期有效		正在履行中

注：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况。

（2）采购合同

根据公司的业务规模和经营情况，重大采购合同为报告期内涉及的公司与供应商签订的合同含税金额在 1,000.00 万元以上的采购合同，具体如下：

序号	供应商名称	关联关系	合同内容	签订时间	合同金额（万元）	履行情况
1	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	非关联方	房屋租赁	2020.10.30	2,639.74	已履行完毕
2	南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	非关联方	房屋租赁	2023.10.27	1,106.57	已履行完毕
3	成都高投长岛置业有限公司	非关联方	房屋租赁	2021.12.7	预计超过 1,000 万元	正在履行中

注：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况。

（3）重大银行授信和借款合同

根据公司的业务规模和经营情况，报告期内，公司已履行完毕和正在履行的授信额度在 2,000.00 万元以上的重大授信合同如下：

序号	被授信人	授信银行	签署日期	授信额度 (万元)	授信期限	担保方式	履行 情况
1	原力数字	南京银行股份有限公司 南京城南支行	2022.5.30	3,000.00	2022.5.24 -2023.5.24	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
2	原力数字	上海银行股份有限公司 南京分行	2022.5.18	4,000.00	2022.5.18 -2023.5.15	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
3	原力数字	招商银行股份有限公司 南京分行	2022.10.14	3,000.00	2022.10.20 -2023.10.19	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
4	原力数字	南京银行股份有限公司 南京城南支行	2023.6.25	3,000.00	2023.6.20 -2024.6.20	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
5	原力数字	上海银行股份有限公司 南京分行	2023.12.26	4,000.00	2023.12.27 -2024.7.3	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
6	原力数字	招商银行股份有限公司 南京分行	2023.11.8	3,000.00	2023.11.9 -2024.11.8	赵锐、周青提供保证担保	已履行完毕
7	南京锐游	中国民生银行股份有限公司 南京雨花支行	2022.6.21	6,000.00	2022.8.4- 2031.6.21	原力数字、赵锐、周青提供保证担保，南京锐游提供抵押担保	正在履行中
8	南京锐游	中国银行股份有限公司 南京分行	2022.6.21	6,000.00	2022.8.4- 2031.6.21	原力数字、赵锐、周青提供保证担保，南京锐游提供抵押担保	正在履行中
9	原力数字	南京银行股份有限公司 南京城南支行	2024.9.23	3,000.00	2024.8.22- 2025.8.22	赵锐、周青提供保证担保	正在履行中
10	原力数字	中信银行股份有限公司 南京分行	2024.8.5	2,400.00	2024.8.9- 2026.8.9	赵锐、周青提供保证担保	正在履行中
11	原力数字	招商银行股份有限公司 南京分行	2025. 1. 24	4, 000. 00	2025. 2. 6- 2026. 2. 5	赵锐、周青提供保证担保	正在履行中

注：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况。

根据公司的业务规模和经营情况，报告期内，公司已履行完毕和正在履行的金额在 2,000.00 万元及以上的重大借款合同如下：

序号	借款人	贷款银行	签署日期	借款金额 (万元)	借款期限	担保 方式	履行 情况
1	南京锐游	中国民生银行股份有限公司南京分行	2022.6.21	5,000.00	本合同生效日/ 首个提款日起至 2031年6月21 日(包括该日) 止的期间	原力数字、赵 锐、周青提供 保证担保,南 京锐游提供 抵押担保	正在履 行中
		中国银行股份有限公司南京城南支行	2022.6.21	5,000.00			

注：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况。

(4) 抵押合同

报告期内公司无已履行完毕的抵押合同，截至 2025 年 6 月末，正在履行的抵押合同具体如下：

序号	抵押人	抵押权人	签署日期	抵押物	合同内容	抵押期限
1	南京锐游	中国银行股份有限公司南京城南支行	2022.6.21	雨花台区锦 华西 B-2 地 块,不动产权 证 号 为 苏 (2019)宁雨 不动产权第 0004068 号 的国有土地 使用权	南京锐游以坐落于雨花台区锦 华西 B-2 地块,不动产权证号 为苏(2019)宁雨不动产权第 0004068 号的国有土地使用权 为南京锐游在《原力数字科技 创新产业基地项目人民币壹亿 贰仟万元固定资产银团贷款合 同》[合同编号:南京锐游(银 团)20220418 号]中所确认的债 务 1.2 亿元中的 6,746.00 万元 提供抵押担保	2022.6.21- 2025.9.12
			2025.4.29	雨花台区锦 华西 B-2 地 块、雨花台 区龙藏大道 267 号 1 幢 、2 幢和地 下车库,不 动产权证 号 为 苏 (2025)宁雨 不动产权第 0010474 号	贷款人(中国银行股份有限公司 南京城南支行)同意借款人 南京锐游在办理国有建设用地 使用权及房屋所有权首次登记 过程中将土地抵押转为房地一 体的一般抵押,首次登记的建 筑面积为 43,202.63m ² ,变更后 抵押金额和期限不变,原合同 中的其他条款不变	

注 1：履行情况为截至 2025 年 6 月末的履行情况；

注 2：截至本招股说明书签署日，上述抵押已解除。

(5) 其他合同

根据公司的业务规模和经营情况，报告期内，公司涉及的 2,000.00 万元以上的施工合同具体如下：

2022 年 4 月 2 日，公司子公司南京锐游和南通建工集团股份有限公司签署了《建设项目工程总承包合同》，双方就原力数字科技创新产业基地项目一期项目的工程总承包及有关事项进行约定，合同总价为人民币 16,100.00 万元。2022 年 11 月 24 日签订补充协议，调整合同总价为 18,169.00 万元。2023 年 12 月 1 日签订补充协议，调整合同总价为 19,017.05 万元。截至 2025 年 6 月末，前述

合同正在履行中。

2022年4月8日，公司子公司南京锐游和南通建工集团股份有限公司、南京洲凡建设工程有限公司签署了《指定分包施工协议书》，三方就原力数字科技创新产业基地项目一期工程的土方及外运及有关事项进行约定，合同总价为人民币2,750.00万元。2022年11月24日签订补充协议，调整合同总价为4,127.00万元。截至**2025年6月末**，前述合同已履行完毕。

2024年1月26日，公司子公司南京锐游和江苏东帆建筑装饰有限公司签署了《装饰装修施工合同》，双方就原力数字科技创新产业基地一期工程1#、2#楼及地下室电梯厅室内装饰装修有关事项进行约定，合同总价为人民币2,343.03万元。2024年11月25日签订补充协议，调整合同总价为2,693.74万元。截至**2025年6月末**，前述合同正在履行中。

2、报告期内客户与供应商重叠情况

单位：万元

序号	公司名称	主要销售内容	主要采购内容	2025年1-6月		2024年度	
				销售额	采购额	销售额	采购额
1	腾讯集团 ¹	游戏、动画3D内容受托制作服务	/	8,850.33	-	8,465.24	-
	深圳市腾讯计算机系统有限公司	/	公众号服务等	-	0.50	-	0.18
2	索尼集团 ²	游戏、动画3D内容受托制作服务	/	2,680.36	-	2,637.93	-
	索尼互动娱乐（上海）有限公司	/	开发机设备	-	43.20	-	67.20
3	星辰科技	动画3D内容受托制作服务	房屋租赁服务	2,632.30	-	6,787.86	-
	霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司	动画3D内容受托制作服务	/	-	-	-	-
4	南京倍彩文化传媒有限公司	动画3D内容受托制作服务	角色制作、表情动画制作与绑定等相关服务	-	-	-	1.80
5	武汉巨量星图科技有限公司	游戏3D内容受托制作服务	/	-	-	-	-
	北京飞书科技有限公司	/	软件使用权	-	35.21	-	13.97
6	Retro Studios, Inc.	游戏3D内容受托制作服务	/	-	-	774.92	-
	Shiver Entertainment3	游戏3D内容受托制作服务	/	-	-	27.52	-
	Nintendo of America Inc.	/	机器设备	-	-	-	-
7	阿里巴巴集团控股有限公司 ⁴	游戏、其他行业3D内容受托制作服务	/	-	-	0.14	-

	阿里云计算有限公司	/	云服务器服务	-	-	-	-
8	万维仁和 ⁵	动画 3D 内容受托制作服务	/	2,168.94	-	8,154.78	-
	沈阳万维猫科技有限责任公司	/	表情、身体动画制作服务	-	-	-	-
9	中文在线	动画 3D 内容受托制作服务	文学顾问服务	-	-	-	-
10	杨宇 ⁶	动画 3D 内容受托制作服务	动画制作服务	24.98	-	771.42	33.20
	中国移动通信有限公司	其他行业 3D 内容受托制作及服务	/	-	-	-	-
11	中国移动通信集团江苏有限公司南京分公司	/	Todesk 账号使用	-	-	-	43.24
12	南京简乐网络科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	策划	-	-	2.64	7.23
13	南京艺树网络科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	图片制作	-	-	-	4.88
14	上海风帧文化传播有限公司	动画 3D 内容受托制作	动画制作服务	-	-	-	0.30
15	奇门动力（北京）智能科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	动画制作服务	14.85	0.05	-	-
序号	公司名称	主要销售内容	主要采购内容	2023 年度		2022 年度	
				销售额	采购额	销售额	采购额
1	腾讯集团 ¹	游戏、动画 3D 内容受托制作服务	/	7,645.45	-	6,650.20	-
	深圳市腾讯计算机系统有限公司	/	公众号服务	-	0.06	-	0.03
2	索尼集团 ²	游戏、动画 3D 内容受托制作服务	/	1,728.09	-	991.65	-
	索尼互动娱乐（上海）有限公司	/	开发机设备	-	-	-	1.60
	星辰科技	动画 3D 内容受托制作服务	房屋租赁服务	5,356.84	-	2,148.63	138.52
3	霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司	动画 3D 内容受托制作服务	/	-	-	55.72	-
4	南京倍彩文化传媒有限公司	动画 3D 内容受托制作服务	角色制作、表情动画制作与绑定等相关服务	-	10.42	2.83	0.80
	武汉巨量星图科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	/	-	-	8.44	-
5	北京飞书科技有限公司	/	软件使用权	-	281.18	-	-
6	Retro Studios, Inc.	游戏 3D 内容受托制作服务	/	924.27	-	13.66	-

	Shiver Entertainment	游戏 3D 内容受托制作服务	/	-	-	-	-
	Nintendo of America Inc.	/	机器设备	-	9.04	-	-
7	阿里巴巴集团控股有限公司	游戏、其他行业 3D 内容受托制作服务	/	42.04	-	108.72	-
	阿里云计算有限公司	/	云服务器服务	-	-	-	2.97
8	万维仁和	动画 3D 内容受托制作服务	/	3,906.90	-	6,445.63	-
	沈阳万维猫科技有限责任公司	/	表情、身体动画制作服务	-	-	-	2.44
9	中文在线	动画 3D 内容受托制作服务	文学顾问服务	2,134.91	130.00	-	-
10	杨宇	动画 3D 内容受托制作服务	动画制作服务	1,006.37	-	-	-
	中国移动通信有限公司	其他行业 3D 内容受托制作及服务	/	456.80	-	1,827.22	-
11	中国移动通信集团江苏有限公司南京分公司	/	Todesk 账号使用	-	-	-	-
12	南京简乐网络科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	策划	-	-	-	-
13	南京艺树网络科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	图片制作	60.71	-	-	-
14	上海风帧文化传播有限公司	动画 3D 内容受托制作	动画制作服务	8.96	-	-	-
15	奇门动力（北京）智能科技有限公司	游戏 3D 内容受托制作服务	动画制作服务	-	-	-	-

注 1：公司客户腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（成都）有限公司、腾讯科技（上海）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、腾讯科技（武汉）有限公司、腾讯数码（深圳）有限公司、腾讯数码（天津）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、深圳市腾讯网络信息技术有限公司、深圳市腾讯信息技术有限公司、上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、海南腾讯网络信息技术有限公司、北京搜狗科技发展有限公司、北京永星互动科技有限公司、成都实娱商业管理有限公司、Supercell Oy、北京乐动卓越科技有限公司、萨罗斯网络科技（深圳）有限公司及 Riot Games, Inc. 等合并计算销售额并统称腾讯集团。公司对深圳市腾讯计算机系统有限公司的销售额在腾讯集团的销售额中列示。

注 2：公司客户 Sony Interactive Entertainment, Inc.、Sony Interactive Entertainment America LLC、Naughty Dog, Inc.、Insomniac Games, Inc. 等合并计算销售额并统称索尼集团。

注 3：公司客户 Shiver Entertainment 于 2024 年 5 月被任天堂收购，公司与该客户之间的交易于 2024 年 6 月起合并纳入任天堂。

注 4：公司客户杭州阿里巴巴海外网络科技有限公司、淘宝（中国）软件有限公司、浙江猫享电子商务有限公司、浙江天猫技术有限公司等合并计算销售额并统称阿里巴巴集团控股有限公司。

注 5：公司客户霍尔果斯万维仁和文化传媒有限公司、霍尔果斯博悦文化传媒有限公司、北京万维猫文化传媒有限公司和苏州万维猫文化科技有限责任公司合并计算销售额并统称万维仁和。

注 6：公司客户成都可可豆动画影视有限公司和成都自在境界文化传媒有限公司合并计算销售额并统称杨宇。

（1）腾讯集团

报告期内，公司为腾讯集团提供游戏 3D 内容受托制作服务、动画 3D 内容受托制作服务，销售收入分别为 6,650.20 万元、7,645.45 万元、8,465.24 万元和 **8,850.33 万元**，占当期营业收入的比例分别为 13.22%、14.50%、15.54%和 **31.00%**。报告期内，公司向深圳市腾讯计算机系统有限公司采购公众号服务、腾讯会议会员费等，整体金额较小。

（2）索尼集团

报告期内，公司为索尼集团提供游戏 3D 内容受托制作服务、动画 3D 内容受托制作服务，销售收入分别为 991.65 万元、1,728.09 万元、2,637.93 万元和 **2,680.36 万元**，占当期营业收入的比例分别为 1.97%、3.28%、4.84%和 **9.39%**。报告期内，公司向索尼互动娱乐（上海）有限公司采购开发机设备，2022 年、2024 年和 **2025 年 1-6 月**分别发生采购金额 1.60 万元、67.20 万元和 **43.20 万元**。

（3）星阅辰石

星辰科技、霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司为星阅辰石的控股子公司。报告期内，公司为成都星辰原力网络科技有限公司、霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司提供动画 3D 内容受托制作服务，销售收入分别为 2,204.35 万元、5,356.84 万元、6,787.86 万元和 **2,632.30 万元**，占当期营业收入的比例为 4.38%、10.16%、12.46%和 **9.22%**。2022 年，公司作为承租方向成都星辰原力网络科技有限公司租赁房屋，采购金额为 138.52 万元，金额较小。

（4）南京倍彩文化传媒有限公司

报告期内，公司为南京倍彩文化传媒有限公司提供动画 3D 内容受托制作服务，仅 2022 年产生销售收入 2.83 万元，占当期营业收入比例为 0.01%。报告期内，公司向南京倍彩文化传媒有限公司采购角色制作、表情动画制作与绑定相关服务，分别发生采购金额 0.80 万元、10.42 万元、1.80 万元和 **0.00 万元**，金额较小。

（5）北京星云创迹科技有限公司

武汉巨量星图科技有限公司、北京飞书科技有限公司为北京星云创迹科技有限公司的全资子公司。报告期内，公司为武汉巨量星图科技有限公司提供游戏 3D 内容受托制作服务，仅 2022 年实现销售收入 8.44 万元，金额较小。报告期内，公司向北京飞书科技有限公司采购软件使用权，采购金额分别为 0.00 万元、281.18 万元、13.97 万元和 **35.21 万元**。

（6）任天堂

Nintendo of America Inc.和 Retro Studios, Inc.均隶属于任天堂，公司客户 Shiver Entertainment 于 2024 年 5 月被任天堂收购，公司与该客户之间的交易于 2024 年 6 月起合并纳入任天堂。2022 年起，公司为 Retro Studios, Inc.提供游戏 3D 内容受托制作服务，报告期内分别实现收入 13.66 万元、924.27

万元、774.92 万元和 **0.00 万元**。2023 年，公司向 Nintendo of America Inc.采购 Switch 开发机，采购金额为 9.04 万元。

(7) 阿里巴巴集团控股有限公司

报告期内，公司为阿里巴巴集团控股有限公司提供游戏、其他行业 3D 内容受托制作服务，报告期各期销售收入分别为 108.72 万元、42.04 万元、0.14 万元和 **0.00 万元**。报告期内，公司向其旗下的阿里云计算有限公司采购云服务器服务，2022 年采购金额为 2.97 万元。

(8) 万维仁和

公司于 2020 年通过商务洽谈与万维仁和建立合作关系，公司为其提供动画 3D 内容受托制作服务。报告期各期，公司对该客户的销售金额为 6,445.63 万元、3,906.90 万元、8,154.78 万元和 **2,168.94 万元**。2022 年，公司向沈阳万维猫科技有限责任公司采购表情、身体动画制作服务，采购金额为 2.44 万元，金额较小。

(9) 中文在线

报告期内，公司为中文在线提供动画 3D 内容受托制作服务，于 2023 年产生销售收入 2,134.91 万元，占当年营业收入的 4.05%。2023 年，公司向中文在线采购文学顾问服务，采购金额为 130 万元。

(10) 杨宇

报告期内，公司为杨宇控制的成都可可豆动画影视有限公司和成都自在境界文化传媒有限公司提供动画 3D 内容受托制作服务，2023 年、2024 年和 **2025 年 1-6 月** 分别产生销售收入 1,006.37 万元、771.42 万元和 **24.98 万元**。2024 年，公司向成都自在境界文化传媒有限公司采购动画制作服务，采购金额为 33.20 万元。

(11) 中国移动

报告期内，公司为中国移动通信有限公司提供其他行业 3D 内容受托制作及服务，于 **2022 年** 至 2023 年分别产生销售收入 1,827.22 万元和 456.80 万元。2024 年，公司向中国移动通信集团江苏有限公司南京分公司采购 Todesk 账号使用服务，金额为 43.24 万元。

(12) 南京简乐网络科技有限公司

报告期内，公司为南京简乐网络科技有限公司提供游戏 3D 内容受托制作服务，于 2024 年产生销售收入 2.64 万元。2024 年，公司向其采购策划服务，金额为 7.23 万元。

(13) 南京艺树网络科技有限公司

报告期内，公司为南京艺树网络科技有限公司提供游戏 3D 内容受托制作服务，于 2023 年产生销售收入 60.71 万元。2024 年，公司向其采购图片制作服务，金额为 4.88 万元。

(14) 上海风帧文化传播有限公司 报告期内，公司为上海风帧文化传播有限公司提供动画 3D 内容受托制作服务，于 2023 年产生销售收入 8.96 万元。2024 年，公司向其采购动画制作服务，金额为 0.30 万元。 (15) 奇门动力（北京）智能科技有限公司 报告期内，公司为奇门动力（北京）智能科技有限公司提供游戏 3D 内容受托制作服务，于 2025 年 1-6 月产生销售收入 14.85 万元。同期，公司向其采购动画制作服务，金额为 0.05 万元。

四、 关键资源要素

(一) 发行人产品所使用的核心技术 1、公司主要核心技术 公司通过持续的研发升级和技术积累，形成了应用于主营业务的核心技术，相关技术的取得方式和使用情况如下：			
核心技术名称	技术来源	在主营业务中的应用	阶段
数字图像及动画制作专业技术			
重光照数字扫描建模技术	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
面部捕捉及自动面部动画制作系统	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
组件化全身反向动力学工具	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
DeepRigFace 绑定加速技术	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
音频自动生成嘴型动画	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
DeepShape 形变自动生成系统	自主研发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作以及其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
NXrender 渲染器	自主研发	主要应用于动画 3D 内容受托制作	待规模化应用
数字图像及动画制作流程技术			
工业化 3D 数字内容制作管理系统	二次开发	主要应用于动画 3D 内容受托制作、其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
虚拟拍摄实时数字内容生产流程	二次开发	主要应用于游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作、其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
三维几何体缓存数据格式	二次开发	主要应用于动画 3D 内容受托制作、其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用

原力通用场景描述系统	二次开发	主要应用于动画 3D 内容受托制作、其他行业 3D 内容受托制作及服务	已规模化应用
公司核心技术形成的主要知识产权情况如下：			
核心技术名称	主要相关知识产权		登记日期/申请日期
数字图像及动画制作专业技术			
重光照数字扫描建模技术	一种基于机器学习自动生成超写实 3D 面部模型的方法（ZL202010958025.8）	2020.09.14	
	原力重光照高精度三维重建系统 V1.0（2020SR0686931）	2019.10.22	
面部捕捉及自动面部动画制作系统	基于深度学习框架的数字人面部表情动画自动迁移方法（ZL202011413230.2）	2020.12.07	
	一种基于深度学习的 3D 角色面部表情动画实时生成方法（ZL202110316439.5）	2021.03.25	
	一种基于深度学习的语音驱动 3D 人物面部表情方法（ZL202111321780.6）	2021.11.09	
	原力 AI 和深度学习驱动的自动面部动画制作系统 V1.0（2020SR0874572）	2019.05.10	
	面部神经网络系统【简称：Deep Face】V1.0.1（2022SR0518746）	2022.03.10	
	用于人脸捕捉的双目头盔（ZL202322344432.1）	2023.08.30	
	双路信号合并的 SDI 板卡（ZL202322344436.X）	2023.08.30	
	基于深度学习的面部表情动画绑定系统线上平台 V1.0（2023SR0527297）	2022.12.31	
组件化全身反向动力学工具	一种应用于类人体骨架的反向动力学解算方法及装置（ZL202010638153.4）	2020.07.06	
	一种基于局部控制器的全身骨骼运动效果修改方法（ZL202010623529.4）	2020.07.02	
	一种反向动力学自由度的动态约束方法（ZL202010379166.4）	2020.05.07	
	一种快速的反向动力学角度硬约束方法（ZL202010379167.9）	2020.05.07	
	锐游科技基于组件化全身反向动力学肌肉工具软件 V1.0（2021SR0916011）	2020.10.30	
	锐游科技搜寻式 fullbodyIK 计算方法的软件 V1.0（2021SR0916118）	2020.11.11	
DeepRigFace 绑定加速技术	一种基于神经网络的面部动画绑定加速方法（ZL202111310642.8）	2021.11.08	
	一种基于深度学习的动画绑定加速系统 V1.0（2022SR1047931）	2022.05.24	
	支持表情和身体 deep 加速绑定系统 V1.0（2023SR0499433）	2022.05.12	
音频自动生成嘴型动画	基于深度学习的语音驱动 3D 角色面部表情动画系统 V1.0（2022SR0987902）	未发表	
	语音驱动 3D 角色面部表情虚拟成像系统【简称：Deep Audio】V2.0（2023SR0382368）	未发表	

DeepShape 形变自动生成系统	基于深度学习的统一拓扑人脸 Mesh 生成系统 V1.0 (2024SR0796312)	未发表
NXrender 渲染器	Nxrender 离线渲染软件 V1.0 (2022SR1514851)	未发表
数字图像及动画制作流程技术		
工业化 3D 数字内容制作管理系统	基于连续简化的超大几何体实时渲染方法 (ZL201911326569.6)	2019.12.20
	一种基于深度学习的数字人布料实时解算方法 (ZL202011413233.6)	2020.12.07
	一种基于代理几何体的交互式自穿透网格变形方法 (ZL202011068555.1)	2020.10.09
	一种基于 Arnold 渲染器的文件生成系统及方法 (ZL201911328273.8)	2019.12.20
	原力生产项目流程软件的二次开发系统 V1.0 (2020SR0686712)	2019.08.16
虚拟拍摄实时数字内容生产流程	基于 UE4 引擎剧集生产流程管理系统 V1.0 (2020SR0632834)	2019.12.05
	基于实时引擎的渲染生产线系统 V1.0 (2020SR0871277)	2019.11.26
三维几何体缓存数据格式	一种在 DCC 软件中进行数据传输的系统及方法 (ZL201911326566.2)	2019.12.20
	一种从拓扑关系构建高强度的弯曲约束的方法 (ZL202010378419.6)	2020.05.07
	基于点缓存系统的模型 LOD 的系统 V1.0 (2020SR0867644)	2019.12.31
原力通用场景描述系统	一种 Maya 实例与 USD 点实例的自动转换方法 (ZL202010958056.3)	2020.09.14
	一种基于 USD 系统生成毛发数据方法 (ZL202010944043.0)	2020.09.10
	一种 Maya 灯光与 USD 灯光的自动转换方法及装置 (ZL202010481950.6)	2020.06.01
	一种基于 USD 的 3D 软件高效硬件渲染预览方法 (ZL202010471165.2)	2020.05.29
	锐游科技基于 maya 着色网络在 USD 实时着色系统的转换软件 V1.0 (2021SR0934167)	2020.10.28

注：表格中登记日期/申请日期为专利申请日或计算机软件著作权首次发表日。

2、公司核心技术的先进性

核心技术	核心技术的先进性
重光照数字扫描建模技术	算法先进，硬件设计参数已经达到国际领先企业同类扫描设备的参数精度，并具备成本优势；在扫描精度和可扩展性上高于国内大量使用的照相机整列扫描设备；软件算法自主研发，可以高度整合到现有制作流程中
面部捕捉及自动面部动画制作系统	公司所开发的相关技术不需要技术人员手工标定，自动化程度高，并且可以随着学习数据的增加，不断提高自动动画的质量，可以极大加快动画制作效率
组件化全身反向动力学工具	独立于 3D 软件，可以使用在任何公司自主研发的绑定和捕捉流程中，可以根据需要自主调整
DeepRigFace 绑定加速技术	基于人工智能技术，将原本复杂、大量的面部控制节点替换为简单高效的神经网络定制节点，可以将逼真的面部肌肉运动实时呈现，大幅提升面部

	绑定的速度及效果
音频自动生成嘴型动画	此项技术通过使用海量音频数据训练出可以直接生成面部控制器参数的神经网络，运用该神经网络接收演员音频数据，解算、输出数字角色对应的面部动画控制器参数，从而自动生成自然流畅的 3D 角色面部动画。较需要人工参与的传统制作方式，制作效率及效果大幅提升
DeepShape 形变自动生成系统	对于任意输入的中立脸模型快速生成上百个面部变形模型。根据项目需要，制作人员可以选择直接生成的结果，也可以在生成的模型上进一步微调。大幅提升了绑定环节以及整个动画制作流程的制作效率
NXrender 渲染器	公司自主研发的 NXrender 渲染器充分发挥了新一代 GPU 计算的硬件实力，通过使用先进的核心外渲染机制，突破了 GPU 显存不足导致的运算速度瓶颈，显著增强了对场景复杂度的适应性，可以渲染超大量级场景。同时，NXrender 渲染器采用可扩展的内部数据管理模式，实现了高度灵活的扩展性和移植性，可以兼容市场主流使用的 Arnold 渲染器的各种材质、灯光和几何节点，能够在软件中直接渲染 Arnold 渲染器场景数据，无需手动调整即可在 Arnold 渲染器和 NXrender 渲染器之间无缝切换
工业化 3D 数字内容制作管理系统	公司二次开发的系统使得不同子项目之间根据项目制作流程建立了关联关系。该系统可以实时记录、更新、反馈不同子项目的完成度及更新状态，实现实时项目制作进度追踪；该系统基于关联制作环节设定的索引关系实现数字模型调整或修改后的快速替换，提升了数字内容制作过程中多人协作及数据集成的衔接效率；该系统根据预先设定的流程将子项目完成后的制作成果及后续更新状态自动推送给下一环节制作人员，提升数据管理和传递的便捷性，从而提升了公司的数字内容制作项目的流程管理能力和制作效率
虚拟拍摄实时数字内容生产流程	公司通过定制开发数据传输接口程序优化了虚拟拍摄实时数字内容生产流程，使得表演捕捉系统获取的数据可以实时的传输进入虚幻引擎系统并输出画面效果，制作人员在拍摄现场就可以看到接近最终画面的实时效果，缩短了观看等待期；同时，通过公司开发的数据传输接口程序所生成的数据格式也可与三维动画等系统兼容，便于制作人员对所拍摄的动画及场景进行后期加工，整体提高了虚拟拍摄环节制作效率
三维几何体缓存数据格式	公司通过对传统三维几何体缓存数据格式进行算法优化，使得三维几何体缓存数据格式可以实现在任意特定时间内对 3D 数字模型实现不同时间间隔采样及存储，降低了 3D 数字模型动力学解算环节所需生成的数据量及占用的空间，同时减少了数据生成、导入及读取时间所需花费的时间，提升制作效率
原力通用场景描述系统	公司二次开发的原力通用场景描述系统，可使得上、下游不同制作环节的制作人员根据需求和工作内容同时对同一数字资产和数字场景进行改动并予以保存，实现了数字动画制作过程的并行编辑，有效提高了数字动画制作效率。同时，原力通用场景描述系统能够以高帧率快速打开同样的场景，大幅缩短等待时间、提高实时交互速度，有效提升了复杂场景的读入和实时交互速度

3、公司核心技术产品收入占营业收入的比例

报告期内，公司核心技术对应的产品收入为主营业务收入，占公司营业收入的比例如下表所示：

单位：万元

项目	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
核心技术产品收入	28,546.84	54,474.91	52,574.88	50,110.63
营业收入	28,548.67	54,488.49	52,715.46	50,285.46

占营业收入的比例	99.99%	99.98%	99.73%	99.65%

（二）公司在研项目及研发投入情况

1、主要在研项目情况

截至 2025 年 6 月 30 日，公司主要在研项目具体情况如下：

项目名称	项目预算	研发进度	拟达到的目标
数字内容创新技术平台建设项目	预计投入 5,920.86 万元	本项目目前 继续完善 平台搭建， 已完成部分 硬件设备采购及安装，部分设备已开始使用	有效解决公司现有研发中心的资金、设备、场地不足等问题，改善研发中心软硬件设施，优化研发环境；增强公司共性技术的研发能力，有助于公司提升研发效率；通过信息化管理模式提高公司整体管理和运营效率等
基于 4D 数据的超写实数字人面部驱动系统	预计投入 400 万元	此项目 原型的流程已经基本跑通 ，目前正在 优化原型的每个环节功能 ，以期 能得到更佳的测试结果	根据 4D 人脸扫描数据和对应的超写实数字人面部的 3D 无表情（Neutral）mesh 模型，利用深度学习训练出高精度超写实 mesh 模型与对应 4D 数据之间的关系，实现超写实数字人脸的高精度驱动以及对应面部绑定系统的优化
超写实人物面部 3D/4D 数据处理 2.0	预计投入 270 万元	已完成 150 人的扫描操作，一人 12 分钟 60 帧率的单目 4D 数据采集，一人 20 分钟 30 帧率的双目 4D 数据采集。其中 115 人模型、贴图以及 PBR 贴图已经生成；单目、双目数据已处理完成	拍摄的每个角色有高精度的高光、法线、漫反射贴图，建立的 3D/4D 统一规范的模型数据库
动捕数据重定向系统 2.0	预计投入 200 万元	此项目目前正在 测试及实现更多新的算法 ，并 持续优化相关算法 ，以期 达到更佳的结果	基于机器学习算法实现动作捕捉的数据从演员迁移到三维角色的骨骼上并且迁移结果表现自然
NXRender 渲染系统 3.0	预计投入 500 万元	此项目目前处于相关功能的原型验证阶段	实现 NXRenderer 内核对于分布式计算的支持，实现将渲染任务分布到不同机器上进行计算，再回收计算结果，进一步提升渲染速度
基于深度学习的插帧动画系统	预计投入 300 万元	此项目算法的原型已经验证并得到初步效果，目前还在对算法进一步修改和优化	能够在指定的关键帧间隔中生成自然的动画插帧动作
原力数字资产数据管理平台	预计投入 300 万元	此项目已初步完成动捕数据的数据结构整理，开始开发相关数据登记接口	项目进行过程中相关数字资产信息实时登记进系统；遵循项目保密原则，可查及可用权限分开管理；保证数据完整性以及关联关系；可以按照种类、标签等快速检索相关数字资产
基于神经网络的身体动画驱动系统	预计投入 200 万元	此项目目前处于相关功能的原型验证阶段，正在进行算法选型	采用深度学习的方法，研究语音以及/或者本文对于人体动作动画的数据影响分布，从而实现语音以及/或者文本

			对于人体动作动画的驱动
3D 数字内容生产流程 V2025	预计投入 200 万元	此项目已初步完成具有统一规范的人类角色面部和身体绑定系统，完善 USD 搭建场景的制作流程，搭建完成 sfx 环节 USD 的数据传递流程	优化各环节工作流程工具与系统，加强资产库一键出库功能；搭建 USD 数据格式在传统 DCC 软件以及实时引擎中的使用规范及流程，优化数据传输方式；搭建完善的身体绑定系统，拥有二足、四足、道具等的绑定功能，实现游戏、动画剧集、电影等项目类型的通用性

2、公司研发投入情况

报告期内，公司不存在资本化研发投入，研发投入均在研发费用中反映。报告期内，公司的研发费用情况如下：

单位：万元

项目	2025 年 1-6 月	2024 年	2023 年	2022 年
研发费用	1,218.31	2,671.56	2,517.36	2,482.89
其中：职工薪酬	1,089.58	2,400.68	2,226.22	2,137.30
折旧及摊销	86.41	167.49	150.27	117.66
咨询及服务费	24.68	69.51	102.76	199.75
其他	17.64	33.89	38.11	28.18
营业收入	28,548.67	54,488.49	52,715.46	50,285.46
研发费用占营业收入比例	4.27%	4.90%	4.78%	4.94%

3、合作研发

报告期内，公司存在合作研发的情况，具体情况如下：

合作主体	合作内容	合作协议签署时间	主要权利义务	知识产权归属和分享	保密措施
甲方：公司；乙方：南京大学	甲乙双方进行“基于人工智能的高精度动作捕捉技术”的合作	2025 年 3 月	乙方：为项目提供研究方法上的咨询建议，以学校的团队技术能力和实验室软硬件设施为本项目提供支撑；甲方：负责关键核心技术的研发与测试等工作。此外，甲乙双方均须根据《江苏省科技计划专项资金管理办法》《中华人民共和国民法典》《专利法》《著作权法》《关于国家科研计划项目研究成果知识产权管理的若干规定》和其它国家	在项目执行过程中由双方合作完成的科研成果，归双方共有。一方独立完成的科研成果，归自己所有。	因申请课题的需要，各自向对方提供的未公开的、或在提供之前已告知不能向第三方提供的与本课题相关的技术资料、数据等所有信息，甲乙双方负有为对方技术保密的责任，并应采取相应的保密措施。项目涉及到的双方的技术秘密成果，未经对方同意，均不得向第三方泄露（包括数据、产品的技术、用途以及图片、视频资料等），否则将承担法律责任。保密条款长期有效。如一方需将双方申请所提供的技术资料等作为其它科研项目申报

			科技计划管理规定，约束双方的权利和义务。		的基础，需征得对方同意的情况下，方可进行，并签订新的合作申请协议以及《保密协议》。

根据双方签署的《项目合作协议书》，如该项目未获得江苏省科学技术厅批准，则前述合作协议自动终止。截至本招股说明书签署日，该项目未实际获批，项目已终止，终止前未实际开展具体研发工作。

（三）研发人员及核心技术人员

1、研发人员概况

报告期内公司研发人员分为全时研发人员和非全时研发人员，其中全时研发人员指当期全部从事研发活动的员工，非全时研发人员指当期参与研发项目工时占比超过 50%但不足 100%的制作人员。项目研发过程中，项目负责人结合研发项目情况，根据需求选取研发人员以及部分具备相关研发能力的制作人员加入项目研发活动，组成研发小组，根据研发周期、资金需求、阶段目标、时间安排及最终要取得的成果和知识产权等内容具体开展研发工作。截至 2025 年 6 月 30 日，公司研发人员为 90 名，占员工人数的 3.75%。

2、核心技术人员

截至 2025 年 6 月 30 日，公司有 5 名核心技术人员，分别为赵锐、沈琰、黎明、史宁宁和侯志迎，具体情况如下：

（1）核心技术人员基本情况

序号	姓名	年龄	现任职务及任期	主要业务经历及职务	国家或地区	学历
1	赵锐	51	董事长、总经理，任期至 2026 年 10 月	详见“第四节 发行人基本情况”之“八、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员情况”	中国	本科
2	沈琰	52	董事（任期至 2026 年 10 月）、资深动画总监	详见“第四节 发行人基本情况”之“八、董事、取消监事会前在任监事、高级管理人员情况”	中国	大专
3	黎明	48	资深视效总监	2000 年 9 月至 2003 年 3 月，任江苏科技电视制作中心编导；2003 年 3 月至 2010 年 12 月，历任南京原力电脑动画制作有限公司合成师、合成主管、动画构图主管；2011 年 1 月至 2018 年 3 月，任原力有限合成总监、视效总监；2018 年 3 月至今，任原力数字资深视效总监	中国	本科
4	史宁宁	44	CG 事业部副总经理	2003 年至 2010 年 12 月，历任南京原力电脑动画制作有限公司资产模型师、外包主管；2011 年 1 月至 2018 年 3 月，任原力有限质量管理部门兼外包负责人；2018 年 3 月至 2024 年 5 月，任原力数字实时数字动画工作室群总监；2024 年 6 月至今，任	中国	本科

				原力数字 CG 事业部副总经理		
5	侯志迎	41	数字技术研发中心负责人	2008 年 7 月至 2009 年 12 月，任南京魔法石科技有限公司软件开发工程师；2010 年 1 月至 2011 年 1 月，任南京原力电脑动画制作有限公司软件开发工程师；2011 年 2 月至 2018 年 3 月，任原力有限软件开发工程师、技术研发部门主管、信息系统开发组组长、流程开发组长；2018 年 3 月至今，任原力数字数字技术研发中心负责人；2018 年 10 月至 2025 年 9 月，任苏州金远诚自动化科技有限公司监事	中国	本科

(2) 核心技术人员持股情况

姓名	职务	持股数量 (股)	直接持股 比例	间接持股 比例
赵锐	董事长、总经理	5,398,982	12.14%	10.31%
沈琰	董事、资深动画总监	80,587	-	0.34%
黎明	资深视效总监	56,885	-	0.24%
史宁宁	CG 事业部副总经理	37,923	-	0.16%
侯志迎	数字技术研发中心负责人	23,702	-	0.10%
合计		5,598,079	12.14%	11.14%

(3) 核心技术人员所取得的专业资质及重要科研成果

①赵锐：具有 20 余年行业经验，在公司任职期间，先后主持了公司“重光照数字扫描建模技术”“DeepRigFace 绑定加速技术”等核心技术的研发，作为发明人获得 19 项发明专利。

②沈琰：具有 20 余年行业经验，在公司任职期间，先后完成三维动画里处理时间和空间方法等多项技术成果，实现了动画制作技术和效果的提升，帮助公司动画 3D 内容受托制作业务实现从制作动画短片到高质量完整动画内容的突破。

③黎明：具有 20 余年行业经验，在公司任职期间，带领团队完成了 3D 数字特效技术中的视线跟踪、色彩空间标准等技术成果，提升了公司 3D 数字特效制作能力，并先后担任《How to Train Your Dragon（中文译名：驯龙记）》《捉妖记 2》《故宫里的大怪兽》等重大项目特效环节的技术指导。

④史宁宁：具有 20 余年行业经验，在公司任职期间，牵头完成开发“实时虚拟拍摄与 UE 实时渲染”生产线的全套技术和流程工具，并作为项目负责人开发了“本地化动画快速生产系统”，上述技术大幅提升了公司 3D 数字内容制作的能力。

⑤侯志迎：具有 10 余年行业经验，在公司任职期间，先后主持或参与了“AI 和深度学习驱动的自动面部动画制作系统”“基于虚拟引擎的实时动画直播系统”“三维动画中的高模绑定节点开发”等多个项目的研发，作为发明人获得 19 项发明专利。

（4）对外投资情况

截至本招股说明书签署日，公司核心技术人员中赵锐、沈琰的对外投资情况详见“第四节 发行人基本情况”之“八、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员情况”之“（三）对外投资情况”。其他核心技术人员对外投资情况如下：

姓名	在发行人所任职务	对外投资单位	持股比例	主营业务	是否存在与公司利益冲突	是否对公司持续经营能力产生不利影响
黎明	资深视效总监	天津纵力	2.36%	员工持股平台，无实际业务	否	否
史宁宁	CG 事业部副总经理	天津纵力	1.57%	员工持股平台，无实际业务	否	否
侯志迎	数字技术研发中心负责人	天津纵力	0.98%	员工持股平台，无实际业务	否	否

（5）兼职情况

截至本招股说明书签署日，公司核心技术人员中赵锐、沈琰在除公司以外的其他单位主要兼职情况详见“第四节 发行人基本情况”之“八、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员情况”之“（四）其他披露事项”之“2、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员的兼职情况”。其他核心技术人员**不存在**在除公司以外的其他单位兼职情况。

（6）核心技术人员涉及侵犯第三方知识产权或商业秘密、违反与第三方的竞业限制约定或保密协议的情况

报告期内，核心技术人员不存在侵犯第三方知识产权或商业秘密的情况。

公司五名核心技术人员在原单位任职期间与原工作单位不存在约定竞业禁止条款或者签署竞业禁止协议的情形。黎明、史宁宁与原工作单位曾经签署过保密协议，相关协议履行情况正常，不存在纠纷或潜在纠纷，其余三名核心技术人员与原工作单位也不存在约定保密条款或者签署保密协议的情形。

公司与核心技术人员签署了《知识产权及保密协议》及《竞业限制协议》，对核心技术人员在任职期间及离职以后保守公司技术秘密和其他商业秘密等有关事项进行了约定，明确了保密义务、竞业限制规定、知识产权保护规定和违约责任。

综上所述，报告期内核心技术人员不存在侵犯第三方知识产权或商业秘密的情况，不存在违反与第三方的竞业限制或保密协议的情况。

（7）报告期内核心技术人员的主要变动情况及对发行人的影响

报告期内，公司核心技术人员未发生变动。

（四）业务许可资格或资质情况

1、高新技术企业

截至本招股说明书签署日，公司及子公司取得的高新技术企业证书情况如下：

序号	主体	证书名称	证书编号	发证机关	有效期
1	发行人	高新技术企业证书	GR202332020394	江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、国家税务总局江苏省税务局	2023.12.13-2026.12.12
2	武汉原力	高新技术企业证书	GR202342003057	湖北省科学技术厅、湖北省财政厅、国家税务总局湖北省税务局	2023.11.14-2026.11.13
3	南京锐游	高新技术企业证书	GR202432016360	江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、国家税务总局江苏省税务局	2024.12.24-2027.12.23

2、主要经营资质

截至本招股说明书签署日，公司已取得的主要经营资质情况如下：

序号	持证人	资质名称	证书编号	覆盖范围	发证机关	有效期
1	发行人	信息安全管理体系认证证书	00323I30037R1M	动漫影视片制作；电脑动画、图像设计；多媒体技术开发；虚拟数字技术开发；视觉艺术设计所涉及的信息安全管理活动	上海质量体系审核中心	2023.12.22-2026.12.21
2	发行人	质量管理体系认证证书	00323Q30454R1M	动漫影视片制作；电脑动画、图像设计；多媒体技术开发；虚拟数字技术开发；视觉艺术设计	上海质量体系审核中心	2023.12.22-2026.12.21

（五）特许经营权

截至本招股说明书签署日，公司不存在特许经营权。

（六）员工情况

报告期各期末，公司及其子公司员工人数情况如下：

单位：人

时间	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
人数	2,403	2,246	2,209	2,142

1、员工结构情况

截至 2025 年 6 月 30 日，公司及其子公司员工的专业结构如下：

单位：人

专业结构	人数	比例
制作人员	2,163	90.01%

研发人员	90	3.75%
行政及管理人员	108	4.49%
销售人员	25	1.04%
财务人员	17	0.71%
合计	2,403	100.00%

截至 2025 年 6 月 30 日，公司及其子公司员工的学历结构如下：

单位：人

学历结构	人数	比例
硕士及以上	89	3.70%
本科	1,371	57.05%
专科及以下	943	39.24%
合计	2,403	100.00%

截至 2025 年 6 月 30 日，公司及其子公司员工的年龄结构如下：

单位：人

年龄结构	人数	比例
20 岁及以下	9	0.37%
21-30 岁	1,793	74.62%
31-40 岁	516	21.47%
41 岁及以上	85	3.54%
合计	2,403	100.00%

2、社会保险及住房公积金缴纳情况

公司与员工已按照《中华人民共和国劳动法》及《中华人民共和国劳动合同法》的有关规定建立劳动关系签订劳动合同，并按照当地政府主管部门的要求为员工购买了养老保险、医疗保险、失业保险、工伤保险、生育保险，并为员工缴存了住房公积金。

报告期各期末，境内公司员工的社会保险及住房公积金缴纳情况如下：

项目	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日	
	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）
养老保险	2,272	90	2,160	55
医疗保险	2,272	90	2,160	55
失业保险	2,272	90	2,160	55
工伤保险	2,272	90	2,160	55
生育保险	2,272	90	2,160	55

住房公积金	2,343	19	2,208	7
项目	2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）
养老保险	2,139	44	2,092	27
医疗保险	2,133	50	2,081	38
失业保险	2,139	44	2,092	27
工伤保险	2,139	44	2,092	27
生育保险	2,133	50	2,081	38
住房公积金	2,163	20	2,103	16

报告期各期末，境外公司员工按照当地法律所应缴纳社会保险情况如下：

境外子公司	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日	
	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）
泰国原力动画	35	0	27	0
美国原力 3D 动画	1	0	1	0
美国原力娱乐	4	0	3	0
日本原力	1	0	0	0
境外子公司	2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）	缴纳人数（人）	未缴纳人数（人）
泰国原力动画	23	0	20	0
美国原力 3D 动画	1	0	1	0
美国原力娱乐	2	0	2	0
日本原力	0	0	0	0

报告期内，公司部分人员未缴纳社保、公积金的主要原因为：（1）新员工入职当月未缴纳；（2）境内公司存在部分外籍员工，无需缴纳社保；（3）其他原因。

截至 2025 年 6 月 30 日，境内公司员工的社会保险及住房公积金未缴纳具体原因如下：

单位：人

序号	项目	未缴纳人数	未缴纳原因		
			新员工入职当月未缴纳	境内公司存在部分外籍员工，无需缴纳社保和公积金	其他原因
1	养老保险	90	86	1	3
2	医疗保险	90	86	1	3
3	失业保险	90	86	1	3
4	工伤保险	90	86	1	3

5	生育保险	90	86	1	3
6	住房公积金	19	8	6	5

公司按照《中华人民共和国劳动法》《中华人民共和国劳动合同法》等国家有关法律法规和规章制度，在平等自愿、协商一致的基础上与员工签订劳动合同，双方按照劳动合同履行相应的责任和义务。报告期内，公司为员工缴纳社会保险及住房公积金的人数比例均超过 95%，未缴纳人数占比较小，即使后续根据相关部门的要求补缴也不会对公司的持续经营产生重大不利影响。

根据信用南京等出具的《企业专用公共信用报告》和当地住房公积金管理中心出具的证明文件，报告期内，公司及合并范围内子公司均正常缴纳社会保险费用和住房公积金，不存在因违反有关劳动和社会保障、住房公积金管理的法律、法规而受到处罚的情形。

同时，公司控股股东、实际控制人赵锐出具承诺：“报告期初至今，若由于公司及控股子公司因存在应缴而未缴的社会保险、住房公积金而被有关政府主管部门要求补缴或者处罚，本人将全额承担公司、控股子公司由此产生的费用、罚款等款项，或向公司、控股子公司进行等额补偿，保证公司、控股子公司不会因此遭受实际损失。”

五、 境外经营情况

公司境外销售情况详见“第八节 管理层讨论与分析”之“三、盈利情况分析”之“（一）营业收入分析”之“3.主营业务收入按销售区域分类”。

截至本招股说明书签署日，公司拥有 4 家境外子公司，分别为美国原力娱乐、美国原力 3D 动画、泰国原力动画和日本原力，其中美国原力娱乐、美国原力 3D 动画和日本原力主要负责 3D 数字内容制作服务业务海外营销推广和海外客户维护，泰国原力动画主要经营 3D 数字内容制作服务业务，其基本情况详见“第四节 发行人基本情况”之“七、发行人的分公司、控股子公司、参股公司情况”之“（二）控股子公司情况”。

六、 业务活动合规情况

报告期内，发行人严格按照相关法律法规开展经营，不存在重大违法违规行为，也不存在因重大违法违规行为被相关主管机关处罚的情况，不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或其他严重损害投资者合法权益和社会公共利益的情况。

七、 其他事项

无

第六节 公司治理

一、 公司治理概况

公司于 2018 年 1 月 3 日召开了创立大会暨第一次股东大会，按照《公司法》《证券法》等相关法律、法规和规范性文件的要求，选举了董事会和监事会，并审议通过了《公司章程》《股东大会议事规则》《董事会议事规则》《监事会议事规则》《关联交易决策制度》《对外投资管理制度》《对外担保制度》《独立董事工作制度》等治理制度文件。同日，公司召开了第一届董事会第一次会议，选举了公司的董事长并聘任了总经理、副总经理、财务总监、董事会秘书，并审议通过了《总经理工作制度》《董事会秘书工作规则》等制度。公司已设立董事会提名委员会、薪酬与考核委员会、审计委员会、战略委员会，并聘请独立董事。

根据证监会发布的《关于新<公司法>配套制度规则实施相关过渡期安排》并结合公司实际情况，公司分别于 2025 年 7 月 31 日和 2025 年 8 月 15 日召开第三届董事会第十六次会议和 2025 年第二次临时股东会，审议通过了《关于取消监事会并修订<公司章程>的议案》和《关于修订、制定部分治理制度的相关议案》等议案，同意公司取消监事会设置，其职权由董事会审计委员会承接，调整公司董事会席位结构，将一名非独立董事席位调整为职工代表董事席位（由职工代表大会选举产生），并修订、新增相关治理制度。

报告期内，公司治理结构完善，运行情况良好。

（一）股东会制度的建立健全及运行情况

公司股东会是最高权力机构，由全体股东组成。股东会按照《公司法》《公司章程》和《股东会议事规则》等规定履行职责、行使职权。截至本招股说明书签署日，公司股东会由 33 名股东组成，股东会依法履行了《公司法》和《公司章程》所赋予的权利和义务，并制定了《股东会议事规则》，公司股东会按照法律、法规、规范性文件和《公司章程》《股东会议事规则》的有关规定规范运行。报告期内，公司历次股东会会议决议内容合法有效，不存在股东违反《公司法》及其他规定行使职权的情况。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

自股份公司成立之日起至本招股说明书签署日，公司董事会按照《公司法》《公司章程》《董事会议事规则》等规定，对公司选聘高级管理人员、设置专门委员会、制订公司主要管理制度、公司重大经营决策、股东分红回报、公司发展战略规划等事项作出了决议。截至本招股说明书签署日，公司董事会由 9 名董事组成，其中独立董事 3 名、**职工代表董事 1 名**。报告期内，公司历次董事会会议的召集、召开、表决方式、会议记录均符合规定，对会议表决事项均作出有效决议，不存在违反相关法律、法规行使职权的行为。同时，对需要股东会审议的事项，按规定提交了股东会审议，

切实发挥了董事会的作用。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

自股份公司成立之日起至**2025年8月15日**，公司监事会按照《公司法》《公司章程》《监事会议事规则》等相关制度的规定，对公司董事、高级管理人员的履职行为、财务决算报告、内部控制制度的执行情况等进行了监督、评价。**2025年8月15日，公司召开2025年第二次临时股东会，同意公司取消监事会设置，其职权由董事会审计委员会承接，取消监事会前**，公司监事会由3名监事组成，其中职工代表监事2名。报告期内，公司历次监事会会议的召集、召开均符合规定，对会议表决事项均作出有效决议，不存在违反相关法律、法规行使职权的行为。

（四）独立董事制度的运行情况

截至本招股说明书签署日，公司独立董事为3人，人数不低于董事总人数的三分之一，且有1名为会计专业人士。自股份公司成立之日起至本招股说明书签署日，公司根据《公司法》《上市公司治理准则》《上市公司独立董事管理办法》等相关法律、行政法规、规范性文件及《公司章程》的规定，建立了规范的独立董事制度。独立董事出席了自任职独立董事以来历次召开的董事会并对相关议案发表了独立意见。

公司建立独立董事制度以来，独立董事为董事会的科学决策提供了专业知识支撑，促进了公司治理的进一步完善。

（五）董事会秘书制度的运行情况

本公司设董事会秘书1名，由董事会聘任或解聘。自任职以来，本公司董事会秘书能够按照《公司章程》《董事会秘书工作规则》等规定，认真筹备董事会、股东会，保管会议文件和股东资料，办理信息披露事务，并积极配合独立董事履行职责，促进了公司的规范运作。

（六）董事会专门委员会的运行情况

公司董事会下设审计委员会、战略委员会、提名委员会及薪酬与考核委员会。截至本招股说明书签署日，公司董事会专门委员会成员构成如下：

专门委员会名称	委员	召集人
审计委员会	吕园仁、王大志、沈琰	吕园仁
战略委员会	赵锐、黄淼、周颀	赵锐
提名委员会	黄淼、王大志、赵锐	黄淼
薪酬与考核委员会	王大志、吕园仁、黄淼、赵锐、周颀	王大志

1、审计委员会

公司《董事会审计委员会工作规则》规定，审计委员会成员由三名董事组成，独立董事应当在

委员会成员中占有二分之一以上的比例，其中至少应有一名独立董事是会计专业人士。审计委员会设召集人一名，负责召集和主持审计委员会会议，应由独立董事委员担任，负责主持审计委员会工作。审计委员会主要负责提议聘请或更换会计师事务所；监督公司的内部审计制度及其实施；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司的内控制度以及公司董事会授权的其他事宜及相关法律法规中涉及的其他事项。**2025年8月15日，公司召开2025年第二次临时股东会，同意公司取消监事会设置，其职权由董事会审计委员会承接。**

截至本招股说明书签署日，公司审计委员会由三名董事组成，分别为吕园仁、王大志、沈琰。其中吕园仁、王大志为独立董事，吕园仁为会计专业人士。审计委员会由吕园仁担任召集人。公司审计委员会自设立以来严格遵循相关规章制度履行职责，能够有效运行。

2、战略委员会

根据公司《董事会战略委员会工作规则》规定，战略委员会由三名董事组成。战略委员会设召集人一名，负责主持战略委员会工作。战略委员会主要负责对公司长期发展战略规划进行研究并提出建议，对须经董事会批准的重大投资融资方案进行研究并提出建议，对须经董事会批准的重大生产经营决策项目进行研究并提出建议，对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议。

截至本招股说明书签署日，公司战略委员会由三名董事组成，分别为赵锐、黄淼、周颀。其中黄淼为独立董事，由赵锐担任战略委员会召集人。公司战略委员会自设立以来严格遵循相关规章制度履行职责，能够有效运行。

3、提名委员会

公司《董事会提名委员会工作规则》规定，提名委员会成员由三名董事组成，独立董事应当在委员会成员中占有二分之一以上的比例。提名委员会设召集人一名，由独立董事担任，负责主持提名委员会工作。提名委员会主要负责研究董事和经理人员的选择标准和程序并提出建议，广泛搜寻合格的董事和经理人员的人选，对董事候选人和经理人选进行审查并提出建议。

截至本招股说明书签署日，公司提名委员会由三名董事组成，分别为黄淼、王大志、赵锐。其中黄淼、王大志为独立董事，由黄淼担任提名委员会召集人。公司提名委员会自设立以来严格遵循相关规章制度履行职责，能够有效运行。

4、薪酬与考核委员会

根据公司《**董事会**薪酬与考核委员会工作规则》规定，薪酬与考核委员会由五名董事组成，由董事长提名，由董事会选举产生。独立董事应当在委员会成员中占有二分之一以上的比例，并由独立董事担任召集人。薪酬与考核委员会主要负责研究董事、总经理及其他高级管理人员考核的标准，进行考核并提出建议，研究和审查董事、高级管理人员的薪酬政策与方案，负责对公司薪酬制度执行情况进行监督。

截至本招股说明书签署日，公司薪酬与考核委员会由五名董事组成，分别为王大志、吕园仁、黄淼、赵锐、周颀。其中王大志、吕园仁、黄淼为独立董事，王大志担任薪酬与考核委员会召集人。公司薪酬与考核委员会自设立以来严格遵循相关规章制度履行职责，能够有效运行。

二、 特别表决权

截至本招股说明书签署日，公司不存在特别表决权股份或类似安排的情况。

三、 内部控制情况

（一）公司内部控制的基本情况

公司一直致力于规范并完善内部控制，根据《公司法》《证券法》等相关法律法规的要求，并针对自身特点，逐步建立并完善了一系列内控制度。通过有效的内部控制，合理保证了公司经营管理的合法合规与资产安全，保障了公司财务报告及相关信息的真实完整，提高了公司的经营效率与效果，促进了公司发展战略的稳步实现。

（二）公司内部控制完整性、合理性及有效性的自我评估

公司管理层对公司的内部控制情况评估后认为：根据《企业内部控制基本规范》及相关规定，公司内部控制于 **2025 年 6 月 30 日** 在所有重大方面是有效的。

（三）注册会计师对公司内部控制制度的审计意见

天健所就公司内部控制的有效性出具了《内部控制审计报告》（**天健审〔2025〕3-513 号**），认为：原力数字于 **2025 年 6 月 30 日** 按照《企业内部控制基本规范》及相关规定在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

四、 违法违规情况

报告期内，发行人及子公司不存在违法违规行为及受到行政处罚的情况。

五、 资金占用及资产转移等情况

报告期内，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情况，不存在固定资产、无形资产等资产被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业转移的情况，不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业担保的情况。

六、 同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的企业之间不存在同业竞争的情况

公司控股股东、实际控制人为赵锐，截至本招股说明书签署日，控股股东、实际控制人控制的除公司以外的其他企业基本情况详见“第四节 发行人基本情况”之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（四）控股股东、实际控制人所控制的其他企业情况”。

天津纵力、南京锐影、南京锐融、南京锐泰为公司员工持股平台，除直接或间接持有公司股份外，未开展其他业务。

综上，公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业与公司间不存在同业竞争的情况。

（二）相关主体关于避免同业竞争的承诺

公司控股股东、实际控制人赵锐及其一致行动人（天津纵力、南京锐影）已出具《关于避免同业竞争的承诺》，具体内容详见“第四节 发行人基本情况”之“九、重要承诺”，截至本招股说明书签署日，相关承诺正常履行中。

七、 关联方、关联关系和关联交易情况

（一）关联方情况

根据《公司法》《北京证券交易所股票上市规则》和《企业会计准则第 36 号—关联方披露》等相关规定，截至报告期末，公司的关联方及关联关系如下：

1、公司控股股东、实际控制人

公司控股股东、实际控制人为赵锐，其直接和间接控制公司合计 30.26%的股份，具体情况详见“第四节 发行人基本情况”之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（一）控股股东、实际控制人情况”。

2、公司控股股东和实际控制人控制的其他企业

除本公司及其控股子公司外，公司控股股东、实际控制人控制的其他企业为天津纵力、南京锐影、南京锐融和南京锐泰，均为员工持股平台，具体情况详见“第四节 发行人基本情况”之“四、发行人股东及实际控制人情况”之“（四）控股股东、实际控制人所控制的其他企业情况”。

3、直接或间接持有公司 5%以上股份的法人或其他组织

直接或间接持有公司 5%以上股份的法人或其他组织具体如下：

序号	关联方名称	与公司关系
1	领航基石	系一致行动人，合计持有公司 14.18%的股份的股东
2	海洋基石	
3	深潜基石	
4	东方富海	系一致行动人，合计持有公司 12.53%的股份的股东
5	东方富海二号	
6	富海铎创	
7	富海扬帆	
8	富海华金	
9	富海创新	
10	富海国龙	
11	林芝利创	直接持有公司 12.13%股份的股东
12	上海汉发	直接持有公司 9.49%股份的股东
13	林芝永创	间接持有公司 12.13%股份的股东
14	深圳前海兴旺投资管理 有限公司	间接持有公司 6.55%的股份的股东
15	林芝永信	间接持有公司 12.13%股份的股东

4、公司董事、监事和高级管理人员及其关系密切家庭成员

公司董事、监事和高级管理人员具体情况详见“第四节 发行人基本情况”之“八、董事、**取消监事会前任**监事、高级管理人员情况”。公司的其他关联自然人包括上述关联自然人关系密切的家庭成员（包括配偶、父母、年满 18 周岁的子女及其配偶、兄弟姐妹及其配偶，配偶的父母、兄弟姐妹，子女配偶的父母）。

5、公司控股子公司、合营企业、联营企业

公司共有 11 家控股子公司，1 家参股企业，具体情况详见“第四节 发行人基本情况”之“七、发行人的分公司、控股子公司、参股公司情况”。

6、关联自然人直接或间接控制或由其担任董事、高级管理人员的除公司及其控股子公司以外的企业

序号	关联方名称	与公司关系
1	基石资产管理股份有限公司	董事宋建彪担任董事会秘书、投资管理部总经理的企业
2	深圳岂凡网络有限公司	董事宋建彪担任董事的企业
3	深圳市宁远科技股份有限公司	董事宋建彪担任董事的企业
4	金房能源集团股份有限公司	董事宋建彪担任董事的企业

5	深圳市一博科技股份有限公司	董事宋建彪担任董事的企业
6	金湖正和义信息咨询服务部(个体工商户)	独立董事吕国仁担任经营者的个体工商户

7、其他关联方

自报告期末过去 12 个月内曾经存在前述关联关系的关联方，及根据实质重于形式原则认定的其他与公司有特殊关系、可能导致公司利益对其倾斜的法人或其他组织，为公司的其他关联方，具体如下：

序号	关联方名称	关联关系
1	Proxima Beta Pte. Limited	持股公司 5%以上股东林芝利创的关联方，实质重于形式，认定为关联方
2	Riot Games, Inc.	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
3	Supercell Oy	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
4	Tencent Mobile International Limited	持股公司 5%以上股东林芝利创的关联方，实质重于形式，认定为关联方
5	北京搜狗科技发展有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
6	成都蛇夫座科技有限公司	持股公司 5%以上股东林芝利创的关联方，实质重于形式，认定为关联方
7	海南腾讯网络信息技术有限公司	腾讯控股间接持股 100%的公司，实质重于形式，认定为关联方
8	上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
9	深圳市腾讯计算机系统有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
10	深圳市腾讯网络信息技术有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
11	深圳市腾讯信息技术有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
12	腾讯科技（北京）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
13	腾讯科技（成都）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
14	腾讯科技（上海）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
15	腾讯科技（深圳）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
16	腾讯科技（武汉）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
17	腾讯数码（深圳）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
18	腾讯数码（天津）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
19	天津酷我科技有限公司	持股公司 5%以上股东林芝利创间接持股 61.64%的公司，实质重于形式，认定为关联方
20	腾讯臻益（北京）企业发展有限公司	持股公司 5%以上股东林芝利创的关联方，实质重于形式，认定为关联方
21	Tencent America LLC	持股公司 5%以上股东林芝利创的关联方，实质重于形式，认定为关联方
22	萨罗斯网络科技（深圳）有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
23	北京乐动卓越科技有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方

24	成都实娱商业管理有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
25	北京永星互动科技有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
26	腾讯云计算（北京）有限责任公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
27	财付通支付科技有限公司	腾讯控股附属公司，实质重于形式，认定为关联方
28	深圳利通	过去 12 个月曾间接持有发行人 12.13% 股份的股东， 2025 年 5 月退出
29	梁溪区自亭餐饮店	过去 12 个月曾任发行人监事董自亭担任经营者的个体工商户

（二）报告期内关联方的变化情况

报告期内，公司关联方变化主要包括公司董事、监事、高级管理人员变动、相关关联方任职变动或注销等。

中智腾飞系公司董事、副总经理、董事会秘书周颀之前配偶韦薇间接持有 90% 的股权并担任执行董事的企业，自 2022 年 6 月起，中智腾飞不再是公司的关联方。2022 年 6 月之后，公司继续与中智腾飞发生交易，公司为其提供其他行业 3D 数字受托制作及服务业务，2022 年 6-12 月、2023 年、2024 年和 2025 年 1-6 月实现销售收入分别为 70.32 万元、127.68 万元、48.50 万元和 0.86 万元。

上海引弓影业有限公司系公司报告期内曾经的联营企业，公司已于 2021 年 9 月对外转让所持有的股权。自 2022 年 10 月起，该公司不再是公司的关联方。2022 年 10 月之后，公司继续与上海引弓影业有限公司发生交易，公司为其提供动画 3D 内容受托制作业务，仅 2023 年实现销售收入 150.00 万元。

除上述情形外，报告期内，公司不存在由关联方变为非关联方而继续交易的情形。

（三）关联交易情况

1、购销商品、提供和接受劳务的关联交易

（1）向关联方采购商品或接受服务

单位：万元

交易内容	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
公司向腾讯集团采购微信官方公众号服务、腾讯会议会员费等	0.50	0.18	0.06	0.03

（2）向关联方销售商品或提供服务

单位：万元

名称	主要交易内容	2025 年 1-6 月		2024 年度	
		金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例

腾讯集团	3D 数字内容制作服务	8,855.65	31.02%	8,555.76	15.70%
合计		8,855.65	31.02%	8,555.76	15.70%

(续)

名称	主要交易内容	2023 年度		2022 年度	
		金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
腾讯集团	3D 数字内容制作服务	7,686.87	14.58%	6,685.81	13.30%
合计		7,686.87	14.58%	6,685.81	13.30%

注：腾讯集团除包括腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（成都）有限公司、腾讯科技（上海）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、腾讯科技（武汉）有限公司、腾讯数码（深圳）有限公司、腾讯数码（天津）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、深圳市腾讯网络信息技术有限公司、深圳市腾讯信息技术有限公司、上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、海南腾讯网络信息技术有限公司、北京搜狗科技发展有限公司、天津酷我科技有限公司、北京乐动卓越科技有限公司、Supercell Oy、Riot Games, Inc.、北京永星互动科技有限公司、成都实娱商业管理有限公司及萨罗斯网络科技（深圳）有限公司等外，还包括与公司发生业务且基于实质重于形式原则纳入公司关联方范围的成都蛇夫座科技有限公司、Tencent Mobile International Limited、Proxima Beta Pte. Limited、腾讯臻益（北京）企业发展有限公司及 Tencent America LLC，该等主体为公司持股 12.13% 的股东林芝利创（腾讯控股的下属公司）的关联方。

报告期内，公司与腾讯集团的关联销售分别为 6,685.81 万元、7,686.87 万元、8,555.76 万元和 8,855.65 万元，占当期营业收入比例分别为 13.30%、14.58%、15.70% 和 31.02%。公司与腾讯集团关联销售主要为 3D 数字内容制作服务业务，包括游戏 3D 内容受托制作和动画 3D 内容受托制作。针对游戏 3D 内容受托制作，公司与腾讯集团一般会签署采购框架性协议，通过腾讯集团外包管理系统等形式下达具体订单，订单中对于服务时间、服务要求、价格等会有明确约定。针对动画 3D 内容受托制作，公司与腾讯集团一般按照项目签署具体合同。上述交易价格公允，不存在以关联交易形式利益输送或损害公司其他利益的情形。

2、关联担保情况

截至 2025 年 6 月 30 日，公司尚未履行完毕的关联担保情况如下：

担保方	担保金额（万元）	担保起始日	担保到期日	担保是否已经履行完毕
赵锐、周青	1,100.66	2024.8.9	2025.8.9	否
	900.54	2024.8.30	2025.8.30	否
	1,000.59	2025.3.10	2026.3.10	否
	7,903.47	2022.8.4	2031.6.21	否
	1,000.68	2025.3.7	2026.3.7	否
小计	11,905.93	-	-	-

3、关键管理人员报酬

报告期内，公司因向关键管理人员支付薪酬而产生的关联交易金额分别为 751.84 万元、897.39 万元、928.66 万元和 418.66 万元。公司向关键管理人员支付薪酬系基于公司正常运营需要，薪酬

金额依据其所在岗位、工作年限、绩效考核等综合确定，具有合理性及公允性，不存在对公司或关联方的利益输送情形。

4、投资收益

单位：万元

名称	与公司关系	交易内容	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
南京帆成	联营企业	投资收益	81.95	-	-	-

5、关联方应收应付款项余额

(1) 应收关联方款项

报告期各期末，关联交易对应的应收情况如下：

单位：万元

项目名称	关联方名称	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款	腾讯集团	4,522.61	69.31	2,532.96	29.75

(续)

项目名称	关联方名称	2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款	腾讯集团	2,435.41	24.83	1,929.94	19.33

(2) 应付关联方款项

报告期各期末，关联交易对应的应付情况如下：

单位：万元

项目名称	关联方名称	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
合同负债	腾讯集团	671.27	3,947.18	2,510.16	696.54

6、关联交易履行的程序

公司现行有效的《公司章程》《股东会议事规则》《董事会议事规则》《关联交易决策制度》《独立董事工作制度》等内部制度中明确规定了规范关联交易的安排。公司董事会、股东会审议关联交易时，关联董事及关联股东需回避表决。

2024 年 3 月 25 日、2024 年 4 月 9 日，公司分别召开第三届董事会第五次会议、2024 年第三次临时股东大会审议通过《关于确认公司 2021 年度、2022 年度及 2023 年度关联交易情况的议案》，2025 年 3 月 14 日、2025 年 3 月 31 日，公司分别召开第三届董事会第十三次会议、2025 年第一次临时股东大会审议通过《关于确认公司 2024 年度关联交易情况的议案》，2025 年 8 月 15 日、2025 年 8 月 30 日，公司分别召开第三届董事会第十八次会议、2025 年第三次临时股东会审议通过《关

于**确认公司 2025 年半年度关联交易情况的议案**》，确认报告期内相关关联交易是双方经友好协商，在自愿、公平的原则基础上进行的，关联交易真实、合法、有效，价格公允，不存在影响公司独立性和日常经营的情形，不存在损害公司及其他股东利益的情形。审议前述议案时，关联董事、关联股东进行了回避表决，符合《公司章程》的规定。

公司独立董事对上述议案发表了事前认可意见，并在第三届董事会第五次会议、第三届董事会第十三次会议和**第三届董事会第十八次会议**上发表了独立意见。

7、关联交易的必要性、公允性及对公司业务的影响

报告期内，公司关联销售主要为向腾讯集团等提供 3D 数字内容制作服务；关联采购为向腾讯集团采购微信官方公众号服务等，均和日常经营活动相关。关联担保为实际控制人及其配偶对于公司银行贷款提供担保。

报告期内，公司为腾讯集团提供 3D 数字内容制作服务业务为定制化服务，无第三方公开市场价格。**报告期内，公司向腾讯集团的报价中个别动画剧集项目因制作要求不同等，与无关联第三方同类项目的报价存在一定差异，具有合理性。除个别项目外，公司向腾讯集团的报价与无关联第三方同类项目的报价不存在重大差异。**

上述关联交易是交易双方经友好协商，在自愿、公平的原则基础上进行的，交易价格实现了交易双方的互利共赢，具有真实的商业背景，具有必要性、合理性。上述关联交易未对公司财务状况和经营成果造成重大不利影响。

八、 其他事项

无

第七节 财务会计信息

一、 发行人最近三年的财务报表

(一) 合并资产负债表

单位：元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
流动资产：				
货币资金	193,121,594.79	124,488,749.40	181,126,823.96	153,152,192.60
结算备付金				
拆出资金				
交易性金融资产	77,000,000.00	230,191,643.83	130,004,884.73	131,287,262.31
衍生金融资产				
应收票据	-	-	-	-
应收账款	174,811,437.21	175,195,474.33	181,441,055.74	113,334,502.65
应收款项融资				
预付款项	2,902,983.80	2,797,382.65	1,025,683.96	1,507,523.30
应收保费				
应收分保账款				
应收分保合同准备金				
其他应收款	1,414,753.93	2,329,549.16	2,135,179.35	5,580,841.12
其中：应收利息	-	-	697.47	3,229.08
应收股利	-	-	-	-
买入返售金融资产				
存货	101,329,492.04	107,259,812.17	89,248,245.78	96,065,229.09
合同资产	-	-	-	746,100.00
持有待售资产				
一年内到期的非流动资产				
其他流动资产	38,573,132.94	6,054,500.69	1,407,556.17	4,979,799.79
流动资产合计	589,153,394.71	648,317,112.23	586,389,429.69	506,653,450.86
非流动资产：				
发放贷款及垫款				
债权投资				
其他债权投资				
长期应收款				
长期股权投资	-	-	-	-
其他权益工具投资	-	-	-	-
其他非流动金融资产	-	-	-	-
投资性房地产				
固定资产	341,489,534.44	28,980,624.55	34,737,633.88	31,434,004.64
在建工程	5,202,708.86	310,472,951.53	161,925,838.70	109,485,349.64
生产性生物资产				
油气资产				
使用权资产	7,978,709.50	7,224,968.40	19,456,202.53	18,175,855.10
无形资产	54,710,875.27	54,081,259.34	54,525,559.70	57,864,911.60
开发支出				

商誉				
长期待摊费用	1, 243, 896. 23	1,712,918.21	2,650,962.17	2,444,160.98
递延所得税资产	10, 584, 892. 44	9,919,910.54	12,186,830.59	12,938,652.76
其他非流动资产	-	154,421.60	104,216.06	170,449.56
非流动资产合计	421, 210, 616. 74	412,547,054.17	285,587,243.63	232,513,384.28
资产总计	1, 010, 364, 011. 45	1,060,864,166.40	871,976,673.32	739,166,835.14
流动负债：				
短期借款	40, 024, 611. 12	71,055,061.10	50,041,944.45	55,060,958.34
向中央银行借款				
拆入资金				
交易性金融负债	-	89,885.50	44,784.78	644,510.42
衍生金融负债				
应付票据				
应付账款	46, 308, 923. 62	62,442,211.37	18,219,570.37	18,093,545.22
预收款项				
合同负债	63, 320, 304. 20	73,554,633.20	36,372,399.02	19,976,282.00
卖出回购金融资产款				
吸收存款及同业存放				
代理买卖证券款				
代理承销证券款				
应付职工薪酬	31, 227, 307. 34	56,893,604.79	41,308,803.29	38,880,080.53
应交税费	6, 997, 605. 79	8,670,537.49	7,175,805.58	2,644,296.25
其他应付款	1, 534, 143. 53	1,855,506.97	1,476,473.42	2,077,223.62
其中：应付利息	-	-	-	-
应付股利	-	-	-	-
应付手续费及佣金				
应付分保账款				
持有待售负债				
一年内到期的非流动负债	19, 718, 949. 81	24,694,428.67	23,904,497.66	14,005,243.68
其他流动负债	2, 830. 19	75,933.97	24,125.94	25,260.45
流动负债合计	209, 134, 675. 60	299,331,803.06	178,568,404.51	151,407,400.51
非流动负债：				
保险合同准备金				
长期借款	66, 351, 900. 00	72,655,450.00	85,262,550.00	64,905,000.00
应付债券				
其中：优先股				
永续债				
租赁负债	1, 445, 205. 79	2,994,522.62	5,921,650.80	6,648,502.87
长期应付款				
长期应付职工薪酬				
预计负债	-	-	-	-
递延收益	1, 628, 607. 20	1,026,433.77	1,641,181.74	164,264.10
递延所得税负债	1, 128, 116. 03	1,043,759.29	2,871,822.59	2,888,138.30
其他非流动负债				
非流动负债合计	70, 553, 829. 02	77,720,165.68	95,697,205.13	74,605,905.27
负债合计	279, 688, 504. 62	377,051,968.74	274,265,609.64	226,013,305.78
所有者权益（或股东权益）：				
股本	24, 056, 565. 00	24,056,565.00	24,056,565.00	24,056,565.00

其他权益工具				
其中：优先股				
永续债				
资本公积	690,820,816.57	690,820,816.57	690,820,816.57	690,820,816.57
减：库存股				
其他综合收益	2,530,109.05	2,454,140.61	2,447,086.20	2,391,981.54
专项储备				
盈余公积	5,024,301.25	5,024,301.25	-	-
一般风险准备				
未分配利润	13,457,943.29	-33,794,448.75	-115,509,461.51	-201,142,995.39
归属于母公司所有者权益合计	735,889,735.16	688,561,374.68	601,815,006.26	516,126,367.72
少数股东权益	-5,214,228.33	-4,749,177.02	-4,103,942.58	-2,972,838.36
所有者权益合计	730,675,506.83	683,812,197.66	597,711,063.68	513,153,529.36
负债和所有者权益总计	1,010,364,011.45	1,060,864,166.40	871,976,673.32	739,166,835.14

法定代表人：赵锐
汤妍妍

主管会计工作负责人：唐修杰

会计机构负责人：

（二） 母公司资产负债表

√适用□不适用

单位：元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
流动资产：				
货币资金	185,341,867.16	107,202,850.09	162,286,127.00	137,406,231.91
交易性金融资产	77,000,000.00	230,191,643.83	130,004,884.73	131,287,262.31
衍生金融资产				
应收票据	-	-	-	-
应收账款	168,309,290.79	157,338,529.27	177,665,978.99	109,942,410.69
应收款项融资				
预付款项	165,639,462.91	118,724,876.08	25,898,147.11	1,933,386.79
其他应收款	61,987,149.05	62,731,887.51	51,438,122.62	66,424,378.06
其中：应收利息	-	-	697.47	3,028.71
应收股利	-	-	-	-
买入返售金融资产				
存货	98,989,314.20	105,651,612.65	89,515,209.89	92,375,709.66
合同资产	-	-	-	746,100.00
持有待售资产				
一年内到期的非流动资产				
其他流动资产	32,332,912.63	566,037.74	-	380,948.01
流动资产合计	789,599,996.74	782,407,437.17	636,808,470.34	540,496,427.43
非流动资产：				
债权投资				
其他债权投资				
长期应收款				
长期股权投资	167,729,675.37	167,349,504.56	166,908,391.43	174,634,255.47
其他权益工具投资	-	-	-	-
其他非流动金融资产	-	-	-	-

投资性房地产				
固定资产	21,977,907.31	20,310,062.62	23,132,723.39	18,244,483.23
在建工程	755,583.26	755,583.26	-	2,654,867.26
生产性生物资产				
油气资产				
使用权资产	21,489,846.74	-	9,141,778.77	8,036,667.13
无形资产	14,261,891.22	12,864,569.71	11,713,038.91	13,458,186.74
开发支出				
商誉				
长期待摊费用			-	101,818.00
递延所得税资产	9,705,784.43	6,971,275.17	7,865,203.11	10,039,414.02
其他非流动资产	-	-	104,216.06	170,449.56
非流动资产合计	235,920,688.33	208,250,995.32	218,865,351.67	227,340,141.41
资产总计	1,025,520,685.07	990,658,432.49	855,673,822.01	767,836,568.84
流动负债：				
短期借款	30,017,805.57	56,043,495.82	30,025,513.89	50,055,000.00
交易性金融负债	-	89,885.50	44,784.78	644,510.42
衍生金融负债				
应付票据				
应付账款	45,900,696.82	35,864,097.81	56,870,911.25	65,123,605.59
预收款项				
卖出回购金融资产款				
应付职工薪酬	18,562,316.21	34,882,263.09	24,278,719.14	23,092,034.06
应交税费	5,882,074.99	7,482,904.97	5,540,837.26	909,920.72
其他应付款	10,068,080.36	9,376,404.56	8,958,759.16	11,489,617.03
其中：应付利息				
应付股利				
合同负债	70,719,817.14	73,554,633.20	36,372,399.02	16,527,636.80
持有待售负债				
一年内到期的非流动负债	10,087,097.47	7,096,655.80	11,015,467.29	6,365,849.38
其他流动负债	2,830.19	75,933.97	24,125.94	25,260.45
流动负债合计	191,240,718.75	224,466,274.72	173,131,517.73	174,233,434.45
非流动负债：				
长期借款				
应付债券				
其中：优先股				
永续债				
租赁负债	12,219,589.84	-	-	-
长期应付款				
长期应付职工薪酬				
预计负债	-	-	-	-
递延收益	1,628,607.20	1,026,433.77	1,641,181.74	164,264.10
递延所得税负债	3,238,041.68	45,329.94	1,397,043.45	1,426,176.43
其他非流动负债				
非流动负债合计	17,086,238.72	1,071,763.71	3,038,225.19	1,590,440.53
负债合计	208,326,957.47	225,538,038.43	176,169,742.92	175,823,874.98
所有者权益：				
股本	24,056,565.00	24,056,565.00	24,056,565.00	24,056,565.00
其他权益工具				

其中：优先股				
永续债				
资本公积	690,820,816.57	690,820,816.57	690,820,816.57	690,820,816.57
减：库存股				
其他综合收益				
专项储备				
盈余公积	5,024,301.25	5,024,301.25	-	-
一般风险准备				
未分配利润	97,292,044.78	45,218,711.24	-35,373,302.48	-122,864,687.71
所有者权益合计	817,193,727.60	765,120,394.06	679,504,079.09	592,012,693.86
负债和所有者权益合计	1,025,520,685.07	990,658,432.49	855,673,822.01	767,836,568.84

（三） 合并利润表

单位：元

项目	2025年1月—6月	2024年度	2023年度	2022年度
一、营业总收入	285,486,653.81	544,884,923.64	527,154,618.12	502,854,602.87
其中：营业收入	285,486,653.81	544,884,923.64	527,154,618.12	502,854,602.87
利息收入				
已赚保费				
手续费及佣金收入				
二、营业总成本	237,270,403.95	442,637,527.70	439,308,620.02	438,495,746.87
其中：营业成本	189,307,080.05	351,684,693.50	344,957,413.61	344,108,297.20
利息支出				
手续费及佣金支出				
退保金				
赔付支出净额				
提取保险责任准备金				
净额				
保单红利支出				
分保费用				
税金及附加	1,269,772.65	1,553,715.16	1,033,973.17	886,326.57
销售费用	8,612,544.72	19,954,477.82	18,960,053.84	16,927,008.83
管理费用	26,683,450.04	47,130,564.63	48,682,466.40	53,624,513.13
研发费用	12,183,132.92	26,715,639.22	25,173,567.97	24,828,949.55
财务费用	-785,576.43	-4,401,562.63	501,145.03	-1,879,348.41
其中：利息费用	1,870,970.85	2,404,056.14	2,092,020.31	2,423,542.60
利息收入	3,075,186.36	6,189,867.08	1,709,893.25	269,563.36
加：其他收益	1,869,769.18	3,486,896.33	11,513,743.23	12,484,708.79
投资收益（损失以“-”号填列）	2,676,801.24	2,810,315.23	2,901,829.99	2,157,917.38
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-452.31
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益（损失以“-”号填列）				
汇兑收益（损失以“-”号填列）				

净敞口套期收益（损失以“-”号填列）				
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	101,758.33	-39,900.05	642,751.89
信用减值损失（损失以“-”号填列）	3,381,833.02	-6,714,480.78	-5,856,587.83	-2,944,788.59
资产减值损失（损失以“-”号填列）	-2,505,210.99	-2,244,996.34	-1,490,246.80	-1,740,515.00
资产处置收益（损失以“-”号填列）	227,220.64	12,205.32	859,983.63	504,246.46
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	53,866,662.95	99,699,094.03	95,734,820.27	75,463,176.93
加：营业外收入	14.96	35,050.48	478,412.43	1,177,014.72
减：营业外支出	264,264.96	853,928.74	459,774.91	558,502.82
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	53,602,412.95	98,880,215.77	95,753,457.79	76,081,688.83
减：所得税费用	6,918,754.76	13,503,115.51	11,870,952.04	8,083,604.00
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	46,683,658.19	85,377,100.26	83,882,505.75	67,998,084.83
其中：被合并方在合并前实现的净利润				
（一）按经营持续性分类：				
1. 持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）	46,683,658.19	85,377,100.26	83,882,505.75	67,998,084.83
2. 终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）				
（二）按所有权归属分类：				
1. 少数股东损益（净亏损以“-”号填列）	-568,733.85	-1,362,213.75	-1,751,028.13	-1,117,191.31
2. 归属于母公司所有者的净利润（净亏损以“-”号填列）	47,252,392.04	86,739,314.01	85,633,533.88	69,115,276.14
六、其他综合收益的税后净额	75,968.02	7,053.98	55,104.49	184,990.84
（一）归属于母公司所有者的其他综合收益的税后净额	75,968.44	7,054.41	55,104.66	184,989.92
1. 不能重分类进损益的其他综合收益			-	-
（1）重新计量设定受益计划变动额			-	-
（2）权益法下不能转损益的其他综合收益			-	-
（3）其他权益工具投资公允价值变动			-	-
（4）企业自身信用风险公允价值变动			-	-
（5）其他				
2. 将重分类进损益的其他综合收益	75,968.44	7,054.41	55,104.66	184,989.92
（1）权益法下可转损益的其他综合收益			-	-

(2)其他债权投资公允价值变动			-	-
(3)金融资产重分类计入其他综合收益的金额			-	-
(4)其他债权投资信用减值准备			-	-
(5)现金流量套期储备			-	-
(6)外币财务报表折算差额	75,968.44	7,054.41	55,104.66	184,989.92
(7)其他				
(二)归属于少数股东的其他综合收益的税后净额	-0.42	-0.43	-0.17	0.92
七、综合收益总额	46,759,626.21	85,384,154.24	83,937,610.24	68,183,075.67
(一)归属于母公司所有者的综合收益总额	47,328,360.48	86,746,368.42	85,688,638.54	69,300,266.06
(二)归属于少数股东的综合收益总额	-568,734.27	-1,362,214.18	-1,751,028.30	-1,117,190.39
八、每股收益：				
(一)基本每股收益（元/股）	1.96	3.61	3.56	2.87
(二)稀释每股收益（元/股）	1.96	3.61	3.56	2.87

法定代表人：赵锐
妍

主管会计工作负责人：唐修杰

会计机构负责人：汤妍

（四） 母公司利润表

√适用□不适用

单位：元

项目	2025年1月—6月	2024年度	2023年度	2022年度
一、营业收入	285,466,783.80	530,317,972.80	537,224,384.20	500,086,565.21
减：营业成本	197,361,118.39	364,169,065.24	357,016,517.46	357,534,463.29
税金及附加	450,895.09	733,521.93	290,830.13	113,764.96
销售费用	7,896,061.82	18,450,386.31	16,570,015.41	15,777,976.57
管理费用	18,361,057.72	35,926,295.30	38,322,703.63	41,301,205.22
研发费用	7,627,464.91	16,498,892.29	16,984,220.59	17,421,287.12
财务费用	-2,216,114.18	-4,555,501.11	221,965.56	-319,895.73
其中：利息费用	667,833.52	1,806,115.31	1,395,083.48	1,488,173.38
利息收入	3,063,223.68	6,130,629.51	1,662,161.02	243,730.45
加：其他收益	1,595,279.09	2,708,010.87	9,516,564.10	10,378,787.66
投资收益（损失以“-”号填列）	2,667,384.80	2,762,554.74	-5,872,546.52	2,136,447.95
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-
以摊余成本计量的金融资产终止确认收益（损失以“-”号填列）				
汇兑收益（损失以“-”				

号填列)				
净敞口套期收益（损失以“-”号填列）				
公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	101,758.33	-39,900.05	642,751.89
信用减值损失（损失以“-”号填列）	2,598,460.14	-3,791,107.61	-3,931,013.17	-2,325,391.04
资产减值损失（损失以“-”号填列）	-2,505,210.99	-2,244,996.34	-1,490,246.80	-1,740,515.00
资产处置收益（损失以“-”号填列）	-87,307.95	8,727.29	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	60,254,905.14	98,640,260.12	106,000,988.98	77,349,845.24
加：营业外收入	14.96	31,327.47	386,504.45	1,016,141.87
减：营业外支出	235,496.79	628,883.29	6,115,577.09	5,338,448.35
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	60,019,423.31	98,042,704.30	100,271,916.34	73,027,538.76
减：所得税费用	7,946,089.77	12,426,389.33	12,780,531.11	9,074,272.41
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	52,073,333.54	85,616,314.97	87,491,385.23	63,953,266.35
（一）持续经营净利润（净亏损以“-”号填列）	52,073,333.54	85,616,314.97	87,491,385.23	63,953,266.35
（二）终止经营净利润（净亏损以“-”号填列）				
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-	-
（一）不能重分类进损益的其他综合收益				
1. 重新计量设定受益计划变动额				
2. 权益法下不能转损益的其他综合收益				
3. 其他权益工具投资公允价值变动	-	-	-	-
4. 企业自身信用风险公允价值变动				
5. 其他				
（二）将重分类进损益的其他综合收益				
1. 权益法下可转损益的其他综合收益				
2. 其他债权投资公允价值变动				
3. 金融资产重分类计入其他综合收益的金额				
4. 其他债权投资信用减值准备				
5. 现金流量套期储备				
6. 外币财务报表折算差额				
7. 其他				

六、综合收益总额	52,073,333.54	85,616,314.97	87,491,385.23	63,953,266.35
七、每股收益：				
（一）基本每股收益（元/股）				
（二）稀释每股收益（元/股）				

（五） 合并现金流量表

单位：元

项目	2025年1月—6月	2024年度	2023年度	2022年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务现金	286,732,499.41	602,776,511.49	485,821,314.73	467,394,167.78
客户存款和同业存放款项净增加额				
向中央银行借款净增加额				
收到原保险合同保费取得的现金				
收到再保险业务现金净额				
保户储金及投资款净增加额				
收取利息、手续费及佣金的现金				
拆入资金净增加额				
回购业务资金净增加额				
代理买卖证券收到的现金净额				
收到的税费返还	-	-	4,171,687.54	2,826,228.54
收到其他与经营活动有关的现金	7,692,141.52	10,052,241.11	13,324,330.03	12,580,008.66
经营活动现金流入小计	294,424,640.93	612,828,752.60	503,317,332.30	482,800,404.98
购买商品、接受劳务支付的现金	20,948,522.65	57,600,034.62	39,832,999.07	53,015,195.41
客户贷款及垫款净增加额				
存放中央银行和同业款项净增加额				
支付原保险合同赔付款项的现金				
拆出资金净增加额				
支付利息、手续费及佣金的现金				
支付保单红利的现金				
支付给职工以及为职工支付的现金	209,423,529.47	353,830,065.26	339,931,560.59	318,462,252.42
支付的各项税费	14,927,223.66	23,127,960.16	13,833,988.26	5,345,268.82
支付其他与经营活动有关的现金	9,934,276.62	20,098,370.89	21,413,711.00	18,952,187.07

经营活动现金流出小计	255,233,552.40	454,656,430.93	415,012,258.92	395,774,903.72
经营活动产生的现金流量净额	39,191,088.53	158,172,321.67	88,305,073.38	87,025,501.26
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金	560,202,650.00	593,221,298.00	722,128,685.00	710,926,395.00
取得投资收益收到的现金	2,763,709.57	3,007,629.65	5,545,278.49	7,032,313.60
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	134,874.00	58,595.84	1,674,539.42	80,670.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	269,200.22	3,641,594.01	11,071,780.04	6,587,635.80
投资活动现金流入小计	563,370,433.79	599,929,117.50	740,420,282.95	724,627,014.40
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	46,435,888.97	115,298,586.44	73,140,259.00	127,532,945.03
投资支付的现金	437,187,800.00	692,457,815.00	721,726,850.00	711,446,900.00
质押贷款净增加额				
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	55,547.44	3,625,444.81	8,977,157.10	7,889,086.72
投资活动现金流出小计	483,679,236.41	811,381,846.25	803,844,266.10	846,868,931.75
投资活动产生的现金流量净额	79,691,197.38	-211,452,728.75	-63,423,983.15	-122,241,917.35
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	103,682.96	716,979.74	619,924.08	564,931.63
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	716,979.74	619,924.08	564,931.63
取得借款收到的现金	20,000,000.00	105,000,000.00	110,697,500.00	134,302,500.00
发行债券收到的现金	-	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
筹资活动现金流入小计	20,103,682.96	105,716,979.74	111,317,424.08	134,867,431.63
偿还债务支付的现金	57,303,550.00	92,411,400.00	90,483,550.00	36,842,500.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	2,015,315.27	5,418,808.00	4,928,052.21	2,070,960.88
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润				
支付其他与筹资活动有关的现金	11,946,553.04	11,051,412.51	11,363,625.54	19,248,676.29
筹资活动现金流出小计	71,265,418.31	108,881,620.51	106,775,227.75	58,162,137.17
筹资活动产生的现金流量净额	-51,161,735.35	-3,164,640.77	4,542,196.33	76,705,294.46
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-256,571.91	589,382.07	132,443.16	4,391,855.75
五、现金及现金等价物净增加额	67,463,978.65	-55,855,665.78	29,555,729.72	45,880,734.12

加：期初现金及现金等价物余额	124,275,096.62	180,130,762.40	150,575,032.68	104,694,298.56
六、期末现金及现金等价物余额	191,739,075.27	124,275,096.62	180,130,762.40	150,575,032.68

法定代表人：赵锐 主管会计工作负责人：唐修杰 会计机构负责人：汤妍妍

（六） 母公司现金流量表

√适用□不适用

单位：元

项目	2025年1月—6月	2024年度	2023年度	2022年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	281,919,024.23	603,927,290.48	504,724,668.23	460,700,477.90
收到的税费返还	-	-	96,399.49	2,782,241.67
收到其他与经营活动有关的现金	8,002,099.25	9,303,795.68	18,788,383.87	10,865,553.19
经营活动现金流入小计	289,921,123.48	613,231,086.16	523,609,451.59	474,348,272.76
购买商品、接受劳务支付的现金	154,797,809.73	332,294,579.23	241,613,802.75	193,116,503.68
支付给职工以及为职工支付的现金	116,720,267.43	192,133,836.78	183,769,185.36	172,544,233.20
支付的各项税费	11,901,814.98	16,988,317.04	7,988,293.90	104,642.49
支付其他与经营活动有关的现金	9,552,633.47	34,663,777.36	25,045,098.76	33,996,807.55
经营活动现金流出小计	292,972,525.61	576,080,510.41	458,416,380.77	399,762,186.92
经营活动产生的现金流量净额	-3,051,402.13	37,150,575.75	65,193,070.82	74,586,085.84
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金	550,202,650.00	572,221,298.00	716,794,061.23	687,000,395.00
取得投资收益收到的现金	2,754,293.13	2,959,869.16	5,531,325.38	7,009,372.35
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	1,425,659.02	51,795.84	32,974.58	78,130.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有关的现金	269,200.22	3,641,594.01	11,071,780.04	6,587,635.80
投资活动现金流入小计	554,651,802.37	578,874,557.01	733,430,141.23	700,675,533.15
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	8,545,614.26	11,435,187.79	14,607,005.13	19,232,687.16
投资支付的现金	427,567,970.81	672,898,928.13	719,826,985.96	717,607,918.11
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的	55,547.44	3,625,444.81	8,977,157.10	7,889,086.72

现金				
投资活动现金流出小计	436,169,132.51	687,959,560.73	743,411,148.19	744,729,691.99
投资活动产生的现金流量净额	118,482,669.86	-109,085,003.72	-9,981,006.96	-44,054,158.84
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金				
取得借款收到的现金	10,000,000.00	90,000,000.00	50,000,000.00	60,000,000.00
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计	10,000,000.00	90,000,000.00	50,000,000.00	60,000,000.00
偿还债务支付的现金	36,000,000.00	64,000,000.00	70,000,000.00	35,000,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	377,648.56	1,674,858.29	1,257,049.99	1,524,618.04
支付其他与筹资活动有关的现金	11,961,158.40	7,112,289.71	7,396,291.55	13,527,889.02
筹资活动现金流出小计	48,338,806.96	72,787,148.00	78,653,341.54	50,052,507.06
筹资活动产生的现金流量净额	-38,338,806.96	17,212,852.00	-28,653,341.54	9,947,492.94
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-122,310.44	420,707.84	-350,463.87	1,695,035.08
五、现金及现金等价物净增加额	76,970,150.33	-54,300,868.13	26,208,258.45	42,174,455.02
加：期初现金及现金等价物余额	106,989,197.31	161,290,065.44	135,081,806.99	92,907,351.97
六、期末现金及现金等价物余额	183,959,347.64	106,989,197.31	161,290,065.44	135,081,806.99

二、 审计意见

2025年1月—6月	是否审计 ☒ 是 ☐ 否
审计意见	无保留意见
审计报告中的特别段落	无
审计报告编号	天健审〔2025〕3-512号
审计机构名称	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
审计机构地址	浙江省杭州市西湖区西溪路128号新湖商务大厦6楼
审计报告日期	2025年10月27日
注册会计师姓名	张立琰、丁晓燕
2024年度	
审计意见	无保留意见
审计报告中的特别段落	无
审计报告编号	天健审〔2025〕3-121号
审计机构名称	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
审计机构地址	浙江省杭州市西湖区西溪路128号新湖商务大厦6楼
审计报告日期	2025年4月18日
注册会计师姓名	张立琰、丁晓燕
2023年度	

审计意见	无保留意见
审计报告中的特别段落	无
审计报告编号	天健审〔2024〕3-294 号
审计机构名称	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
审计机构地址	浙江省杭州市西湖区西溪路 128 号新湖商务大厦 6 楼
审计报告日期	2024 年 7 月 1 日
注册会计师姓名	张立琰、丁晓燕
2022 年度	
审计意见	无保留意见
审计报告中的特别段落	无
审计报告编号	天健审〔2024〕3-294 号
审计机构名称	天健会计师事务所（特殊普通合伙）
审计机构地址	浙江省杭州市西湖区西溪路 128 号新湖商务大厦 6 楼
审计报告日期	2024 年 7 月 1 日
注册会计师姓名	张立琰、丁晓燕

三、 财务报表的编制基准及合并财务报表范围

（一） 财务报表的编制基础

1、编制基础：公司财务报表以持续经营为编制基础。
2、持续经营：公司不存在导致对报告期末起 12 个月内的持续经营能力产生重大疑虑的事项或情况。

（二） 合并财务报表范围及变化情况

1、合并财务报表范围							
序号	名称	持股比例	表决权比例	至最近一期期末实际投资额（万元）	纳入合并范围的期间	合并类型	取得方式
1	动画有限	100%	100%	1,000.00	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
2	南京锐游	100%	100%	8,700.00	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
3	成都原力	100%	100%	1,280.00	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
4	武汉原力	100%	100%	200.00	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
5	上海引弓	55%	55%	772. 58	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
6	泰国原力动画	99.997%	99.997%	182.14	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
7	美国原力娱乐	100%	100%	644.51	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
8	美国原力 3D 动画	100%	100%	3,998.62	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
9	日本原力	100%	100%	45.67	2023.9.22-2025. 6. 30	控股合并	设立

10	女娲数字	60%	60%	-	2022.1.1-2025. 6. 30	控股合并	设立
11	成都锐游	100%	100%	-	2022.1.1-2022.1.10	控股合并	设立
12	快乐编码	100%	100%	-	2022.1.1-2022.9.2	控股合并	设立
13	原力天津	100%	100%	-	2022.1.1-2023.4.3	控股合并	设立
14	原力擎视	100%	100%	-	2022.1.1-2023.6.16	控股合并	设立
15	原力艺术	100%	100%	-	2022.1.1-2023.7.21	控股合并	设立
16	浙江原力	100%	100%	-	2023.12.29-2025. 6. 30	控股合并	设立

2、合并范围变更情况

日本原力于 2023 年 9 月 22 日设立，自设立日起纳入公司合并范围。浙江原力于 2023 年 12 月 29 日设立，自设立日起纳入公司合并范围。

为优化组织架构等，成都锐游、快乐编码、原力天津、原力擎视、原力艺术分别于 2022 年 1 月、2022 年 9 月、2023 年 4 月、2023 年 6 月、2023 年 7 月注销，故其不再纳入公司合并范围。

四、 会计政策、估计

（一） 会计政策和会计估计

具体会计政策和会计估计提示：

☒适用 ☐不适用

本公司根据生产经营特点，对应收款项预期信用损失计提的方法、收入的确认时点、固定资产折旧、无形资产摊销等事项制定了具体会计政策和会计估计。

1. 金融工具

☒适用 ☐不适用

（1）金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下三类：①以摊余成本计量的金融资产；②以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的金融资产；③以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下四类：①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债；②金融资产转移不符合终止确认条件或继续涉入被转移金融资产所形成的金融负债；③不属于上述①或②的财务担保合同，以及不属于上述①并以低于市场利率贷款的贷款承诺；④以摊余成本计量的金融负债。

（2）金融资产和金融负债的确认依据、计量方法和终止确认条件

①金融资产和金融负债的确认依据和初始计量方法

公司成为金融工具合同的一方时，确认一项金融资产或金融负债。初始确认金融资产或金融负债时，按照公允价值计量；对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。但是，公司初始确认的应收账款未包含重大融资成分或公司不考虑未超过一年的合同中的融资成分的，按照《企业会计准则第 14 号——收入》所定义的交易价格进行初始计量。

②金融资产的后续计量方法

A、以摊余成本计量的金融资产

采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量。以摊余成本计量且不属于任何套期关系的一部分的金融资产所产生的利得或损失，在终止确认、重分类、按照实际利率法摊销或确认减值时，计入当期损益。

B、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资

采用公允价值进行后续计量。采用实际利率法计算的利息、减值损失或利得及汇兑损益计入当期损益，其他利得或损失计入其他综合收益。终止确认时，将之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益中转出，计入当期损益。

C、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的权益工具投资

采用公允价值进行后续计量。获得的股利（属于投资成本收回部分的除外）计入当期损益，其他利得或损失计入其他综合收益。终止确认时，将之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收益中转出，计入留存收益。

D、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

采用公允价值进行后续计量，产生的利得或损失（包括利息和股利收入）计入当期损益，除非该金融资产属于套期关系的一部分。

③金融负债的后续计量方法

A、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

此类金融负债包括交易性金融负债（含属于金融负债的衍生工具）和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。对于此类金融负债以公允价值进行后续计量。因公司自身信用风险变动引起的指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的公允价值变动金额计入其他综合收益，除非该处理会造成或扩大损益中的会计错配。此类金融负债产生的其他利得或损失（包括利息费用、除因公司自身信用风险变动引起的公允价值变动）计入当期损益，除非该金融负债属于套期关系的一部分。终止确认时，将之前计入其他综合收益的累计利得或损失从其他综合收

益中转出，计入留存收益。

B、金融资产转移不符合终止确认条件或继续涉入被转移金融资产所形成的金融负债按照《企业会计准则第 23 号——金融资产转移》相关规定进行计量。

C、不属于上述①或②的财务担保合同，以及不属于上述①并以低于市场利率贷款的贷款承诺

在初始确认后按照下列两项金额之中的较高者进行后续计量：按照金融工具的减值规定确定的损失准备金额；初始确认金额扣除按照《企业会计准则第 14 号——收入》相关规定所确定的累计摊销额后的余额。

D、以摊余成本计量的金融负债

采用实际利率法以摊余成本计量。以摊余成本计量且不属于任何套期关系的一部分的金融负债所产生的利得或损失，在终止确认、按照实际利率法摊销时计入当期损益。

④金融资产和金融负债的终止确认

A、当满足下列条件之一时，终止确认金融资产：

a. 收取金融资产现金流量的合同权利已终止；

b. 金融资产已转移，且该转移满足《企业会计准则第 23 号——金融资产转移》关于金融资产终止确认的规定。

B、当金融负债（或其一部分）的现时义务已经解除时，相应终止确认该金融负债（或该部分金融负债）。

（3）金融资产转移的确认依据和计量方法

公司转移了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，终止确认该金融资产，并将转移中产生或保留的权利和义务单独确认为资产或负债；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，继续确认所转移的金融资产。公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：①未保留对该金融资产控制的，终止确认该金融资产，并将转移中产生或保留的权利和义务单独确认为资产或负债；②保留了对该金融资产控制的，按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：①所转移金融资产在终止确认日的账面价值；②因转移金融资产而收到的对价，与原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资）之和。转移了金融资产的一部分，且该被转移部分整体满足终止确认条件的，将转移前金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和继续确认部分之间，按照转移日各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：①终止确认部分的账面

价值；②终止确认部分的对价，与原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资）之和。

（4）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术确定相关金融资产和金融负债的公允价值。公司将估值技术使用的输入值分以下层级，并依次使用：

①第一层次输入值是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价；

②第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值，包括：活跃市场中类似资产或负债的报价；非活跃市场中相同或类似资产或负债的报价；除报价以外的其他可观察输入值，如在正常报价间隔期间可观察的利率和收益率曲线等；市场验证的输入值等；

③第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值，包括不能直接观察或无法由可观察市场数据验证的利率、股票波动率、企业合并中承担的弃置义务的未来现金流量、使用自身数据作出的财务预测等。

（5）金融工具减值

公司以预期信用损失为基础，对以摊余成本计量的金融资产、以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债务工具投资、合同资产、租赁应收款、分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债以外的贷款承诺、不属于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债或不属于金融资产转移不符合终止确认条件或继续涉入被转移金融资产所形成的金融负债的财务担保合同进行减值处理并确认损失准备。

预期信用损失，是指以发生违约的风险为权重的金融工具信用损失的加权平均值。信用损失，是指公司按照原实际利率折现的、根据合同应收的所有合同现金流量与预期收取的所有现金流量之间的差额，即全部现金短缺的现值。其中，对于公司购买或源生的已发生信用减值的金融资产，按照该金融资产经信用调整的实际利率折现。

对于购买或源生的已发生信用减值的金融资产，公司在资产负债表日仅将自初始确认后整个存续期内预期信用损失的累计变动确认为损失准备。

对于租赁应收款、由《企业会计准则第 14 号——收入》规范的交易形成的应收款项及合同资产，公司运用简化计量方法，按照相当于整个存续期内的预期信用损失金额计量损失准备。

除上述计量方法以外的金融资产，公司在每个资产负债表日评估其信用风险自初始确认后是否已经显著增加。如果信用风险自初始确认后已显著增加，公司按照整个存续期内预期信用损失的金
额计量损失准备；如果信用风险自初始确认后未显著增加，公司按照该金融工具未来 12 个月内预

期信用损失的金额计量损失准备。

公司利用可获得的合理且有依据的信息，包括前瞻性信息，通过比较金融工具在资产负债表日发生违约的风险与在初始确认日发生违约的风险，以确定金融工具的信用风险自初始确认后是否已显著增加。

资产负债表日，公司若判断金融工具只具有较低的信用风险，则假定该金融工具的信用风险自初始确认后并未显著增加。

公司以单项金融工具或金融工具组合为基础评估预期信用风险和计量预期信用损失。当以金融工具组合为基础时，公司以共同风险特征为依据，将金融工具划分为不同组合。

公司在每个资产负债表日重新计量预期信用损失，由此形成的损失准备的增加或转回金额，作为减值损失或利得计入当期损益。对于以摊余成本计量的金融资产，损失准备抵减该金融资产在资产负债表中列示的账面价值；对于以公允价值计量且其变动计入其他综合收益的债权投资，公司在其他综合收益中确认其损失准备，不抵减该金融资产的账面价值。

（6）金融资产和金融负债的抵销

金融资产和金融负债在资产负债表内分别列示，不相互抵销。但同时满足下列条件的，公司以相互抵销后的净额在资产负债表内列示：①公司具有抵销已确认金额的法定权利，且该种法定权利是当前可执行的；②公司计划以净额结算，或同时变现该金融资产和清偿该金融负债。

不满足终止确认条件的金融资产转移，公司不对已转移的金融资产和相关负债进行抵销。

公司与可比公司的信用减值损失比例及确定依据

（1）按信用风险特征组合计提预期信用损失的应收款项和合同资产

组合类别	确定组合的依据	计量预期信用损失的方法
应收银行承兑汇票	票据类型	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失
应收商业承兑汇票		
应收账款——账龄组合	账龄	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制应收账款账龄与预期信用损失率对照表，计算预期信用损失
应收账款——合并范围内关联方组合	客户类型	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失
其他应收款——账龄组合	账龄	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制其他应收款账龄与预期信用损失率对照表，计算预期信用损失
其他应收款——合并范围内关联方组合	客户类型	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和未来 12 个月内或整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失

合同资产——账龄组合	账龄	参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，编制合同资产账龄与预期信用损失率对照表，计算预期信用损失

(2) 账龄组合的账龄与预期信用损失率对照表

应收账款、合同资产、其他应收款的账龄自款项实际发生的月份起算。

账龄	应收账款 预期信用损失率 (%)	合同资产 预期信用损失率 (%)	其他应收款 预期信用损失率 (%)
1 年以内 (含, 下同)	1.00	1.00	5.00
1-2 年	10.00	10.00	10.00
2-3 年	50.00	50.00	30.00
3-4 年	100.00	100.00	50.00
4-5 年			80.00
5 年以上			100.00

(3) 按单项计提预期信用损失的应收款项和合同资产的认定标准

对信用风险与组合信用风险显著不同的应收款项和合同资产，公司按单项计提预期信用损失。

(4) 信用期预期信用损失率同行业比较

账龄	公司	凡拓数创	丝路视觉	玄机科技
1 年以内	1%	5%	1%	2%
1 至 2 年	10%	20%	10%	10%
2 至 3 年	50%	50%	50%	100%
3 年以上	100%	100%	100%	100%

报告期内，公司坏账准备计提比例充分考虑了应收账款的坏账风险，与同行业可比公司坏账准备计提政策不存在重大差异。

2. 存货

√适用 □不适用

(1) 存货的分类

存货是指本公司在日常活动中持有以备出售的产成品或商品、处在生产过程中的在产品等。主要为制作成本，按照业务性质分为 3D 数字内容制作服务。

(2) 发出存货的计价方法

发出存货采用个别计价法。

(3) 存货可变现净值的确定依据

资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。直接用于出售的存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；资产负债表日，同一项存货中一部分有合同价格约定、其他部分不存在合同价格的，分别确定其可变现净值，并与其对应的成本进行比较，分别确定存货跌价准备的计提或转回的金额。

(4) 存货的盘存制度

存货盘存制度为永续盘存制。

(5) 低值易耗品和包装物的摊销方法

按照一次转销法进行摊销。

3. 固定资产

√适用 □不适用

(1) 固定资产确认条件

固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用年限超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量时予以确认。

(2) 固定资产分类及折旧方法

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
房屋及建筑物	年限平均法	20-40	5.00	2.38-4.75
机器设备	-	-	-	-
电子设备	年限平均法	3-5	5.00	19.00-31.67
运输设备	年限平均法	5	5.00	19.00
办公设备	年限平均法	3-5	5.00	19.00-31.67
专用设备	年限平均法	5-20	5.00	4.75-19.00

(3) 融资租入固定资产的认定依据、计价和折旧方法（未执行新租赁准则）

□适用 √不适用

(4) 其他说明

□适用 √不适用

4. 在建工程

√适用 □不适用

(1) 在建工程同时满足经济利益很可能流入、成本能够可靠计量则予以确认。在建工程按建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的实际成本计量。

(2) 在建工程达到预定可使用状态时，按工程实际成本转入固定资产。已达到预定可使用状态但尚未办理竣工决算的，先按估计价值转入固定资产，待办理竣工决算后再按实际成本调整原暂估价值，但不再调整原已计提的折旧。

类 别	在建工程结转为固定资产的标准和时点
房屋及建筑物	主体建设工程及配套工程已实质完工、达到预定设计要求并经验收或已达到预定可使用状态
电子设备及其他	安装调试后达到设计要求或合同规定的标准

5. 无形资产与开发支出

√适用 □不适用

(1) 计价方法、使用寿命、减值测试

√适用 □不适用

①无形资产包括土地使用权、版权、软件等，按成本进行初始计量。

②使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。

各类无形资产的摊销方法、使用寿命和预计净残值如下：

类别	摊销方法	使用寿命（年）	残值率（%）
土地使用权	直线法	50，不动产权证书约定使用年限	-
专利权	-	-	-
非专利技术	-	-	-
版权	直线法	10，合同约定年限	-
软件	直线法	合同约定年限与预计使用年限孰低	-

(2) 内部研究开发支出会计政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：①完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；②具有完成该无形资产并使用或出售的意图；③无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；④有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；⑤归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

6. 股份支付

☐适用 ☒不适用

7. 收入

☒适用 ☐不适用

(1) 收入确认原则

于合同开始日，公司对合同进行评估，识别合同所包含的各单项履约义务，并确定各单项履约义务是在某一时段内履行，还是在某一时点履行。

满足下列条件之一时，属于在某一时段内履行履约义务，否则，属于在某一时点履行履约义务：①客户在公司履约的同时即取得并消耗公司履约所带来的经济利益；②客户能够控制公司履约过程中在建商品；③公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且公司在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。

对于在某一时段内履行的履约义务，公司在该段时间内按照履约进度确认收入。履约进度不能合理确定时，已经发生的成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的成本金额确认收入，直到履约进度能够合理确定为止。对于在某一时点履行的履约义务，在客户取得相关商品或服务控制权时点确认收入。在判断客户是否已取得商品控制权时，公司考虑下列迹象：①公司就该商品享有现时收款权利，即客户就该商品负有现时付款义务；②公司已将该商品的法定所有权转移给客户，即客户已拥有该商品的法定所有权；③公司已将该商品实物转移给客户，即客户已实物占有该商品；④公司已将该商品所有权上的主要风险和报酬转移给客户，即客户已取得该商品所有权上的主要风险和报酬；⑤客户已接受该商品；⑥其他表明客户已取得商品控制权的迹象。

(2) 收入计量原则

①公司按照分摊至各单项履约义务的交易价格计量收入。交易价格是公司因向客户转让商品或服务而预期有权收取的对价金额，不包括代第三方收取的款项以及预期将退还给客户的款项。

②合同中存在可变对价的，公司按照期望值或最可能发生金额确定可变对价的最佳估计数，但包含可变对价的交易价格，不超过在相关不确定性消除时累计已确认收入极可能不会发生重大转回的金额。

③合同中存在重大融资成分的，公司按照假定客户在取得商品或服务控制权时即以现金支付的应付金额确定交易价格。该交易价格与合同对价之间的差额，在合同期间内采用实际利率法摊销。合同开始日，公司预计客户取得商品或服务控制权与客户支付价款间隔不超过一年的，不考虑合同中存在的重大融资成分。

④合同中包含两项或多项履约义务的，公司于合同开始日，按照各单项履约义务所承诺商品的

单独售价的相对比例，将交易价格分摊至各单项履约义务。

(3) 收入确认的具体方法

公司的主营业务为 3D 数字内容制作服务，公司收入确认的具体方法如下：

对于属于合同约定的单项履约义务的 3D 数字内容制作服务，公司在将制作内容交付给客户并经客户验收确认，已收取价款或取得收款权利且相关的经济利益很可能流入时确认收入的实现。对于属于人员定量的 3D 数字内容制作服务，公司在相关制作服务已提供并经客户核对确认，已收取价款或取得收款权利且相关的经济利益很可能流入时确认收入的实现。

8. 递延所得税资产和递延所得税负债

☒ 适用 ☐ 不适用

(1) 根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，确定该计税基础为其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

(2) 确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

(3) 资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，转回减记的金额。

(4) 公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：①企业合并；②直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

(5) 同时满足下列条件时，公司将递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列示：①拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利；②递延所得税资产和递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产和递延所得税负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债或是同时取得资产、清偿债务。

9. 与财务会计信息相关的重大事项或重要性水平的判断标准

涉及重要性标准判断的披露事项	重要性标准确定方法和选择依据
重要的单项计提坏账准备的应	公司将单项应收票据金额超过资产总额 0.3%的应收票据认定为重要

收票据	应收票据。
重要的单项计提坏账准备的应收账款	公司将单项应收账款金额超过资产总额 0.3%的应收账款认定为重要应收账款。
重要的核销应收账款	公司将单项应收账款金额超过资产总额 0.3%的应收账款认定为重要应收账款。
重要的账龄超过 1 年的预付款项	公司将单项预付款项金额超过资产总额 0.3%的预付款项认定为重要预付款项。
重要的核销其他应收款	公司将单项其他应收款金额超过资产总额 0.3%的其他应收款认定为重要其他应收款。
重要的在建工程项目	公司将单项在建工程项目金额超过资产总额 0.5%的在建工程项目认定为重要在建工程项目。
重要的账龄超过 1 年的应付账款	公司将单项应付账款金额超过资产总额 0.3%的应付账款认定为重要应付账款。
重要的账龄超过 1 年的其他应付款	公司将单项其他应付款金额超过资产总额 0.3%的其他应付款认定为重要其他应付款。
重要的账龄超过 1 年的合同负债	公司将单项合同负债金额超过资产总额 0.3%的合同负债认定为重要合同负债
重要的投资活动现金流量	公司将单项投资活动现金流量金额超过资产总额 10%的投资活动现金流量认定为重要投资活动现金流量。
重要的境外经营实体	公司将资产总额或收入总额或利润总额超过集团总资产或总收入或利润总额的 15%的境外经营实体确定为重要的境外经营实体。
重要的子公司、非全资子公司	公司将资产总额或收入总额或利润总额超过集团总资产或总收入或利润总额的 15%的子公司确定为重要子公司、重要非全资子公司。
重要的合营企业、联营企业、共同经营	公司将利润总额超过集团利润总额的 15%的合营企业、联营企业、共同经营确定为重要合营企业、联营企业、共同经营。
重要的承诺事项	公司将承诺事项金额超过资产总额 5%的承诺事项认定为重要的承诺事项。
重要的或有事项	公司将或有事项金额超过资产总额 5%的或有事项认定为重要的或有事项。
重要的资产负债表日后事项	公司将资产负债表日后事项金额超过资产总额 5%的资产负债表日后事项认定为重要的资产负债表日后事项。

10. 重大会计判断和估计

公司在运用会计政策过程中，由于经营活动内在的不确定性，需要对无法准确计量的报表项目的账面价值进行判断、估计和假设。这些判断、估计和假设是基于公司管理层过去的历史经验，并在考虑其他相关因素的基础上做出的。这些判断、估计和假设会影响收入、费用、资产和负债的报告金额以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些估计的不确定性所导致的实际结果可能与公司管理层当前的估计存在差异，进而造成对未来受影响的资产或负债的账面金额进行调整。公司对前述判断、估计和假设在持续经营的基础上进行定期复核，会计估计的变更仅影响变更当期的，其影响数在变更当期予以确认；既影响变更当期又影响未来期间的，其影响数在变更当期和未来期间予以确认。

（1）收入确认

公司在收入确认方面涉及到如下重大的会计判断和估计：于合同开始日，公司对合同进行评估，识别合同所包含的各单项履约义务，并确认各单项履约义务是在某一时段内履行，还是在某一时点履行；估计因向客户转让商品而有权取得的对价的可收回性；估计合同中存在的可变对价以及在相关不确定性消除时累计已确认收入极可能不会发生重大转回的金额。公司主要依靠过去的经验和工

作出判断，这些重大判断和估计变更都可能对变更当期或以后期间的营业收入、营业成本，以及期间损益产生影响。

（2）金融资产减值

公司采用预期信用损失模型对金融工具的减值进行评估，应用预期信用损失模型需要做出重大判断和估计，需考虑所有合理且有依据的信息，包括前瞻性信息。在做出该等判断和估计时，公司根据历史数据结合经济政策、宏观经济指标、行业风险、外部市场环境、技术环境、客户情况的变化等因素推断债务人信用风险的预期变动。

（3）存货跌价准备

资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。直接用于出售的存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；资产负债表日，同一项存货中一部分有合同价格约定、其他部分不存在合同价格的，分别确定其可变现净值，并与其对应的成本进行比较，分别确定存货跌价准备的计提或转回的金额。

（4）折旧和摊销

公司对固定资产和无形资产在考虑其残值后，在使用寿命内按直线法计提折旧和摊销。公司定期复核使用寿命，以决定将计入每个报告期的折旧和摊销费用数额。使用寿命是公司根据对同类资产的以往经验并结合预期的技术更新而确定的。如果以前的估计发生重大变化，则会在未来期间对折旧和摊销费用进行调整。

11. 其他重要的会计政策和会计估计

√适用 □不适用

（1）借款费用

①借款费用资本化的确认原则

公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，

计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时确认为费用，计入当期损益。

②借款费用资本化期间

A、当借款费用同时满足下列条件时，开始资本化：a、资产支出已经发生；b、借款费用已经发生；c、为使资产达到预定可使用或可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

B、若符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断，并且中断时间连续超过 3 个月，暂停借款费用的资本化；中断期间发生的借款费用确认为当期费用，直至资产的购建或者生产活动重新开始。

C、当所购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或可销售状态时，借款费用停止资本化。

③借款费用资本化率以及资本化金额

为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用（包括按照实际利率法确定的折价或溢价的摊销），减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额，确定应予资本化的利息金额；为购建或者生产符合资本化条件的资产占用了一般借款的，根据累计资产支出超过专门借款的资产支出加权平均数乘以占用一般借款的资本化率，计算确定一般借款应予资本化的利息金额。

(2) 职工薪酬

①职工薪酬类型

职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

②短期薪酬的会计处理方法

在职工为公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

③离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

A、在职工为公司提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

B、对设定受益计划的会计处理通常包括下列步骤：

a、根据预期累计福利单位法，采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统计变量和财务变量等作出估计，计量设定受益计划所产生的义务，并确定相关义务的所属期间。同时，对设定受益计划所产生的义务予以折现，以确定设定受益计划义务的现值和当期服务成本；

b、设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产；

c、期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动等三部分，其中服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本，重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额。

④辞退福利的会计处理方法

向职工提供的辞退福利，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：A、公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；B、公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

⑤其他长期职工福利的会计处理方法

向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划的有关规定进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划的有关规定进行会计处理，为简化相关会计处理，将其产生的职工薪酬成本确认为服务成本、其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额以及重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动等组成项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

(3) 政府补助

①政府补助的确认

政府补助在同时满足下列条件时予以确认：公司能够满足政府补助所附的条件；公司能够收到政府补助。政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

②与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

政府文件规定用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助划分为与资产相关的政府补助。政府文件不明确的，以取得该补助必须具备的基本条件为基础进行判断，以购建或以其他方式形成长期资产为基本条件的作为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助，冲减相关资产的账面价值或确认为递延收益。与资产相关的政府补助确认为递延收益的，在相关资产使用寿命内按照合理、系统的方法分期计入损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。相关资产在使用寿命结束前被出售、转让、报废或发生毁损的，将尚未分配的相关递延收益余额转入资产处置当期的

损益。

③与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助划分为与收益相关的政府补助。对于同时包含与资产相关部分和与收益相关部分的政府补助，难以区分与资产相关或与收益相关的，整体归类为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关成本费用或损失的，确认为递延收益，在确认相关成本费用或损失的期间，计入当期损益或冲减相关成本；用于补偿已发生的相关成本费用或损失的，直接计入当期损益或冲减相关成本。

④与公司日常经营活动相关的政府补助，按照经济业务实质，计入其他收益或冲减相关成本费用。与公司日常活动无关的政府补助，计入营业外收支。

⑤政策性优惠贷款贴息的会计处理方法

A、财政将贴息资金拨付给贷款银行，由贷款银行以政策性优惠利率向公司提供贷款的，以实际收到的借款金额作为借款的入账价值，按照借款本金和该政策性优惠利率计算相关借款费用。

B、财政将贴息资金直接拨付给公司的，将对应的贴息冲减相关借款费用。

（4）合同资产、合同负债

公司根据履行履约义务与客户付款之间的关系在资产负债表中列示合同资产或合同负债。公司将同一合同下的合同资产和合同负债相互抵销后以净额列示。

公司将拥有的、无条件（即，仅取决于时间流逝）向客户收取对价的权利作为应收款项列示，将已向客户转让商品而有权收取对价的权利（该权利取决于时间流逝之外的其他因素）作为合同资产列示。

公司将已收或应收客户对价而应向客户转让商品的义务作为合同负债列示。

（5）租赁

①公司作为承租人

在租赁期开始日，公司将租赁期不超过 12 个月，且不包含购买选择权的租赁认定为短期租赁；将单项租赁资产为全新资产时价值较低的租赁认定为低价值资产租赁。公司转租或预期转租租赁资产的，原租赁不认定为低价值资产租赁。

对于所有短期租赁和低价值资产租赁，公司在租赁期内各个期间按照直线法将租赁付款额计入相关资产成本或当期损益。

除上述采用简化处理的短期租赁和低价值资产租赁外，在租赁期开始日，公司对租赁确认使用权资产和租赁负债。

A、使用权资产

使用权资产按照成本进行初始计量，该成本包括：租赁负债的初始计量金额；在租赁期开始日或之前支付的租赁付款额，存在租赁激励的，扣除已享受的租赁激励相关金额；承租人发生的初始直接费用；承租人为拆卸及移除租赁资产、复原租赁资产所在场地或将租赁资产恢复至租赁条款约定状态预计将发生的成本。

公司按照直线法对使用权资产计提折旧。能够合理确定租赁期届满时取得租赁资产所有权的，公司在租赁资产剩余使用寿命内计提折旧。无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，公司在租赁期与租赁资产剩余使用寿命两者孰短的期间内计提折旧。

B、租赁负债

在租赁期开始日，公司将尚未支付的租赁付款额的现值确认为租赁负债。计算租赁付款额现值时采用租赁内含利率作为折现率，无法确定租赁内含利率的，采用公司增量借款利率作为折现率。租赁付款额与其现值之间的差额作为未确认融资费用，在租赁期各个期间内按照确认租赁付款额现值的折现率确认利息费用，并计入当期损益。未纳入租赁负债计量的可变租赁付款额于实际发生时计入当期损益。

租赁期开始日后，当实质固定付款额发生变动、担保余值预计的应付金额发生变化、用于确定租赁付款额的指数或比率发生变动、购买选择权、续租选择权或终止选择权的评估结果或实际行使情况发生变化时，公司按照变动后的租赁付款额的现值重新计量租赁负债，并相应调整使用权资产的账面价值，如使用权资产账面价值已调减至零，但租赁负债仍需进一步调减的，将剩余金额计入当期损益。

②公司作为出租人

在租赁开始日，公司将实质上转移了与租赁资产所有权有关的几乎全部风险和报酬的租赁划分为融资租赁，除此之外的均为经营租赁。

A、经营租赁

公司在租赁期内各个期间按照直线法将租赁收款额确认为租金收入，发生的初始直接费用予以资本化并按照与租金收入确认相同的基础进行分摊，分期计入当期损益。公司取得的与经营租赁有关的未计入租赁收款额的可变租赁付款额在实际发生时计入当期损益。

B、融资租赁

在租赁期开始日，公司按照租赁投资净额（未担保余值和租赁期开始日尚未收到的租赁收款额按照租赁内含利率折现的现值之和）确认应收融资租赁款，并终止确认融资租赁资产。在租赁期的各个期间，公司按照租赁内含利率计算并确认利息收入。

公司取得的未纳入租赁投资净额计量的可变租赁付款额在实际发生时计入当期损益。

(6) 部分长期资产减值

对长期股权投资、固定资产、在建工程、使用权资产、使用寿命有限的无形资产等长期资产，在资产负债表日有迹象表明发生减值的，估计其可收回金额。对因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。商誉结合与其相关的资产组或者资产组组合进行减值测试。

若上述长期资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额确认资产减值准备并计入当期损益。

(7) 长期待摊费用

长期待摊费用核算已经支出，摊销期限在 1 年以上（不含 1 年）的各项费用。长期待摊费用按实际发生额入账，在受益期或规定的期限内分期平均摊销。如果长期待摊的费用项目不能使以后会计期间受益则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

(二) 会计政策和会计估计分析

☒适用 ☐不适用

1、公司重大会计政策与会计估计与可比上市公司比较分析

报告期内，公司重大会计政策及会计估计与可比上市公司不存在重大差异。

2、主要会计政策、会计估计的变更

报告期内，公司存在会计政策变更，不存在会计估计变动。报告期内，公司主要会计政策变更具体详见“第八节 管理层讨论与分析”之“七、会计政策、估计变更及会计差错”之“（一）会计政策变更”。

五、 分部信息

☐适用 ☒不适用

六、 非经常性损益

单位：元

	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	782,429.59	-840,051.62	780,522.93	127,901.36
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关、符	1,424,410.67	2,910,530.29	9,245,671.98	10,493,204.67

合国家政策规定、按照确定的标准享有、对公司损益产生持续影响的政府补助除外				
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，非金融企业持有金融资产和金融负债产生的公允价值变动损益以及处置金融资产和金融负债产生的损益	1,857,342.43	2,912,073.56	2,861,929.94	2,802,144.68
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	85,000.00	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-0.14	-65.32	89,300.72	-22,105.10
其他符合非经常性损益定义的损益项目	331,975.61	520,230.85	-1,930,231.66	-4,913,929.66
小计	4,481,158.16	5,502,717.76	11,047,193.91	8,487,215.95
减：所得税影响数	669,429.67	785,624.48	-753,218.71	296,895.94
少数股东权益影响额	1,423.59	4,812.41	14,699.98	15,150.54
合计	3,810,304.90	4,712,280.87	11,785,712.64	8,175,169.47
非经常性损益净额	3,810,304.90	4,712,280.87	11,785,712.64	8,175,169.47
归属于母公司股东的净利润	47,252,392.04	86,739,314.01	85,633,533.88	69,115,276.14
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	43,442,087.14	82,027,033.14	73,847,821.24	60,940,106.67
归属于母公司股东的非经常性损益净额占归属于母公司股东的净利润的比例（%）	8.06	5.43	13.76	11.83

非经常性损益分析：

报告期内，公司非经常性损益净额分别为 817.52 万元、1,178.57 万元、471.23 万元和 **381.03 万元**，主要由政府补助、理财产品的投资收益等构成。

七、 主要会计数据及财务指标

项目	2025 年 6 月 30 日 /2025 年 1 月—6 月	2024 年 12 月 31 日/2024 年度	2023 年 12 月 31 日/2023 年 度	2022 年 12 月 31 日/2022 年 度
资产总计(元)	1,010,364,011.45	1,060,864,166.40	871,976,673.32	739,166,835.14
股东权益合计(元)	730,675,506.83	683,812,197.66	597,711,063.68	513,153,529.36
归属于母公司所有者的 股东权益(元)	735,889,735.16	688,561,374.68	601,815,006.26	516,126,367.72
每股净资产（元/股）	30.37	28.43	24.85	21.33
归属于母公司所有者的 每股净资产(元/股)	30.59	28.62	25.02	21.45
资产负债率（合并）（%）	27.68	35.54	31.45	30.58
资产负债率(母公司)(%)	20.31	22.77	20.59	22.90
营业收入(元)	285,486,653.81	544,884,923.64	527,154,618.12	502,854,602.87
毛利率（%）	33.69	35.46	34.56	31.57

净利润(元)	46,683,658.19	85,377,100.26	83,882,505.75	67,998,084.83
归属于母公司所有者的净利润(元)	47,252,392.04	86,739,314.01	85,633,533.88	69,115,276.14
扣除非经常性损益后的净利润(元)	42,871,929.70	80,660,006.98	72,082,093.13	59,807,764.82
归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润(元)	43,442,087.14	82,027,033.14	73,847,821.24	60,940,106.67
息税折旧摊销前利润(元)	71,718,423.37	135,400,418.97	130,046,182.37	113,412,193.76
加权平均净资产收益率(%)	6.63	13.44	15.32	14.35
扣除非经常性损益后净资产收益率(%)	6.10	12.71	13.21	12.66
基本每股收益(元/股)	1.96	3.61	3.56	2.87
稀释每股收益(元/股)	1.96	3.61	3.56	2.87
经营活动产生的现金流量净额(元)	39,191,088.53	158,172,321.67	88,305,073.38	87,025,501.26
每股经营活动产生的现金流量净额(元)	1.63	6.58	3.67	3.62
研发投入占营业收入的比例(%)	4.27	4.90	4.78	4.94
应收账款周转率	3.26	3.06	3.58	5.08
存货周转率	3.63	3.58	3.72	3.53
流动比率	2.82	2.17	3.28	3.35
速动比率	2.13	1.78	2.77	2.67

主要会计数据及财务指标计算公式及变动简要分析:

1、归属于母公司股东的每股净资产=期末归属于母公司股东的净资产/期末股数
2、资产负债率=期末负债总额 / 期末资产总额
3、息税折旧摊销前利润=当期净利润+当期所得税费用+当期利息支出+当期固定资产折旧+当期计提使用权资产折旧+当期计提无形资产摊销+当期计提长期待摊费用摊销
4、每股经营活动产生的现金流量净额=当期经营活动现金流量净额/期末股数
5、研发投入占营业收入的比例=研发费用/营业收入
6、应收账款周转率=当期营业收入/应收账款平均净额，2025 年 1-6 月已经年化
7、存货周转率=当期营业成本/存货平均净额，2025 年 1-6 月已经年化
8、流动比率=期末流动资产 / 期末流动负债
9、速动比率=（流动资产-其他流动资产-存货-预付款项） / 期末流动负债
10、加权平均净资产收益率= $P0 / (E0 + NP \div 2 + Ei \times Mi \div M0 - Ej \times Mj \div M0 \pm Ek \times Mk \div M0)$
其中：P0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E0 为归属于公司普通股股东的期初净资产；Ei 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；Ej 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M0 为报告期月份数；Mi 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；Ek 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；Mk 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。
11、基本每股收益= $P0 \div S$
$S = S0 + S1 + Si \times Mi \div M0 - Sj \times Mj \div M0 - Sk$
其中：P0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票

股利分配等增加股份数； S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； S_j 为报告期因回购等减少股份数； S_k 为报告期缩股数； M_0 报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

12、稀释每股收益= $P_1 / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中， P_1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

报告期内公司不存在稀释性的潜在普通股。

八、 盈利预测

☐适用 ☒不适用

第八节 管理层讨论与分析

一、 经营核心因素

（一）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

1、影响收入的主要因素

公司的主营业务为 3D 数字内容制作服务业务。报告期内，公司分别实现主营业务收入 50,110.63 万元、52,574.88 万元、54,474.91 万元和 **28,546.84 万元**，占营业收入的比例分别为 99.65%、99.73%、99.98%和 **99.99%**。报告期内，公司主营业务突出且收入持续稳定增长，经营情况良好。

经过多年来国内及国际市场开拓，公司为全球范围内数百家客户提供数字图像、动画等数字内容制作服务。凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，公司已与腾讯集团、网易集团、美国艺电公司、2K Sports、索尼集团、Meta 等多家客户建立了长期稳定的合作伙伴关系。

影响公司收入的主要因素包括国家产业政策、下游相关行业的需求情况、公司客户拓展及维护能力、公司议价能力、公司技术研发水平、行业内市场竞争状况等。报告期内，公司的收入构成及变动情况详见本节“三、盈利情况分析”之“（一）营业收入分析”。

2、影响成本的主要因素

报告期内，公司的主营业务成本分别为 34,283.58 万元、34,495.74 万元、35,168.47 万元和 **18,930.71 万元**，占营业成本的比例分别为 99.63%、100.00%、100.00%和 **100.00%**。公司主营业务成本由人工成本、间接费用和服务采购构成，报告期内，公司主营业务成本主要由人工成本构成。

影响公司成本的主要因素包括公司员工人数、员工薪酬水平等。报告期内，公司的成本构成及变动情况详见本节“三、盈利情况分析”之“（二）营业成本分析”。

3、影响费用的主要因素

公司期间费用包括销售费用、管理费用、研发费用和财务费用，其中管理费用占比较高。报告期内，公司期间费用总额分别为 9,350.11 万元、9,331.72 万元、8,939.91 万元和 **4,669.36 万元**，占营业收入的比例分别为 18.59%、17.70%、16.41%和 **16.36%**。

影响公司销售费用的主要因素包括职工薪酬、宣传及业务推广费、测试费等，影响公司管理费用的主要因素包括职工薪酬、折旧及摊销、咨询及服务费等，影响公司研发费用的主要因素包括职工薪酬、折旧及摊销等，影响公司财务费用的主要因素包括利息支出、汇兑损益等。报告期内，公司的期间费用构成及变动情况详见本节“三、盈利情况分析”之“（四）主要费用情况分析”。

4、影响利润的主要因素

影响公司利润的主要因素包括收入规模、各项业务收入的结构构成、各项业务的毛利率水平及期间费用的管控能力等。此外，政府补贴、税收优惠等事项也对公司利润水平产生一定影响。

（二）具有核心意义的财务或非财务指标

1、财务指标

对公司具有核心意义的财务指标包括主营业务收入、毛利率、期间费用率、净利润等，上述财务指标对公司业绩具有较强的预示作用。其中，主营业务收入的增长是公司持续发展的前提，反映了公司的竞争地位和发展状况；毛利率水平体现了公司的成本控制能力及产品议价能力；期间费用率反映了公司控制费用支出的能力；净利润水平体现了公司真实的盈利能力。

报告期内，公司主营业务收入、毛利率、期间费用率、净利润的具体情况详见本节“三、盈利情况分析”。

2、非财务指标

对公司具有核心意义且其变动对业绩变动具有较强预示作用的非财务指标包括技术研发与创新能力、品牌知名度、客户资源等。其中，技术研发与创新是公司保持持续发展的核心驱动力，对公司的长期盈利能力具有重大影响；品牌知名度和影响力作为行业内优秀公司的核心资产之一，是客户选择供应商的重要依据；优质、稳定的客户资源是公司持续稳定发展的重要基础。

报告期内，公司技术研发与创新能力、品牌知名度、客户资源具体情况详见“第五节 业务和技术”相关内容。

二、 资产负债等财务状况分析

（一） 应收款项

1. 应收票据

√适用 □不适用

（1） 应收票据分类列示

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
银行承兑汇票	-	-	-	-
商业承兑汇票	-	-	-	-
合计	-	-	-	-

（2） 报告期各期末公司已质押的应收票据

□适用 √不适用

(3) 报告期各期末公司已背书或贴现且在资产负债表日尚未到期的应收票据

☐适用 ☒不适用

(4) 报告期各期末公司因出票人未履约而将其转应收账款的票据

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	报告期期末转应收账款金额			
	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
商业承兑汇票	-	-	-	238.00
合计	-	-	-	238.00

(5) 按坏账计提方法分类披露

单位：元

类别	2025 年 6 月 30 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
其中：商业承兑汇票					
合计	-	-	-	-	-

单位：万元

类别	2024 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
其中：商业承兑汇票					
合计	-	-	-	-	-

单位：万元

类别	2023 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-

其中：商业承兑汇票					
按组合计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
合计	-	-	-	-	-

单位：万元

类别	2022 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
其中：商业承兑汇票					
按组合计提坏账准备的应收票据	-	-	-	-	-
合计	-	-	-	-	-

1) 按单项计提坏账准备：

☐适用 ☒不适用

2) 按组合计提坏账准备：

☐适用 ☒不适用

3) 如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请按下表披露坏账准备的相关信息：

☐适用 ☒不适用

(6) 报告期内计提、收回或转回的坏账准备情况

☐适用 ☒不适用

(7) 报告期内实际核销的应收票据情况

☐适用 ☒不适用

(8) 科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司应收票据余额均为 0 万元。2021 年末，公司收受成都融创文旅城投资有限公司支付的商业承兑汇票，票据金额 238.00 万元，2022 年末，由于出票人未履约，公司将应收票据重分类至应收账款，并全额计提坏账准备。

2. 应收款项融资

☐适用 ☒不适用

3. 应收账款

√适用 □不适用

(1) 按账龄分类披露

单位：万元

账龄	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
1 年以内	17,004.30	15,614.39	17,220.19	10,795.25
1 至 2 年	422.97	2,142.45	1,162.34	956.44
2 至 3 年	715.99	723.08	473.89	405.32
3 年以上	584.49	563.96	191.83	420.08
合计	18,727.75	19,043.88	19,048.26	12,577.08

(2) 按坏账计提方法分类披露

单位：万元

类别	2025 年 6 月 30 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备的应收账款	405.21	2.16	405.21	100.00	-
按组合计提坏账准备的应收账款	18,322.54	97.84	841.40	4.59	17,481.14
合计	18,727.75	100.00	1,246.61	6.66	17,481.14

单位：万元

类别	2024 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备的应收账款	662.34	3.48	582.84	88.00	79.50
按组合计提坏账准备的应收账款	18,381.54	96.52	941.49	5.12	17,440.05
合计	19,043.88	100.00	1,524.33	8.00	17,519.55

单位：万元

类别	2023 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备的应收账款	381.36	2.00	381.36	100.00	-
按组合计提坏账准备的应收账款	18,666.9	98.00	522.79	2.80	18,144.11
合计	19,048.26	100.00	904.15	4.75	18,144.11

单位：万元

类别	2022 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例 (%)	金额	计提比例 (%)	
按单项计提坏账准备的应收账款	1,025.44	8.15	1,025.44	100.00	-
按组合计提坏账准备的应收账款	11,551.64	91.85	218.19	1.89	11,333.45
合计	12,577.08	100.00	1,243.63	9.89	11,333.45

1) 按单项计提坏账准备:

√适用 □不适用

单位: 万元

名称	2025 年 6 月 30 日			
	账面余额	坏账准备	计提比例 (%)	计提理由
北京中清龙图网络技术有限公司	207.71	207.71	100.00	款项预计无法收回
新湃传媒集团有限公司	85.25	85.25	100.00	款项预计无法收回
万达影视传媒有限公司	75.00	75.00	100.00	款项预计无法收回
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	37.25	100.00	款项预计无法收回
合计	405.21	405.21	100.00	-

单位: 万元

名称	2024 年 12 月 31 日			
	账面余额	坏账准备	计提比例 (%)	计提理由
北京中清龙图网络技术有限公司	207.71	207.71	100.00	款项预计无法收回
上海引弓影业有限公司	159.00	79.50	50.00	按照预计可收回金额计提
新湃传媒集团有限公司	85.25	85.25	100.00	款项预计无法收回
万达影视传媒有限公司	75.00	75.00	100.00	款项预计无法收回
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	100.00	款项预计无法收回
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	37.25	100.00	款项预计无法收回
Beatshapers	25.41	25.41	100.00	款项预计无法收回
1905Studio	21.57	21.57	100.00	款项预计无法收回
合计	662.34	582.84	88.00	-

单位: 万元

名称	2023 年 12 月 31 日			
	账面余额	坏账准备	计提比例 (%)	计提理由
北京中清龙图网络技术有限公司	207.71	207.71	100.00	款项预计无法收回
新湃传媒集团有限公司	85.25	85.25	100.00	款项预计无法收回
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	100.00	款项预计无法收回
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	37.25	100.00	款项预计无法收回
合计	381.36	381.36	100.00	-

单位: 万元

名称	2022 年 12 月 31 日			
	账面余额	坏账准备	计提比例 (%)	计提理由
成都融创文旅城投资有限公司	358.08	358.08	100.00	款项预计无法收回
霍尔果斯竟成文化传媒有限公司	235.00	235.00	100.00	款项预计无法收回
上海绝厉文化传媒有限公司	200.00	200.00	100.00	款项预计无法收回
新湃传媒集团有限公司	85.25	85.25	100.00	款项预计无法收回
广州虚幻网络科技有限公司	51.15	51.15	100.00	款项预计无法收回
厦门优他动漫科技有限公司	37.25	37.25	100.00	款项预计无法收回

Fintage Collection Account Management B.V.	33.22	33.22	100.00	款项预计无法收回
霍尔果斯星汇天姬影视传媒有限公司	15.00	15.00	100.00	款项预计无法收回
雷武（上海）互联网技术有限公司	7.78	7.78	100.00	款项预计无法收回
北京第七天堂网络科技有限公司	2.72	2.72	100.00	款项预计无法收回
合计	1,025.44	1,025.44	100.00	-

按单项计提坏账准备的说明：

报告期各期末，按单项评估计提的坏账准备金额分别为 1,025.44 万元、381.36 万元、582.84 万元和 **405.21 万元**，占各期末应收账款坏账准备余额的 82.46%、42.18%、38.24%和 **32.51%**，主要系相关款项回收困难，公司基于上述客户公开经营情况及信用等情况，在各会计期末预计无法收回，故单项计提坏账准备。

2) 按组合计提坏账准备：

√适用 □不适用

单位：万元

组合名称	2025 年 6 月 30 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	17,004.30	170.04	1.00
1-2 年	422.97	42.30	10.00
2-3 年	532.42	266.21	50.00
3 年以上	362.85	362.85	100.00
合计	18,322.54	841.40	4.59

单位：万元

组合名称	2024 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	15,614.39	156.14	1.00
1-2 年	1,983.45	198.35	10.00
2-3 年	393.39	196.70	50.00
3 年以上	390.31	390.31	100.00
合计	18,381.54	941.49	5.12

单位：万元

组合名称	2023 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	17,220.19	172.20	1.00
1-2 年	954.63	95.46	10.00
2-3 年	473.89	236.95	50.00
3 年以上	18.18	18.18	100.00
合计	18,666.90	522.79	2.80

单位：万元

组合名称	2022 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）

1 年以内	10,795.25	107.95	1.00
1-2 年	717.36	71.74	10.00
2-3 年	1.07	0.53	50.00
3 年以上	37.97	37.97	100.00
合计	11,551.64	218.19	1.89

确定组合依据的说明：

公司依据账龄划分的具有类似信用风险特征的应收账款，从而确定应收账款一账龄组合。参考历史信用损失经验，结合当前状况以及对未来经济状况的预测，通过违约风险敞口和整个存续期预期信用损失率，计算预期信用损失。

3) 如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请按下表披露坏账准备的相关信息：

☐适用 ☒不适用

(3) 报告期计提、收回或转回的坏账准备情况

☒适用 ☐不适用

单位：万元

类别	2024 年 12 月 31 日	本期变动金额				2025 年 6 月 30 日
		计提	收回或转回	核销	其他	
单项计提坏账准备	582.84	-	8.50	169.12	-0.01	405.21
按组合计提坏账准备	941.49	-51.97	-	48.13	-	841.40
合计	1,524.33	-51.97	8.50	217.24	-0.01	1,246.61

单位：万元

类别	2023 年 12 月 31 日	本期变动金额			2024 年 12 月 31 日
		计提	收回或转回	核销	
单项计提坏账准备	381.36	201.48	-	-	582.84
按组合计提坏账准备	522.79	418.70	-	-	941.49
合计	904.15	620.18	-	-	1,524.33

单位：万元

类别	2022 年 12 月 31 日	本期变动金额			2023 年 12 月 31 日
		计提	收回或转回	核销	
单项计提坏账准备	1,025.44	208.73	-	852.82	381.36
按组合计提坏账准备	218.19	325.47	-	20.87	522.79
合计	1,243.63	534.20	-	873.68	904.15

单位：万元

类别	2021 年 12 月 31 日	本期变动金额			2022 年 12 月 31 日
		计提	收回或转回	核销	
单项计提坏账准备	720.62	304.82	-	-	1,025.44
按组合计提坏账准备	116.31	101.88	-	-	218.19
合计	836.93	406.70	-	-	1,243.63

其中报告期坏账准备收回或转回金额重要的：

☐适用 ☒不适用

其他说明：

无

(4) 本期实际核销的应收账款情况

√适用 □不适用

单位：万元

项目	核销金额			
	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
实际核销的应收账款	217.24	-	873.68	-

其中重要的应收账款核销的情况：

√适用 □不适用

单位：万元

单位名称	核销时间	应收账款性质	核销金额	核销原因	履行的核销程序	款项是否因关联交易产生
成都融创文旅城投资有限公司	2023年10月9日	受托制作款	358.08	预计无法收回	内部审批	否
合计	-	-	358.08	-	-	-

应收账款核销说明：

由于预期无法收回，经管理层审批，公司报告期内实际核销应收账款 1,090.92 万元，系正常业务合作形成，不属于关联交易，公司已充分计提坏账准备。

(5) 按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

单位：万元

单位名称	2025年6月30日		
	应收账款	占应收账款期末余额合计数的比例（%）	坏账准备
腾讯集团	4,511.60	24.09	69.20
星阅辰石	3,494.61	18.66	198.98
万维仁和	1,811.36	9.67	99.63
美国艺电公司	1,582.66	8.45	15.83
索尼集团	1,396.37	7.46	13.96
合计	12,796.61	68.33	397.60

单位：万元

单位名称	2024年12月31日		
	应收账款	占应收账款期末余额合计数的比例（%）	坏账准备

星阅辰石	5,283.16	27.74	334.93
万维仁和	3,352.25	17.60	74.74
腾讯集团	2,509.17	13.18	29.52
成都自在境界文化传媒有限公司	804.96	4.23	8.05
美国艺电公司	745.31	3.91	7.45
合计	12,694.86	66.66	454.69

单位：万元

单位名称	2023 年 12 月 31 日		
	应收账款	占应收账款期末余额合计数的比例 (%)	坏账准备
星阅辰石	3,288.34	17.26	32.88
腾讯集团	2,403.71	12.62	24.51
万维仁和	2,153.15	11.30	21.53
孩思乐	1,339.03	7.03	73.65
上海百千臂文化传媒有限公司	1,321.75	6.94	13.22
合计	10,505.99	55.15	165.79

单位：万元

单位名称	2022 年 12 月 31 日		
	应收账款	占应收账款期末余额合计数的比例 (%)	坏账准备
腾讯集团	1,929.94	15.34	19.33
中国移动	1,052.92	8.37	10.53
星阅辰石	866.24	6.89	8.66
孩思乐	669.52	5.32	6.70
乐视影业	566.41	4.50	56.64
合计	5,085.03	40.43	101.86

其他说明：

报告期各期末，公司前五名应收账款账面余额占应收账款账面余额总额的比例分别为 40.43%、55.15%、66.66%和 68.33%，应收账款前五名客户均按照账龄组合计提坏账准备。

(6) 报告期各期末信用期内的应收账款

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日		2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
信用期内应收账款	14,274.62	76.22	10,956.74	57.53	12,357.00	64.87	8,999.94	71.56
信用期外应收账款	4,453.13	23.78	8,087.13	42.47	6,691.25	35.13	3,577.14	28.44
应收账款余额合计	18,727.75	100.00	19,043.88	100.00	19,048.26	100.00	12,577.08	100.00

(7) 应收账款期后回款情况

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日		2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
期末应收账款余额	18,727.75	—	19,043.88	—	19,048.26	—	12,577.08	—
截至 2025 年 9 月末的回款金额	9,638.50	51.47	15,898.04	83.48	17,397.03	91.33	10,805.40	85.91

截至 2025 年 9 月末，报告期各期末公司应收账款期后回款占应收账款总余额的比例分别为 85.91%、91.33%、83.48%和 51.47%，2022 年末、2023 年末和 2024 年末公司应收账款总体回款情况较好，2025 年 6 月末由于距离回款统计截止日时间较短，应收账款回款比例相对较低。

(8) 因金融资产转移而终止确认的应收账款

☐适用 ☒不适用

(9) 转移应收账款且继续涉入形成的资产、负债金额

☐适用 ☒不适用

(10) 科目具体情况及分析说明

①应收账款余额波动分析

报告期各期末，公司应收账款账面余额分别为 12,577.08 万元、19,048.26 万元、19,043.88 万元和 **18,727.75 万元**，呈先增后降的趋势，主要受动画 3D 内容受托制作业务规模和相关项目销售回款波动影响。

②公司期末余额合理性分析

2023 年末，公司应收账款账面余额较 2022 年末增加 6,471.18 万元，增长 51.45%。一方面系受动画 3D 内容受托制作业务营业收入增长所致，当期该类业务实现营业收入 23,248.56 万元，同比增长 26.97%；另一方面系公司《遮天》（40-52 集）、奔月电影（角色资产）以及《遮天》（27-39 集）等多个大型动画 3D 内容受托制作项目确认收入所致。上述项目规模大、制作周期长，合同中约定分阶段付款，导致期末应收账款余额较高，该等项目形成的应收账款余额分别为 1,446.68 万元、1,168.00 万元和 1,059.01 万元。

2024 年末，公司应收账款账面余额较 2023 年末基本持平。**2025 年 6 月末，公司应收账款账面余额较 2024 年末小幅下降 1.66%。**

综上分析，报告期内公司应收账款余额波动，主要系动画 3D 内容受托制作业务规模和相关项目销售回款变动所致。

③应收账款坏账准备计提政策与同行业比较分析

公司按信用期预期信用损失率与同行业可比公司对比如下：

账龄	公司	凡拓数创	丝路视觉	玄机科技
1 年以内	1%	5%	1%	2%
1 至 2 年	10%	20%	10%	10%
2 至 3 年	50%	50%	50%	100%
3 年以上	100%	100%	100%	100%

公司坏账准备计提比例与同行业可比公司丝路视觉一致，**部分**账龄的应收账款坏账准备的计提比例低于可比公司凡拓数创、**玄机科技**，主要系公司与凡拓数创、**玄机科技**的客户回款情况、**客户结构**等存在差异所致。公司应收账款坏账准备计提比例与公司账龄结构、应收账款周转情况以及公司实际生产经营情况相匹配，公司应收账款坏账准备计提充分、谨慎。

4. 其他披露事项：

无

(二) 存货

1. 存货

(1) 存货分类

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日		
	账面余额	存货跌价准备或合同 履约成本减值准备	账面价值
制作成本	10,395.08	262.14	10,132.95
合计	10,395.08	262.14	10,132.95

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日		
	账面余额	存货跌价准备或合同 履约成本减值准备	账面价值
制作成本	10,880.46	154.48	10,725.98
合计	10,880.46	154.48	10,725.98

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日		
	账面余额	存货跌价准备或合同 履约成本减值准备	账面价值

制作成本	9,078.66	153.83	8,924.82
合计	9,078.66	153.83	8,924.82

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日		
	账面余额	存货跌价准备或合同 履约成本减值准备	账面价值
制作成本	9,967.61	361.08	9,606.52
合计	9,967.61	361.08	9,606.52

(2) 存货跌价准备及合同履约成本减值准备

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2025 年 6 月 30 日
		计提	其他	转回或转销	其他	
制作成本	154.48	250.52	-	142.87	-	262.14
合计	154.48	250.52	-	142.87	-	262.14

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2024 年 12 月 31 日
		计提	其他	转回或转销	其他	
制作成本	153.83	224.50	-	153.83	70.02	154.48
合计	153.83	224.50	-	153.83	70.02	154.48

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2023 年 12 月 31 日
		计提	其他	转回或转销	其他	
制作成本	361.08	155.21	-	144.40	218.07	153.83
合计	361.08	155.21	-	144.40	218.07	153.83

单位：万元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2022 年 12 月 31 日
		计提	其他	转回或转销	其他	
制作成本	398.22	143.01	-	180.15	-	361.08
合计	398.22	143.01	-	180.15	-	361.08

存货跌价准备及合同履约成本减值准备的说明

公司存货按照成本与可变现净值孰低计量，对成本高于可变现净值的，计提存货跌价准备。报告期内，公司存货跌价准备本期增加额分别为 143.01 万元、155.21 万元、224.50 万元和 **250.52 万元**，本期减少额分别为 180.15 万元、362.46 万元、223.85 万元和 **142.87 万元**。

2023 年度，公司存货跌价准备减少额较大，主要系前期已全额计提存货跌价准备的 X9 项目确

定无法收回合同款项，于本期核销 218.07 万元。

(3) 存货期末余额含有借款费用资本化金额的说明

☐适用 ☒不适用

(4) 期末建造合同形成的已完工未结算资产情况（尚未执行新收入准则公司适用）

☐适用 ☒不适用

(5) 合同履约成本本期摊销金额的说明（已执行新收入准则公司适用）

☐适用 ☒不适用

(6) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司存货账面价值分别为 9,606.52 万元、8,924.82 万元、10,725.98 万元和 10,132.95 万元，占流动资产的比例分别为 18.96%、15.22%、16.54%和 17.20%。公司存货主要为在制作过程中尚未向客户交付的 3D 游戏及动画数字内容资产，随着公司 3D 数字内容制作服务业务规模不断增加，制作成本期末存货余额也呈整体增加趋势。报告期各期末，公司各业务类型制作成本构成、库龄情况如下：

单位：万元

年度	项目	游戏 3D 内容 受托制作	动画 3D 内容 受托制作	其他行业 3D 内容受 托制作及服务	合计
2025 年 6 月 末	制作成本	1,501.54	8,018.98	874.57	10,395.08
	其中：1 年以内	1,501.54	6,906.80	846.92	9,255.27
	1 年以上	-	1,112.17	27.65	1,139.82
2024 年末	制作成本	1,454.83	9,134.74	290.90	10,880.46
	其中：1 年以内	1,454.83	5,761.41	282.28	7,498.52
	1 年以上	-	3,373.32	8.62	3,381.94
2023 年末	制作成本	1,261.40	7,657.54	159.72	9,078.66
	其中：1 年以内	1,261.40	5,326.64	144.25	6,732.29
	1 年以上	-	2,330.90	15.47	2,346.37
2022 年末	制作成本	1,123.45	8,584.58	259.58	9,967.61
	其中：1 年以内	1,123.45	6,191.01	258.96	7,573.42
	1 年以上	-	2,393.56	0.62	2,394.19

2. 其他披露事项：

无

（三） 金融资产、财务性投资

√适用 □不适用

1. 交易性金融资产

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日
分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	7,700.00
其中：	
远期结售汇	-
理财产品	-
结构性存款	7,700.00
指定以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-
其中：	
合计	7,700.00

科目具体情况及分析说明：

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	7,700.00	23,019.16	13,000.49	13,128.73
其中：				
远期结售汇	-	-	0.49	106.33
理财产品	-	8,519.16	-	5,022.40
结构性存款	7,700.00	14,500.00	13,000.00	8,000.00
合计	7,700.00	23,019.16	13,000.49	13,128.73

报告期各期末，公司交易性金融资产余额分别为 13,128.73 万元、13,000.49 万元、23,019.16 万元和 7,700.00 万元，占流动资产的比例分别为 25.91%、22.17%、35.51%和 13.07%，主要系公司购买的结构性存款和证券公司收益凭证等理财产品，安全性和流动性相对较高。2025 年 6 月末，公司交易性金融资产余额显著下降，主要系公司赎回较多理财产品导致。公司在满足日常经营资金需求的前提下购买结构性存款和理财产品，不会对公司日常经营造成重大不利影响。

2. 衍生金融资产

□适用 √不适用

3. 债权投资

☐适用 ☒不适用

4. 其他债权投资

☐适用 ☒不适用

5. 长期应收款

☐适用 ☒不适用

6. 长期股权投资

☒适用 ☐不适用

单位：万元

单位：万元

被投资单位	期初余额	2025年1月—6月								期末余额	减值准备 期末余额
		追加 投资	减少投 资	权益法 下确认 的投资 损益	其他综 合收益 调整	其他 权益 变动	宣告发 放现金 股利或 利润	计提 减值 准备	其他		
一、合营企业											
小计	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、联营企业											
南京帆成	3,144.00	-	81.95	-	-	-	-	-	-	3,062.05	3,062.05
小计	3,144.00	-	81.95	-	-	-	-	-	-	3,062.05	3,062.05
合计	3,144.00	-	81.95	-	-	-	-	-	-	3,062.05	3,062.05

科目具体情况及分析说明：

鉴于南京帆成投资的项目收益不理想，未来也不再继续开展投资业务，公司在报告期前对南京帆成的出资额全额计提减值。2020年11月20日，南京帆成召开了合伙人会议，经11名合伙人一致表决同意南京帆成进行清算。2025年1-6月，公司收到南京帆成投资项目回款81.95万元。截至本招股说明书签署日，南京帆成尚在履行清算程序。

7. 其他权益工具投资

☐适用 ☒不适用

8. 其他非流动金融资产

☐适用 ☒不适用

9. 其他财务性投资

☐适用 ☒不适用

10. 其他披露事项

无

11. 金融资产、财务性投资总体分析

报告期各期末，公司金融资产主要为交易性金融资产，主要系公司购买的结构性存款、理财产品 and 远期外汇合约。

（四） 固定资产、在建工程

1. 固定资产

√适用 □不适用

(1) 分类列示

√适用 □不适用

单位：万元				
项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
固定资产	34,148.95	2,898.06	3,473.76	3,143.40
固定资产清理	-	-	-	-
合计	34,148.95	2,898.06	3,473.76	3,143.40

(2) 固定资产情况

√适用 □不适用

单位：万元						
2025 年 6 月 30 日						
项目	房屋及建筑物	电子设备及其他	运输设备	办公设备	专用设备	合计
一、账面原值：						
1. 期初余额	-	8,785.52	148.56	261.23	-	9,195.30
2. 本期增加金额	28,892.84	943.69	-	233.40	2,155.12	32,225.04
（1）购置	-	699.88	-	52.36	0.99	753.22
（2）在建工程转入	28,892.84	243.81	-	181.04	2,154.13	31,471.82
（3）企业合并增加						
3. 本期减少金额	-	260.78	-	53.97	-	314.75
（1）处置或报废	-	260.78	-	53.97	-	314.75
4. 期末余额	28,892.84	9,468.42	148.56	440.66	2,155.12	41,105.60
二、累计折旧						
1. 期初余额	-	6,019.17	104.97	173.09	-	6,297.24
2. 本期增加金额	362.23	492.06	4.34	33.25	43.53	935.42
（1）计提	362.23	492.06	4.34	33.25	43.53	935.42
3. 本期减少金额	-	239.61	-	36.40	-	276.01
（1）处置或报废	-	239.61	-	36.40	-	276.01
4. 期末余额	362.23	6,271.62	109.31	169.94	43.53	6,956.64
三、减值准备						

1. 期初余额	-	-	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-	-	-
（1）计提	-	-	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-	-	-
（1）处置或报废	-	-	-	-	-	-
4. 期末余额	-	-	-	-	-	-
四、账面价值						
1. 期末账面价值	28,530.6	3,196.80	39.25	270.71	2,111.59	34,148.95
2. 期初账面价值	-	2,766.34	43.59	88.13	-	2,898.06

单位：万元

2024 年 12 月 31 日				
项目	电子设备及其他	运输设备	办公设备	合计
一、账面原值：				
1. 期初余额	9,158.44	134.15	481.87	9,774.46
2. 本期增加金额	568.63	45.67	2.74	617.04
（1）购置	568.63	45.67	2.74	617.04
（2）在建工程转入	-	-	-	-
3. 本期减少金额	941.55	31.26	223.38	1,196.20
（1）处置或报废	941.55	31.26	223.38	1,196.20
4. 期末余额	8,785.52	148.56	261.23	9,195.30
二、累计折旧				
1. 期初余额	5,835.15	127.44	338.11	6,300.69
2. 本期增加金额	1,044.59	7.23	41.69	1,093.51
（1）计提	1,044.59	7.23	41.69	1,093.51
3. 本期减少金额	860.56	29.70	206.70	1,096.96
（1）处置或报废	860.56	29.70	206.70	1,096.96
4. 期末余额	6,019.17	104.97	173.09	6,297.24
三、减值准备				
1. 期初余额	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-
（1）计提	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-
（1）处置或报废	-	-	-	-
4. 期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				
1. 期末账面价值	2,766.34	43.59	88.13	2,898.06
2. 期初账面价值	3,323.29	6.71	143.76	3,473.76

单位：万元

2023 年 12 月 31 日				
项目	电子设备及其他	运输设备	办公设备	合计
一、账面原值：				
1. 期初余额	7,990.11	134.15	484.89	8,609.15
2. 本期增加金额	1,376.64	-	7.69	1,384.33
（1）购置	1,111.15	-	7.69	1,118.85
（2）在建工程转入	265.49	-	-	265.49

3. 本期减少金额	208.31	-	10.72	219.03
(1) 处置或报废	208.31	-	10.72	219.03
4. 期末余额	9,158.44	134.15	481.87	9,774.46
二、累计折旧				
1. 期初余额	5,041.80	127.44	296.51	5,465.75
2. 本期增加金额	991.10	-	50.59	1,041.69
(1) 计提	991.10	-	50.59	1,041.69
3. 本期减少金额	197.76	-	8.99	206.75
(1) 处置或报废	197.76	-	8.99	206.75
4. 期末余额	5,835.15	127.44	338.11	6,300.69
三、减值准备				
1. 期初余额	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-
4. 期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				
1. 期末账面价值	3,323.29	6.71	143.76	3,473.76
2. 期初账面价值	2,948.31	6.71	188.39	3,143.40

单位：万元

2022 年 12 月 31 日				
项目	电子设备及其他	运输设备	办公设备	合计
一、账面原值：				
1. 期初余额	7,317.82	134.15	372.58	7,824.54
2. 本期增加金额	1,537.15	-	124.99	1,662.14
(1) 购置	1,533.62	-	68.28	1,601.90
(2) 在建工程转入	3.52	-	56.72	60.24
3. 本期减少金额	864.85	-	12.68	877.53
(1) 处置或报废	864.85	-	12.68	877.53
4. 期末余额	7,990.11	134.15	484.89	8,609.15
二、累计折旧				
1. 期初余额	4,984.29	127.44	257.47	5,369.20
2. 本期增加金额	879.12	-	50.29	929.41
(1) 计提	879.12	-	50.29	929.41
3. 本期减少金额	821.61	-	11.25	832.86
(1) 处置或报废	821.61	-	11.25	832.86
4. 期末余额	5,041.80	127.44	296.51	5,465.75
三、减值准备				
1. 期初余额	-	-	-	-
2. 本期增加金额	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-
3. 本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置或报废	-	-	-	-
4. 期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				

1. 期末账面价值	2,948.31	6.71	188.39	3,143.40
2. 期初账面价值	2,333.53	6.71	115.11	2,455.34

(3) 暂时闲置的固定资产情况

☐适用 ☒不适用

(4) 通过融资租赁租入的固定资产情况（未执行新租赁准则）

☐适用 ☒不适用

(5) 通过经营租赁租出的固定资产

☐适用 ☒不适用

(6) 未办妥产权证书的固定资产情况

☐适用 ☒不适用

(7) 固定资产清理

☐适用 ☒不适用

(8) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司固定资产账面价值分别为 3,143.40 万元、3,473.76 万元、2,898.06 万元和 **34,148.95 万元**，占非流动资产总额的比例分别为 13.52%、12.16%、7.02%和 **81.07%**，主要系房屋建筑物、电脑、服务器等电子设备、办公设备以及运输车辆。**2025 年 6 月末，固定资产账面价值较 2024 年末增加 31,250.89 万元，增长 1,078.34%，主要系原力数字科技创新产业基地建设项目一期除展厅仍在施工外，其余部分均已达到预计可使用状态进而转固所致。**

2. 在建工程

☒适用 ☐不适用

(1) 分类列示

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
在建工程	520.27	31,047.30	16,192.58	10,948.53
工程物资	-	-	-	-
合计	520.27	31,047.30	16,192.58	10,948.53

(2) 在建工程情况

☒适用 ☐不适用

单位：万元

2025 年 6 月 30 日

项目	账面余额	减值准备	账面价值
产业基地建设项目一期	438.36	-	438.36
待安装软件及设备	81.91	-	81.91
合计	520.27	-	520.27

单位：万元

2024 年 12 月 31 日			
项目	账面余额	减值准备	账面价值
产业基地建设项目一期	30,971.74	-	30,971.74
待安装软件及设备	75.56	-	75.56
合计	31,047.30	-	31,047.30

单位：万元

2023 年 12 月 31 日			
项目	账面余额	减值准备	账面价值
产业基地建设项目一期	16,192.58	-	16,192.58
合计	16,192.58	-	16,192.58

单位：万元

2022 年 12 月 31 日			
项目	账面余额	减值准备	账面价值
产业基地建设项目一期	10,683.05	-	10,683.05
待安装设备	265.49	-	265.49
合计	10,948.53	-	10,948.53

其他说明：
无

(3) 重要在建工程项目报告期变动情况

√适用 □不适用

单位：万元

2025年1月—6月												
项目名称	预算数	期初余额	本期增加金额	本期转入固定资产金额	本期其他减少金额	期末余额	工程累计投入占预算比例（%）	工程进度	利息资本化累计金额	其中：本期利息资本化金额	本期利息资本化率（%）	资金来源
产业基地建设项目一期	33,636.33	30,971.74	938.45	31,471.82	-	438.36	94.87	95.00%	758.47	25.33	3.45	金融机构贷款、自筹资金
合计	33,636.33	30,971.74	938.45	31,471.82	-	438.36	-	-	758.47	25.33	-	-

单位：万元

2024年度												
项目名称	预算数	期初余额	本期增加金额	本期转入固定资产金额	本期其他减少金额	期末余额	工程累计投入占预算比例（%）	工程进度	利息资本化累计金额	其中：本期利息资本化金额	本期利息资本化率（%）	资金来源
产业基地建设项目一期	33,636.33	16,192.58	14,779.15	-	-	30,971.74	92.08	92.00%	733.14	344.00	3.70	银行借款、自筹资金
合计	33,636.33	16,192.58	14,779.15	-	-	30,971.74	-	-	733.14	344.00	-	-

单位：万元

2023年度												
项目名称	预算数	期初余额	本期增加金额	本期转入固定资产金额	本期其他减少金额	期末余额	工程累计投入占预算比例（%）	工程进度	利息资本化累计金额	其中：本期利息资本化金额	本期利息资本化率（%）	资金来源
产业基地建设项目一期	27,139.97	10,683.05	5,509.54	-	-	16,192.58	59.66	55.00%	389.14	338.45	3.89	银行借款、自筹资金
合计	27,139.97	10,683.05	5,509.54	-	-	16,192.58	-	-	389.14	338.45	-	-

单位：万元

2022 年度												
项目名称	预算数	期初余额	本期增加金额	本期转入固定资产金额	本期其他减少金额	期末余额	工程累计投入占预算比例 (%)	工程进度	利息资本化累计金额	其中：本期利息资本化金额	本期利息资本化率 (%)	资金来源
产业基地建设项目一期	27,139.97	1,577.85	9,105.19	-	-	10,683.05	39.36	35.00%	50.69	50.21	4.06	银行借款、自筹资金
装修工程	470.52	96.64	373.89	-	470.52	-	100.00	100.00%	-	-	-	自筹资金
合计	27,610.49	1,674.49	9,479.08	-	470.52	10,683.05	-	-	50.69	50.21	-	-

其他说明：

无

(4) 报告期计提在建工程减值准备情况

☐适用 ☒不适用

(5) 工程物资情况

☐适用 ☒不适用

(6) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司在建工程金额分别为 10,948.53 万元、16,192.58 万元、31,047.30 万元和 520.27 万元，占非流动资产总额的比例分别为 47.09%、56.70%、75.26%和 1.24%，主要为原力数字科技创新产业基地建设项目一期项目及子公司少量装修工程。2025 年 6 月末，原力数字科技创新产业基地建设项目一期除展厅仍在施工外，其余部分均已达到预计可使用状态并转入固定资产，除上述项目外，公司报告期内不存在其他大额在建工程转入固定资产。报告期各期末，公司在建工程不存在减值迹象，不存在需要计提减值准备的情形。

3. 其他披露事项

无

(五) 无形资产、开发支出

1. 无形资产

☒适用 ☐不适用

(1) 无形资产情况

☒适用 ☐不适用

单位：万元

2025 年 6 月 30 日				
项目	土地使用权	软件	版权	合计
一、账面原值				
1.期初余额	4,529.58	3,749.19	390.27	8,669.05
2.本期增加金额	-	437.05	-	437.05
(1) 购置	-	437.05	-	437.05
(2) 内部研发	-	-	-	-
(3) 企业合并增加	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	4,529.58	4,186.25	390.27	9,106.10
二、累计摊销				
1.期初余额	603.94	2,380.53	276.44	3,260.92

2.本期增加金额	45.30	309.28	19.51	374.09
(1) 计提	45.30	309.28	19.51	374.09
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	649.24	2,689.82	295.96	3,635.01
三、减值准备				
1.期初余额	-	-	-	-
2.本期增加金额	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				
1.期末账面价值	3,880.34	1,496.43	94.32	5,471.09
2.期初账面价值	3,925.64	1,368.66	113.83	5,408.13

单位：万元

2024 年 12 月 31 日				
项目	土地使用权	软件	版权	合计
一、账面原值				
1.期初余额	4,529.58	3,101.82	390.27	8,021.67
2.本期增加金额	-	647.38	-	647.38
(1) 购置	-	647.38	-	647.38
(2) 内部研发	-	-	-	-
(3) 企业合并增加	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	4,529.58	3,749.19	390.27	8,669.05
二、累计摊销				
1.期初余额	513.35	1,818.35	237.42	2,569.11
2.本期增加金额	90.59	562.19	39.03	691.81
(1) 计提	90.59	562.19	39.03	691.81
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	603.94	2,380.53	276.44	3,260.92
三、减值准备				
1.期初余额	-	-	-	-
2.本期增加金额	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				
1.期末账面价值	3,925.64	1,368.66	113.83	5,408.13
2.期初账面价值	4,016.23	1,283.47	152.86	5,452.56

单位：万元

2023 年 12 月 31 日				
项目	土地使用权	软件	版权	合计

一、账面原值				
1.期初余额	4,529.58	3,256.93	909.14	8,695.65
2.本期增加金额	-	366.39	-	366.39
（1）购置	-	366.39	-	366.39
（2）内部研发	-	-	-	-
（3）企业合并增加	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	521.50	518.87	1,040.37
（1）处置	-	521.50	518.87	1,040.37
4.期末余额	4,529.58	3,101.82	390.27	8,021.67
二、累计摊销				
1.期初余额	422.76	1,769.14	246.11	2,438.01
2.本期增加金额	90.59	570.5	39.03	700.12
（1）计提	90.59	570.5	39.03	700.12
3.本期减少金额	-	521.29	47.72	569.01
（1）处置	-	521.29	47.72	569.01
4.期末余额	513.35	1,818.35	237.42	2,569.11
三、减值准备				
1.期初余额	-	-	471.15	471.15
2.本期增加金额	-	-	-	-
（1）计提	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	471.15	471.15
（1）处置	-	-	-	-
（2）核销	-	-	-	-
4.期末余额	-	-	-	-
四、账面价值				
1.期末账面价值	4,016.23	1,283.47	152.86	5,452.56
2.期初账面价值	4,106.82	1,487.79	191.88	5,786.49

单位：万元

2022 年 12 月 31 日				
项目	土地使用权	软件	版权	合计
一、账面原值				
1.期初余额	4,529.58	3,017.78	909.14	8,456.51
2.本期增加金额	-	462.85	-	462.85
（1）购置	-	462.85	-	462.85
（2）内部研发	-	-	-	-
（3）企业合并增加	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	223.71	-	223.71
（1）处置	-	223.71	-	223.71
4.期末余额	4,529.58	3,256.93	909.14	8,695.65
二、累计摊销				
1.期初余额	332.17	1,426.22	207.08	1,965.48
2.本期增加金额	90.59	566.63	39.03	696.24
（1）计提	90.59	566.63	39.03	696.24
3.本期减少金额	-	223.71	-	223.71
（1）处置	-	223.71	-	223.71
4.期末余额	422.76	1,769.14	246.11	2,438.01
三、减值准备				

1.期初余额	-	-	471.15	471.15
2.本期增加金额	-	-	-	-
(1) 计提	-	-	-	-
3.本期减少金额	-	-	-	-
(1) 处置	-	-	-	-
4.期末余额	-	-	471.15	471.15
四、账面价值				
1.期末账面价值	4,106.82	1,487.79	191.88	5,786.49
2.期初账面价值	4,197.41	1,591.56	230.91	6,019.88

其他说明：

无

(2) 报告期末尚未办妥产权证的土地使用权情况

☐适用 ☒不适用

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司无形资产账面价值分别为 5,786.49 万元、5,452.56 万元、5,408.13 万元和 **5,471.09 万元**，占非流动资产总额的比例分别为 24.89%、19.09%、13.11%和 **12.99%**，主要由土地使用权、软件和版权构成。报告期各期末，公司无形资产受限金额分别为 4,106.82 万元、4,016.23 万元、3,925.64 万元和 **3,880.34 万元**，主要系子公司南京锐游以土地使用权为固定资产贷款提供抵押。

2018 年，因公司对原创数字内容创制业务经营方针进行战略性调整，聚焦 3D 数字内容制作服务业务，对无形资产中 3 个作品改编权全额计提减值，金额合计 471.15 万元。报告期内，公司为真实、准确地反映公司资产、财务状况，于 2023 年对以上无形资产进行核销。

2. 开发支出

☐适用 ☒不适用

3. 其他披露事项

无

(六) 商誉

☐适用 ☒不适用

(七) 主要债项

1. 短期借款

☒适用 ☐不适用

(1) 短期借款分类

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日
质押借款	-
抵押借款	-
保证借款	4,002.46
信用借款	-
合计	4,002.46

短期借款分类说明：

截至报告期末，公司短期借款由保证借款和信用借款构成，主要系通过信用担保等方式从银行取得的流动资金贷款，用于公司日常经营活动。

(2) 已逾期未偿还的短期借款情况

☐适用 ☒不适用

(3) 科目具体情况及分析说明

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
保证借款	4,002.46	7,105.51	4,003.32	5,506.10
信用借款	-	-	1,000.87	-
合计	4,002.46	7,105.51	5,004.19	5,506.10

报告期各期末，公司短期借款余额分别为 5,506.10 万元、5,004.19 万元、7,105.51 万元和 4,002.46 万元，占流动负债的比例分别为 36.37%、28.02%、23.74%和 19.14%，主要为保证借款和信用借款。报告期各期末，公司短期借款余额呈波动趋势，主要系公司根据生产经营需要补充相应营运资金、新增相应借款等所致。

2. 交易性金融负债

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日
交易性金融负债	-
其中：远期结售汇	-
指定公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-
合计	-

科目具体情况及分析说明：

单位：万元				
项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
交易性金融负债	-	8.99	4.48	64.45
其中：远期结售汇	-	8.99	4.48	64.45
合计	-	8.99	4.48	64.45

报告期各期末，公司交易性金融负债余额分别为 64.45 万元、4.48 万元、8.99 万元和 0.00 万元，均为远期结售汇。

3. 衍生金融负债

☐适用 ☒不适用

4. 合同负债（已执行新收入准则公司适用）

☒适用 ☐不适用

(1) 合同负债情况

单位：万元	
项目	2025 年 6 月 30 日
预收制作款	6,332.03
合计	6,332.03

(2) 报告期内账面价值发生重大变动的金额和原因

☐适用 ☒不适用

(3) 科目具体情况及分析说明

单位：万元				
项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
预收制作款	6,332.03	7,355.46	3,637.24	1,997.63
合计	6,332.03	7,355.46	3,637.24	1,997.63

报告期各期末，公司合同负债余额分别为 1,997.63 万元、3,637.24 万元、7,355.46 万元和 6,332.03 万元，占流动负债的比例为 13.19%、20.37%、24.57%和 30.28%。合同负债系因 3D 数字内容制作服务业务产生的预收制作款，3D 数字内容制作服务业务尤其是动画 3D 内容受托制作项目制作周期长、投入人力较多且具有连续性，公司在与客户签署合同后，按合同约定的节点向客户收取款项，以保证项目的正常启动。公司在向客户提交完整工作成果且取得客户确认后，确认对应合同的收入。报告期各期末，公司合同负债金额因项目不同而变动，2022 年至 2024 年随公司承做的大型动画剧集或动画电影项目增多，预收制作款呈快速增长趋势，2025 年 6 月末，因《王者剧集》动画剧集项目完工，预收制作款有所减少。

5. 长期借款

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日
质押借款	-
抵押借款	-
保证借款	-
信用借款	-
抵押及保证借款	7,903.47
减：一年内到期的长期借款	1,268.28
合计	6,635.19

长期借款分类的说明：

□适用 √不适用

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司长期借款余额分别为6,490.50万元、8,526.26万元、7,265.55万元和**6,635.19万元**，主要系公司子公司南京锐游因原力数字科技创新产业基地建设项目而向银行筹措的固定资产贷款。

6. 其他流动负债

√适用 □不适用

(1) 其他流动负债情况

单位：万元

项目	2025年6月30日
短期应付债券	-
应付退货款	-
待转销项税额	0.28
合计	0.28

(2) 短期应付债券的增减变动

□适用 √不适用

(3) 科目具体情况及分析说明

单位：万元				
项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
待转销项税额	0.28	7.59	2.41	2.53
合计	0.28	7.59	2.41	2.53

报告期各期末，公司其他流动负债分别为 2.53 万元、2.41 万元、7.59 万元和 0.28 万元，为待转销项税额。

7. 其他非流动负债

□适用 √不适用

8. 应付债券

□适用 √不适用

9. 主要债项、期末偿债能力总体分析

(1) 负债结构分析									
单位：万元、%									
项目	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日		2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日		
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比	
流动负债	20,913.47	74.77	29,933.18	79.39	17,856.84	65.11	15,140.74	66.99	
非流动负债	7,055.38	25.23	7,772.02	20.61	9,569.72	34.89	7,460.59	33.01	
负债合计	27,968.85	100.00	37,705.20	100.00	27,426.56	100.00	22,601.33	100.00	

报告期各期末，公司负债总额分别为 22,601.33 万元、27,426.56 万元、37,705.20 万元和 27,968.85 万元，其中流动负债占比分别为 66.99%、65.11%、79.39%和 74.77%，为主要构成部分。报告期各期末，公司的流动负债主要为短期借款、应付账款、合同负债、应付职工薪酬，其金额合计占流动负债的比例分别为 87.19%、81.73%、88.18%和 86.49%。报告期各期末，公司的非流动负债金额分别为 7,460.59 万元、9,569.72 万元、7,772.02 万元和 7,055.38 万元，主要由长期借款、租赁负债、递延收益及递延所得税负债构成。

2023 年末，公司负债总额较上年末增长 21.35%，主要系合同负债及长期借款增加所致。2024 年末，公司负债总额较上年末增长 37.48%，主要系公司短期借款、应付账款及合同负债增加所致。2025 年 6 月末，公司负债总额较上年末下降 25.82%，主要系公司短期借款、应付账款及合同负债减少所致。

| (2) 偿债能力分析 | | | | | | | | | |
| 项目 | 2025 年 1-6 月/ | | 2024 年度/ | | 2023 年度/ | | 2022 年度/ | | |

	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	2.82	2.17	3.28	3.35
速动比率（倍）	2.13	1.78	2.77	2.67
资产负债率（%）	27.68	35.54	31.45	30.58
利息支出（万元）	187.10	240.41	209.20	242.35
利息保障倍数（倍）	29.65	42.13	46.77	32.39

注：2025 年 1-6 月相关指标已经年化。

报告期各期末，公司流动比率分别为 3.35、3.28、2.17 和 **2.82**，速动比率分别为 2.67、2.77、1.78 和 **2.13**，资产负债率分别为 30.58%、31.45%、35.54%和 **27.68%**。2024 年度，公司流动比率、速动比率下降，资产负债率有所上升，主要系流动负债大幅增加所致，其中短期借款同比增加 2,101.31 万元，同比增长 41.99%；应付账款受产业基地建设项目一期工程进度加快影响，同比增加 4,422.26 万元，同比增长 242.72%；合同负债受**部分**大型动画 3D 内容受托制作项目持续开展影响，同比增加 3,718.22 万元，同比增长 102.23%。报告期内，公司利息保障倍数分别为 32.39、46.77、42.13 和 **29.65**，盈利情况能够较好地覆盖利息支出。

公司与同行业可比公司偿债能力比较如下：

财务指标	公司名称	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
流动比率 （倍）	丝路视觉	1.52	1.50	1.76	1.93
	凡拓数创	1.32	1.48	2.45	2.79
	玄机科技	3.71	3.10	5.72	4.21
	本公司	2.82	2.17	3.28	3.35
速动比率 （倍）	丝路视觉	1.31	1.36	1.66	1.79
	凡拓数创	1.09	1.23	2.32	2.71
	玄机科技	3.43	2.69	5.31	3.85
	本公司	2.13	1.78	2.77	2.67
资产负债 率（%）	丝路视觉	67.91	67.63	56.78	55.26
	凡拓数创	45.54	41.76	31.16	28.63
	玄机科技	19.40	23.37	16.53	22.07
	本公司	27.68	35.54	31.45	30.58

数据来源：招股说明书、定期报告、公开转让说明书等。

报告期内，公司流动资产占比较高，债务结构合理，资产负债率处于较低水平，流动比率和速动比率与**丝路视觉**和**凡拓数创**相比相对较高。报告期各期末，公司资产负债率低于**丝路视觉**，高于**玄机科技**，2022 年末和 2023 年末资产负债率高于**凡拓数创**，主要原因系**玄机科技**不存在银行借款，负债水平较低，而**凡拓数创** 2022 年完成上市且募集资金到账，账面资产大幅增加，资产负债率显

著下降。

(八) 股东权益

1. 股本

单位：万元

	2024 年 12 月 31 日	本期变动					2025 年 6 月 30 日
		发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	
股份总数	2,405.66	-	-	-	-	-	2,405.66

单位：万元

	2023 年 12 月 31 日	本期变动					2024 年 12 月 31 日
		发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	
股份总数	2,405.66	-	-	-	-	-	2,405.66

单位：万元

	2022 年 12 月 31 日	本期变动					2023 年 12 月 31 日
		发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	
股份总数	2,405.66	-	-	-	-	-	2,405.66

单位：万元

	2021 年 12 月 31 日	本期变动					2022 年 12 月 31 日
		发行新股	送股	公积金转股	其他	小计	
股份总数	2,405.66	-	-	-	-	-	2,405.66

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司股本均为 2,405.66 万元，公司股本未发生变动。

2. 其他权益工具

☐适用 ☒不适用

3. 资本公积

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2025 年 6 月 30 日
资本溢价（股本溢价）	69,082.08	-	-	69,082.08
其他资本公积	-	-	-	-
合计	69,082.08	-	-	69,082.08

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2024 年 12 月 31 日
资本溢价（股本溢价）	69,082.08	-	-	69,082.08
其他资本公积	-	-	-	-
合计	69,082.08	-	-	69,082.08

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2023 年 12 月 31 日
资本溢价（股本溢价）	69,082.08	-	-	69,082.08
其他资本公积	-	-	-	-
合计	69,082.08	-	-	69,082.08

单位：万元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2022 年 12 月 31 日
资本溢价（股本溢价）	69,082.08	-	-	69,082.08
其他资本公积	-	-	-	-
合计	69,082.08	-	-	69,082.08

其他说明，包括本期增减变动情况、变动原因说明：

☐适用 ☒不适用

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司资本公积均为 69,082.08 万元，主要系股本溢价。报告期内，公司资本公积未发生变动。

4. 库存股

☐适用 ☒不适用

5. 其他综合收益

☒适用 ☐不适用

单位：元

项目	2024 年 12 月 31 日	本期发生额						2025 年 6 月 30 日
		本期所得税 前发生额	减：前期计入 其他综合收 益当期转入 损益	减：前期计入其 他综合收益当期 转入留存收益	减：所得税费 用	税后归属于 母公司	税后归属于 少数股东	
一、不能重分类进损益的 其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其中：重新计量设定受益 计划变动额	-	-	-	-	-	-	-	-
权益法下不能转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他权益工具投资公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
企业自身信用风险公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
二、将重分类进损益的其 他综合收益	2,454,140.61	75,968.02	-	-	-	75,968.44	-0.42	2,530,109.05
其中：权益法下可转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资公允价 值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
金融资产重分类计入 其他综合收益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资信用减 值准备	-	-	-	-	-	-	-	-
现金流量套期储备	-	-	-	-	-	-	-	-
外币财务报表折算差 额	2,454,140.61	75,968.02	-	-	-	75,968.44	-0.42	2,530,109.05
其他综合收益合计	2,454,140.61	75,968.02	-	-	-	75,968.44	-0.42	2,530,109.05

单位：元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期发生额						2024 年 12 月 31 日
		本期所得税 前发生额	减：前期计入 其他综合收 益当期转入 损益	减：前期计入其 他综合收益当期 转入留存收益	减：所得税费 用	税后归属于 母公司	税后归属于 少数股东	
一、不能重分类进损益的 其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其中：重新计量设定受益 计划变动额	-	-	-	-	-	-	-	-
权益法下不能转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他权益工具投资公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
企业自身信用风险公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
二、将重分类进损益的其 他综合收益	2,447,086.20	7,053.98	-	-	-	7,054.41	-0.43	2,454,140.61
其中：权益法下可转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资公允价 值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
金融资产重分类计入 其他综合收益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资信用减 值准备	-	-	-	-	-	-	-	-
现金流量套期储备	-	-	-	-	-	-	-	-
外币财务报表折算差 额	2,447,086.20	7,053.98	-	-	-	7,054.41	-0.43	2,454,140.61
其他综合收益合计	2,447,086.20	7,053.98	-	-	-	7,054.41	-0.43	2,454,140.61

单位：元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期发生额						2023 年 12 月 31 日
		本期所得税 前发生额	减：前期计入 其他综合收 益当期转入 损益	减：前期计入其 他综合收益当期 转入留存收益	减：所得税费 用	税后归属于 母公司	税后归属于 少数股东	
一、不能重分类进损益的 其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其中：重新计量设定受益 计划变动额	-	-	-	-	-	-	-	-
权益法下不能转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他权益工具投资公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
企业自身信用风险公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
二、将重分类进损益的其 他综合收益	2,391,981.54	55,104.49	-	-	-	55,104.66	-0.17	2,447,086.20
其中：权益法下可转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资公允价 值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
金融资产重分类计入 其他综合收益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资信用减 值准备	-	-	-	-	-	-	-	-
现金流量套期储备	-	-	-	-	-	-	-	-
外币财务报表折算差 额	2,391,981.54	55,104.49	-	-	-	55,104.66	-0.17	2,447,086.20
其他综合收益合计	2,391,981.54	55,104.49	-	-	-	55,104.66	-0.17	2,447,086.20

单位：元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期发生额						2022 年 12 月 31 日
		本期所得税 前发生额	减：前期计入 其他综合收 益当期转入 损益	减：前期计入其 他综合收益当期 转入留存收益	减：所得税费 用	税后归属于 母公司	税后归属于 少数股东	
一、不能重分类进损益的 其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其中：重新计量设定受益 计划变动额	-	-	-	-	-	-	-	-
权益法下不能转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他权益工具投资公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
企业自身信用风险公 允价值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
二、将重分类进损益的其 他综合收益	2,206,991.62	184,990.84	-	-	-	184,989.92	0.92	2,391,981.54
其中：权益法下可转损益 的其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资公允价 值变动	-	-	-	-	-	-	-	-
金融资产重分类计入 其他综合收益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-
其他债权投资信用减 值准备	-	-	-	-	-	-	-	-
现金流量套期储备	-	-	-	-	-	-	-	-
外币财务报表折算差 额	2,206,991.62	184,990.84	-	-	-	184,989.92	0.92	2,391,981.54
其他综合收益合计	2,206,991.62	184,990.84	-	-	-	184,989.92	0.92	2,391,981.54

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司其他综合收益余额分别为 239.20 万元、244.71 万元、245.41 万元和 **253.01 万元**，主要系外币财务报表折算差异。

6. 专项储备

☐适用 ☒不适用

7. 盈余公积

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2025 年 6 月 30 日
法定盈余公积	502.43	-	-	502.43
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	502.43	-	-	502.43

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2024 年 12 月 31 日
法定盈余公积	-	502.43	-	502.43
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	-	502.43	-	502.43

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2023 年 12 月 31 日
法定盈余公积	-	-	-	-
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	-	-	-	-

单位：万元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2022 年 12 月 31 日
法定盈余公积	-	-	-	-
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	-	-	-	-

科目具体情况及分析说明：

截至 2025 年 6 月末，公司盈余公积为 502.43 万元，主要系按照母公司累计可供分配利润的 10% 计提的法定盈余公积。

8. 未分配利润

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
调整前上期末未分配利润	-3,379.44	-11,550.95	-20,114.9	-27,025.76
调整期初未分配利润合计数	-	-	0.60	-0.07
调整后期初未分配利润	-3,379.44	-11,550.95	-20,114.3	-27,025.83
加：本期归属于母公司所有者的净利润	4,725.24	8,673.93	8,563.35	6,911.53
减：提取法定盈余公积	-	502.43	-	-
提取任意盈余公积	-	-	-	-
提取一般风险准备	-	-	-	-
应付普通股股利	-	-	-	-
转作股本的普通股股利	-	-	-	-
其他综合收益结转留存收益	-	-	-	-
期末未分配利润	1,345.79	-3,379.44	-11,550.95	-20,114.30

调整期初未分配利润明细：

√适用 □不适用

(1) 由于《企业会计准则》及其相关新规定进行追溯调整，分别影响 2022 年期初未分配利润-693.12 元，影响 2023 年期初未分配利润 6,013.90 元。

(2) 由于会计政策变更，影响期初未分配利润 0 元。

(3) 由于重大会计差错更正，影响期初未分配利润 0 元。

(4) 由于同一控制下企业合并导致的合并范围变更，影响期初未分配利润 0 元。

(5) 其他调整合计影响期初未分配利润 0 元。

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司未分配利润分别为-20,114.30 万元、-11,550.95 万元、-3,379.44 万元和 1,345.79 万元。报告期内，公司存在由于《企业会计准则》及其相关新规定进行追溯调整期初未分配利润的情形，具体详见本节之“七、会计政策、估计变更及会计差错”之“（一）会计政策变更”。

9. 其他披露事项

无

10. 股东权益总体分析

报告期各期末，公司归属于母公司股东的所有者权益分别为 51,612.64 万元、60,181.50 万元、68,856.14 万元和 73,588.97 万元，保持稳健增长的态势，反映了公司报告期内收入规模的不断扩大与盈利能力的持续提升。

（九）其他资产负债科目分析

1. 货币资金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
库存现金	4.73	4.97	4.58	24.78
银行存款	19,264.36	12,390.56	18,066.21	14,686.1
其他货币资金	43.07	53.35	41.9	604.34
合计	19,312.16	12,448.87	18,112.68	15,315.22
其中：存放在境外的款项总额	106.59	171.65	240.70	226.60

使用受到限制的货币资金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
远期结售汇保证金	-	21.37	22.98	232.44
诉讼冻结	-	-	-	25.27
合计	-	21.37	22.98	257.72

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司货币资金余额分别为 15,315.22 万元、18,112.68 万元、12,448.87 万元和 **19,312.16 万元**，占流动资产的比例分别为 30.23%、30.89%、19.20%和 **32.78%**。2024 年四季度，公司购买部分理财产品，导致期末货币资金余额较低。

2022 年末，银行存款余额中 25.27 万元系诉讼冻结使用受限的货币资金，为旷勋智能公司与成都原力的合同纠纷案冻结资金。

针对旷勋智能公司与成都原力的合同纠纷案，原告旷勋智能公司于 2021 年 9 月向四川省四川自由贸易试验区人民法院提起诉讼，请求成都原力支付货款 23 万元及逾期利息等，公司对成都原力的相关债务承担连带责任。四川省四川自由贸易试验区人民法院于 2021 年 12 月裁定该案件属于计算机软件著作权许可使用合同纠纷，应移送至四川省成都市中级人民法院处理。四川省成都市中级人民法院于 2022 年 10 月做出一审判决（（2022）川 01 知民初 3 号），判决成都原力向旷勋智能公司支付合同款 21.50 万元，并按 21.50 万元为基数支付自 2021 年 8 月 6 日起至实际付清之日止的利息损失。成都原力对一审判决不服并于 2022 年 11 月向四川省高级人民法院提起上诉。四川省高级人民法院于 2023 年 5 月作出二审判决（（2023）川知民终 198 号），驳回成都原力上诉，维持原判。成都原力已于 2023 年 5 月和 6 月向旷勋智能公司合计支付 25.87 万元，诉讼事项已了结。

2. 预付款项

√适用 □不适用

(1) 预付款项按账龄列示

单位：万元

账龄	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日		2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
1 年以内	290.30	100.00	278.96	99.72	101.75	99.20	135.78	90.07
1 至 2 年	-	-	-	-	0.2	0.20	0.62	0.41
2 至 3 年	-	-	0.2	0.07	0.62	0.60	0.03	0.02
3 年以上	-	-	0.58	0.21	-	-	14.32	9.50
合计	290.30	100.00	279.74	100.00	102.57	100.00	150.75	100.00

账龄超过 1 年且金额重要的预付款项未及时结算的原因：

□适用 √不适用

(2) 按预付对象归集的报告期各期末余额前五名的预付款项情况

√适用 □不适用

单位：万元

单位名称	2025 年 6 月 30 日	占预付账款期末余额比例 (%)
XDS INDUSTRY SUMMIT LTD.	48.61	16.74
上海久尺网络科技有限公司	23.97	8.26
无锡祝融动画设计有限公司	19.80	6.82
THUNDERROARKL STUDIO	18.07	6.23
北京庆霖文化传播有限公司	17.80	6.13
合计	128.25	44.18

单位：万元

单位名称	2024 年 12 月 31 日	占预付账款期末余额比例 (%)
Informa Tech Holdings LLC	28.47	10.18
Simon Fraser University	25.81	9.22
苏州奇异果动漫科技有限公司	24.54	8.77
奔阳国际贸易（湖北）有限公司	24.42	8.73
江西幻影疯爆科技有限责任公司	23.20	8.29
合计	126.43	45.19

单位：万元

单位名称	2023 年 12 月 31 日	占预付账款期末余额比例 (%)
拾梦猫（重庆）动漫设计有限公司	22.15	21.60
Perforce Software, Inc.	18.47	18.01
南通建工集团股份有限公司	17.86	17.41
西安赤月动画有限公司	10.20	9.94
上海久尺网络科技有限公司	7.54	7.35
合计	76.22	74.31

单位：万元

单位名称	2022 年 12 月 31 日	占预付账款期末余额比例 (%)
南京创特物业管理有限公司	38.61	25.61
Perforce Software, Inc.	17.20	11.41
北京潘达斯科技有限公司	17.00	11.28

盖母（上海）软件服务有限公司	14.01	9.29
上海翠湖文化发展有限公司	11.20	7.43
合计	98.02	65.02

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司预付款项余额分别为 150.75 万元、102.57 万元、279.74 万元和 290.30 万元，占公司流动资产比例分别为 0.30%、0.17%、0.43%和 0.49%，主要为预付的服务采购款、房屋租金、软件使用权和物业水电费等，账龄在 1 年以内的预付款项占比分别为 90.07%、99.20%、99.72% 和 100.00%。2024 年末预付款项余额增长较多，主要系王者剧集项目因制作人员临时性不足等原因新增部分服务采购，截至当期末预付较多服务采购款所致。 报告期各期末，公司预付款项中不存在支付给持有公司 5%及以上表决权股份的股东或其他关联方的款项，不存在预付款项占总资产比例较大或对单个供应商预付金额较大的情形。

3. 合同资产
☒适用 ☐不适用

(1) 合同资产情况

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日		
	账面余额	跌价准备	账面价值
应收质保金	-	-	-
合计	-	-	-

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日		
	账面余额	跌价准备	账面价值
应收质保金	-	-	-
合计	-	-	-

☒适用 ☐不适用

单位：元

项目	2023 年 12 月 31 日		
	账面余额	跌价准备	账面价值
应收质保金	-	-	-
合计	-	-	-

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日		
	账面余额	跌价准备	账面价值
应收质保金	80.80	6.19	74.61
合计	80.80	6.19	74.61

(1) 合同资产减值准备

☐适用 ☒不适用

☐适用 ☒不适用

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2022年12月31日	本期增加	本期减少			2023年12月31日
			转回	转销	其他减少	
按组合计提减值准备	6.19	-	-	-	-6.19	-
合计	6.19	-	-	-	-6.19	-

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2021年12月31日	本期增加	本期减少			2022年12月31日
			转回	转销	其他减少	
按组合计提减值准备	0.60	5.59	-	-	-	6.19
合计	0.60	5.59	-	-	-	6.19

如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请参照其他应收款披露：

☐适用 ☒不适用

(2) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司合同资产分别为 74.61 万元、0.00 万元、0.00 万元和 0.00 万元，金额较小，主要为部分项目的应收质保金。

4. 其他应收款

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
应收利息	-	-	0.07	0.32
应收股利	-	-	-	-
其他应收款	141.48	232.95	213.45	557.76
合计	141.48	232.95	213.52	558.08

(1) 按坏账计提方法分类披露

单位：万元

类别	2025年6月30日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	计提比例(%)	
按单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	196.04	100.00	54.57	27.83	141.48
其中：账龄组合	196.04	100.00	54.57	27.83	141.48
合计	196.04	100.00	54.57	27.83	141.48

单位：万元

类别	2024 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	565.23	100.00	332.27	58.79	232.95
其中：账龄组合	565.23	100.00	332.27	58.79	232.95
合计	565.23	100.00	332.27	58.79	232.95

单位：万元

类别	2023 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	494.52	100.00	281.00	56.82	213.52
其中：账龄组合	494.45	99.99	281.00	56.83	213.45
无风险信用组合	0.07	0.01	-	-	0.07
合计	494.52	100.00	281.00	56.82	213.52

单位：万元

类别	2022 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例（%）	金额	计提比例（%）	
按单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的其他应收款	798.10	100.00	240.01	30.07	558.08
其中：账龄组合	797.77	99.96	240.01	30.09	557.76
无风险信用组合	0.32	0.04			0.32
合计	798.10	100.00	240.01	30.07	558.08

注：无风险信用组合为其他应收款-应收利息

1) 按单项计提坏账准备

☐适用 ☒不适用

2) 按组合计提坏账准备：

☒适用 ☐不适用

单位：万元

组合名称	2025 年 6 月 30 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	76.13	3.81	5.00

1-2 年	28.35	2.83	10.00
2-3 年	0.06	0.02	30.00
3-4 年	87.20	43.60	50.00
4-5 年	-	-	-
5 年以上	4.31	4.31	100.00
合计	196.04	54.57	27.83

单位：万元

组合名称	2024 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	96.76	4.84	5.00
1-2 年	17.64	1.76	10.00
2-3 年	38.50	11.55	30.00
3-4 年	196.02	98.01	50.00
4-5 年	0.98	0.78	80.00
5 年以上	215.33	215.33	100.00
合计	565.23	332.27	58.79

单位：万元

组合名称	2023 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	27.64	1.38	5.00
1-2 年	54.01	5.40	10.00
2-3 年	196.56	58.97	30.00
3-4 年	0.98	0.49	50.00
4-5 年	2.51	2.01	80.00
5 年以上	212.76	212.76	100.00
合计	494.45	281.00	56.83

单位：万元

组合名称	2022 年 12 月 31 日		
	账面余额	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	300.89	15.04	5.00
1-2 年	244.31	24.43	10.00
2-3 年	1.87	0.56	30.00
3-4 年	11.23	5.62	50.00
4-5 年	225.56	180.45	80.00
5 年以上	13.92	13.92	100.00
合计	797.77	240.01	30.09

确定组合依据的说明：

公司依据账龄划分的具有类似信用风险特征的其他应收款，从而确定账龄组合。

3）如按预期信用损失一般模型计提坏账准备，请按下表披露坏账准备的相关信息：

√适用 □不适用

单位：万元

坏账准备	第一阶段	第二阶段	第三阶段	合计
	未来12个月预期信用损失	整个存续期预期信用损失（未发生信用减值）	整个存续期预期信用损失（已发生信用减值）	
2025年1月1日余额	4.84	1.76	325.67	332.27
2025年1月1日余额在本期				
--转入第二阶段				
--转入第三阶段	-	-0.01	0.01	-
--转回第二阶段	-	-	-	-
--转回第一阶段	-	-	-	-
本期计提	-0.44	0.48	-277.75	-277.70
本期转回	-	-	-	-
本期转销	-	-	-	-
本期核销	-	-	-	-
其他变动	-	-	-	-
2025年6月30日余额	3.81	2.83	47.93	54.57

对报告期发生损失准备变动的应收账款账面余额显著变动的情况说明：

☐适用 ☒不适用

报告期坏账准备计提金额以及评估金融工具信用风险是否显著增加的依据：

☐适用 ☒不适用

（2） 应收利息

1) 应收利息分类

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
定期存款	-	-	-	-
委托贷款	-	-	-	-
债券投资	-	-	-	-
已到期未赎回理财收益	-	-	0.07	0.32
合计	-	-	0.07	0.32

2) 重要逾期利息

☐适用 ☒不适用

（3） 应收股利

☐适用 ☒不适用

（4） 其他应收款

√适用 □不适用

1) 按款项性质列示的其他应收款

单位：万元

款项性质	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
保证金及押金	177.78	529.04	483.38	552.24
备用金	-	-	-	-
往来款	-	-	-	-
员工借款及备用金	10.36	15.48	3.01	6.42
其他	7.90	20.71	8.06	239.12
合计	196.04	565.23	494.45	797.77

2) 按账龄披露的其他应收款

单位：万元

账龄	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
1年以内	76.13	96.76	27.64	300.89
1至2年	28.35	17.64	54.01	244.31
2至3年	0.06	38.50	196.56	1.87
3至4年	87.20	196.02	0.98	11.23
4至5年	-	0.98	2.51	225.56
5年以上	4.31	215.33	212.76	13.92
合计	196.04	565.23	494.45	797.77

3) 报告期内实际核销的其他应收款情况

√适用 □不适用

单位：万元

单位名称	其他应收款性质	核销时间	核销金额	核销原因	是否因关联交易产生
蒋俊凤	押金保证金	2023年11月30日	0.84	预期不能收回	否
南京城冠寓商业管理有限公司	押金保证金	2023年11月30日	0.34	预期不能收回	否
南京逸家人公寓管理有限公司	押金保证金	2023年11月30日	0.30	预期不能收回	否
岳雯	押金保证金	2023年11月30日	0.14	预期不能收回	否
苏宁置业集团有限公司淮海路分公司	押金保证金	2023年11月30日	0.05	预期不能收回	否
南京洛文信息科技有限公司	押金保证金	2023年10月31日	2.00	预期不能收回	否
职工往来款	备用金及员工借款、其他	2023年10月31日	1.07	预期不能收回	否
WeWork Inc.	押金保证金	2023年6月30日	5.17	预期不能收回	否
霍尔果斯正经熊文化传媒有限公司	其他	2023年6月30日	0.57	预期不能收回	否
合计	-	-	10.47	-	-

4) 按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况

√适用 □不适用

单位：万元

单位名称	2025年6月30日				
	款项性质	2025年6月30日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
成都高投产城建设集团有限公司(注1)	押金保证金	63.79	1年以内	32.54	3.19
		74.02	3-4年	37.76	37.01
Safeguard Global	押金保证金	11.93	1-2年	6.08	1.19
湖北广电文化产业发展有限公司	押金保证金	10.37	1-2年	5.29	1.04
Tanyapon Kraibhues	押金保证金	6.77	3-4年	3.45	3.39
董瀚琳	备用金及员工借款	6.55	1年以内	3.34	0.33
合计	-	173.43	-	88.46	46.14

注1：成都高投产城建设集团有限公司包含了与公司实际发生业务的成都高投长岛置业有限公司和成都高投世纪物业服务有限公司，下同。

单位：万元

单位名称	2024年12月31日				
	款项性质	2024年12月31日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
南京雨花经济技术发展有限公司	押金保证金	200.00	5年以上	35.38	200.00
南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	押金保证金	54.86	1年以内	9.71	2.74
		18.54	2-3年	3.28	5.56
		108.00	3-4年	19.11	54.00
		0.98	4-5年	0.17	0.78
成都高投产城建设集团有限公司	押金保证金	8.24	2-3年	1.46	2.47
		65.79	3-4年	11.64	32.89
江苏省江洋贸易有限公司	押金保证金	11.00	2-3年	1.95	3.30
		10.00	3-4年	1.77	5.00
		11.00	5年以上	1.95	11.00
Safeguard Global	押金保证金	11.98	1年以内	2.12	0.60
合计	-	500.38	-	88.54	318.35

单位：万元

单位名称	2023年12月31日				
	款项性质	2023年12月31日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)	坏账准备期末余额
南京雨花经济技术发展有限公司	押金保证金	200.00	5年以上	40.45	200.00
南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	押金保证金	18.54	1-2年	3.75	1.85
		108.00	2-3年	21.84	32.40
		0.98	3-4年	0.20	0.49
成都高投产城建设集团有限公司	押金保证金	8.24	1-2年	1.67	0.82
		65.90	2-3年	13.33	19.77

江苏省江洋贸易有限公司	押金保证金	11.00	1-2 年	2.22	1.10
		10.00	2-3 年	2.02	3.00
		11.00	5 年以上	2.22	11.00
湖北广电文化产业发展有限公司	押金保证金	10.37	1 年以内	2.10	0.52
合计	-	444.03	-	89.80	270.95

单位：万元

单位名称	款项性质	2022 年 12 月 31 日			
		2022 年 12 月 31 日	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例 (%)	坏账准备期末余额
南京雨花经济技术发展有限公司	押金保证金	200.00	4-5 年	25.07	160.00
星辰科技	其他	149.27	1 年以内	18.71	7.46
	押金保证金	46.54	1-2 年	5.83	4.65
南京市建邺区高科技投资集团有限公司	押金保证金	18.54	1 年以内	2.32	0.93
		108	1-2 年	13.54	10.80
		0.98	2-3 年	0.12	0.29
	其他	40.28	1 年以内	5.05	2.01
成都高投产城建设集团有限公司	押金保证金	8.24	1 年以内	1.03	0.41
		65.90	1-2 年	8.26	6.59
万维仁和	其他	40	1 年以内	5.01	2.00
合计	-	677.76	-	84.96	195.15

(5) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司其他应收款分别为 558.08 万元、213.52 万元、232.95 万元和 **141.48 万元**，占流动资产的比例分别为 1.10%、0.36%、0.36%和 **0.24%**，占比较小。报告期各期末，应收利息均为已到期未赎回理财收益，其他应收款主要为押金保证金。

2022 年末，其他应收款中其他金额较大，主要系根据公司全资子公司成都原力与星辰科技签署的《关于<房屋转租协议>的终止协议》，双方于 2022 年 12 月终止租赁关系，星辰科技承担成都原力发生的装修费 149.27 万元，故将相关装修费从长期待摊费用转入其他应收款。

5. 应付票据

☐适用 ☒不适用

6. 应付账款

☒适用 ☐不适用

(1) 应付账款列示

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日
应付货款	1,038.82

应付长期资产款	3,467.33
应付成本费用款	124.73
合计	4,630.89

(2) 按收款方归集的期末余额前五名的应付账款情况

单位：万元

单位名称	2025年6月30日		
	应付账款	占应付账款期末余额合计数的比例(%)	款项性质
南通建工集团股份有限公司	1,078.03	23.28	长期资产款
鸣意信息科技(上海)有限公司	613.72	13.25	长期资产款
江苏东帆建筑装饰有限公司	530.97	11.47	长期资产款
南京洲凡建设工程有限公司	181.91	3.93	长期资产款
中国电信股份有限公司南京分公司	146.80	3.17	货款
合计	2,551.43	55.10	-

单位：万元

单位名称	2024年12月31日		
	应付账款	占应付账款期末余额合计数的比例(%)	款项性质
南通建工集团股份有限公司	1,742.27	27.90	长期资产款
江苏东帆建筑装饰有限公司	665.70	10.66	长期资产款
南京洲凡建设工程有限公司	564.48	9.04	长期资产款
江苏元鼎建设工程有限公司	416.61	6.67	长期资产款
鸣意信息科技(上海)有限公司	350.82	5.62	长期资产款
合计	3,739.87	59.89	-

单位：万元

单位名称	2023年12月31日		
	应付账款	占应付账款期末余额合计数的比例(%)	款项性质
北京飞书科技有限公司	198.06	10.87	长期资产款
南京斑马影视动画制作有限公司	156.94	8.61	货款
中国电信股份有限公司南京分公司	155.90	8.56	货款
南京坤前计算机科技有限公司	89.29	4.90	长期资产款
鸣意信息科技(上海)有限公司	84.07	4.61	长期资产款
合计	684.26	37.56	-

单位：万元

单位名称	2022年12月31日		
	应付账款	占应付账款期末余额合计数的比例(%)	款项性质
中国电信股份有限公司南京分公司	342.05	18.90	货款
鸣意信息科技(上海)有限公司	296.60	16.39	长期资产款
华存数据信息技术有限公司	115.49	6.38	长期资产款
南京市建邺区高新科技投资集团有限公司	51.79	2.86	货款
厦门迷漫文化传播有限公司	49.46	2.73	货款
合计	855.39	47.28	-

注：上述应付账款前五名供应商按同一控制合并披露，下同。

报告期各期末，公司应付账款中不存在应付公司 5%及以上表决权股份的股东单位款项。

(3) 账龄超过 1 年的重要应付账款

☐适用 ☒不适用

(4) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司应付账款分别为 1,809.35 万元、1,821.96 万元、6,244.22 万元和 **4,630.89 万元**，占流动负债的比例分别为 11.95%、10.20%、20.86%和 **22.14%**。公司应付账款主要为应付货款、成本费用款、长期资产款，其中应付货款主要为房租物业费、服务采购费；应付成本费用款主要为日常经营费用；应付长期资产款主要为软件使用权采购款、固定资产采购款。

7. 预收款项

☐适用 ☒不适用

8. 应付职工薪酬

☒适用 ☐不适用

(1) 应付职工薪酬列示

单位：万元

项目	2024 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2025 年 6 月 30 日
1、短期薪酬	5,688.31	17,154.04	19,732.82	3,109.53
2、离职后福利-设定提存计划	1.05	1,148.63	1,148.34	1.35
3、辞退福利	-	44.55	32.70	11.85
4、一年内到期的其他福利	-	-	-	-
合计	5,689.36	18,347.23	20,913.86	3,122.73

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2024 年 12 月 31 日
1、短期薪酬	4,107.60	34,649.74	33,069.03	5,688.31
2、离职后福利-设定提存计划	2.28	2,181.56	2,182.79	1.05
3、辞退福利	21.00	152.33	173.34	-
4、一年内到期的其他福利	-	-	-	-
合计	4,130.88	36,983.63	35,425.15	5,689.36

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2023 年 12 月 31 日
1、短期薪酬	3,880.19	32,120.65	31,893.24	4,107.60
2、离职后福利-设定提存计划	4.51	2,016.31	2,018.54	2.28
3、辞退福利	3.31	143.70	126.00	21.00
4、一年内到期的其他福利	-	-	-	-
合计	3,888.01	34,280.65	34,037.78	4,130.88

单位：万元

项目	2021年12月 31日	本期增加	本期减少	2022年12月31 日
1、短期薪酬	3,115.27	30,642.29	29,877.37	3,880.19
2、离职后福利-设定提存计划	4.66	1,914.55	1,914.70	4.51
3、辞退福利	34.17	58.03	88.90	3.31
4、一年内到期的其他福利	-	-	-	-
合计	3,154.11	32,614.87	31,880.97	3,888.01

(2) 短期薪酬列示

单位：万元

项目	2024年12月 31日	本期增加	本期减少	2025年6月30 日
1、工资、奖金、津贴和补贴	5,686.81	15,686.67	18,266.50	3,106.97
2、职工福利费	-	578.90	578.41	0.49
3、社会保险费	1.02	589.00	588.43	1.59
其中：医疗保险费	1.01	510.47	509.92	1.56
工伤保险费	0.01	24.14	24.13	0.01
生育保险费	-	54.39	54.38	0.01
4、住房公积金	0.48	266.89	266.89	0.48
5、工会经费和职工教育经费	-	32.59	32.59	-
6、短期带薪缺勤	-	-	-	-
7、短期利润分享计划	-	-	-	-
合计	5,688.31	17,154.04	19,732.82	3,109.53

单位：万元

项目	2023年12月 31日	本期增加	本期减少	2024年12月31 日
1、工资、奖金、津贴和补贴	4,104.96	32,694.34	31,112.50	5,686.81
2、职工福利费	-	293.49	293.49	-
3、社会保险费	1.76	1,109.58	1,110.32	1.02
其中：医疗保险费	1.74	960.21	960.95	1.01
工伤保险费	0.02	46.91	46.92	0.01
生育保险费	-	102.46	102.46	-
4、住房公积金	0.87	511.26	511.65	0.48
5、工会经费和职工教育经费	-	41.06	41.06	-
6、短期带薪缺勤	-	-	-	-
7、短期利润分享计划	-	-	-	-
合计	4,107.60	34,649.74	33,069.03	5,688.31

单位：万元

项目	2022年12月 31日	本期增加	本期减少	2023年12月31 日
1、工资、奖金、津贴和补贴	3,759.09	30,220.52	29,874.65	4,104.96
2、职工福利费	-	362.29	362.29	-
3、社会保险费	117.95	993.59	1,109.78	1.76
其中：医疗保险费	110.52	860.42	969.2	1.74
工伤保险费	0.04	41.66	41.68	0.02

生育保险费	7.39	91.51	98.90	-
4、住房公积金	3.15	507.49	509.76	0.87
5、工会经费和职工教育经费	-	36.76	36.76	-
6、短期带薪缺勤	-	-	-	-
7、短期利润分享计划	-	-	-	-
合计	3,880.19	32,120.65	31,893.24	4,107.60

单位：万元

项目	2021年12月31日	本期增加	本期减少	2022年12月31日
1、工资、奖金、津贴和补贴	3,074.00	28,701.31	28,016.22	3,759.09
2、职工福利费	-	357.25	357.25	-
3、社会保险费	41.15	1,055.69	978.89	117.95
其中：医疗保险费	39.87	929.07	858.42	110.52
工伤保险费	0.04	38.65	38.65	0.04
生育保险费	1.24	87.97	81.82	7.39
4、住房公积金	0.12	489.75	486.72	3.15
5、工会经费和职工教育经费	-	38.29	38.29	-
6、短期带薪缺勤	-	-	-	-
7、短期利润分享计划	-	-	-	-
合计	3,115.27	30,642.29	29,877.37	3,880.19

(3) 设定提存计划

单位：万元

项目	2024年12月31日	本期增加	本期减少	2025年6月30日
1、基本养老保险	1.02	1,110.59	1,110.29	1.32
2、失业保险费	0.03	38.05	38.05	0.03
3、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	1.05	1,148.63	1,148.34	1.35

单位：万元

项目	2023年12月31日	本期增加	本期减少	2024年12月31日
1、基本养老保险	2.21	2,111.86	2,113.05	1.02
2、失业保险费	0.07	69.7	69.74	0.03
3、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	2.28	2,181.56	2,182.79	1.05

单位：万元

项目	2022年12月31日	本期增加	本期减少	2023年12月31日
1、基本养老保险	4.36	1,951.81	1,953.96	2.21
2、失业保险费	0.15	64.5	64.58	0.07
3、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	4.51	2,016.31	2,018.54	2.28

单位：万元

项目	2021年12月31日	本期增加	本期减少	2022年12月31日

1、基本养老保险	4.51	1,851.76	1,851.91	4.36
2、失业保险费	0.16	62.79	62.79	0.15
3、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	4.66	1,914.55	1,914.7	4.51

(4) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司应付职工薪酬余额分别为 3,888.01 万元、4,130.88 万元、5,689.36 万元和 **3,122.73 万元**，占流动负债比例分别为 25.68%、23.13%、19.01%和 **14.93%**，主要为短期薪酬，包括应付工资、奖金、津贴和补贴、社会保险费及住房公积金等。**2022-2024 年度**，随着公司经营规模持续扩张，员工人数增加，应付职工薪酬也保持增长的态势。**2025 年 6 月末，公司应付职工薪酬短期薪酬余额较上年末减少 2,566.63 万元，下降 45.11%，主要系公司当期发放上年末已计提的职工年终奖，导致本期应付职工薪酬余额减少。**

9. 其他应付款

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
应付利息	-	-	-	-
应付股利	-	-	-	-
其他应付款	153.41	185.55	147.65	207.72
合计	153.41	185.55	147.65	207.72

(1) 应付利息

□适用 √不适用

(2) 应付股利

□适用 √不适用

其他说明：

□适用 √不适用

(3) 其他应付款

√适用 □不适用

1) 按款项性质列示其他应付款

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日

押金保证金	5.00	5.00	-	0.39
应付职工款	107.74	139.87	106.93	142.69
应付未付款	0.69	0.69	0.69	10.03
其他	39.99	39.99	40.03	54.62
合计	153.41	185.55	147.65	207.72

2) 其他应付款账龄情况

√适用 □不适用

单位：万元

账龄	2025年6月30日		2024年12月31日		2023年12月31日		2022年12月31日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1年以内	112.74	73.49	144.87	78.08	106.43	72.09	134.65	64.82
1年以上	40.68	26.51	40.68	21.92	41.22	27.91	73.07	35.18
合计	153.41	100.00	185.55	100.00	147.65	100.00	207.72	100.00

3) 账龄超过1年的重要其他应付款

□适用 √不适用

4) 其他应付款金额前五名单位情况

√适用 □不适用

单位：万元

单位名称	2025年6月30日				
	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应付款总额的比例(%)
宁波乾广	非关联方	其他	39.99	3年以上	26.07
吉顺祥	非关联方	应付职工款	20.94	1年以内	13.65
张苏粤	非关联方	应付职工款	9.18	1年以内	5.99
杨晶	非关联方	应付职工款	5.31	1年以内	3.46
南京青谷酒店管理有限公司	非关联方	其他	5.00	1年以内	3.26
合计	-	-	80.43	-	52.43

√适用 □不适用

单位名称	2024年12月31日				
	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应付款总额的比例(%)
宁波乾广	非关联方	其他	39.99	3年以上	21.55
吉顺祥	非关联方	应付职工款	21.40	1年以内	11.53
张苏粤	非关联方	应付职工款	13.26	1年以内	7.15
马冀枫	非关联方	应付职工款	10.94	1年以内	5.89
陈冬	非关联方	应付职工款	10.18	1年以内	5.48
合计	-	-	95.77	-	51.61

√适用 □不适用

单位名称	2023年12月31日				
	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应付款总

					额的比例(%)
宁波乾广	非关联方	其他	39.99	2-3 年	27.08
张苏粤	非关联方	应付职工款	12.51	1 年以内	8.48
吉顺祥	非关联方	应付职工款	10.05	1 年以内	6.81
张雪松	非关联方	应付职工款	7.63	1 年以内	5.17
顾丽娜	非关联方	应付职工款	6.76	1 年以内	4.58
合计	-	-	76.95	-	52.12

√适用 □不适用

单位名称	2022 年 12 月 31 日				
	与本公司关系	款项性质	金额	账龄	占其他应付款总额的比例(%)
宁波乾广	非关联方	其他	39.99	1-2 年	19.25
陈璐	非关联方	应付职工款	10.14	1 年以内	4.88
董瀚琳	非关联方	应付职工款	9.52	1 年以内	4.58
索雅音乐版权代理(北京)有限公司	非关联方	应付未付款	8.49	3 年以上	4.09
张兴川	非关联方	应付职工款	7.40	1 年以内	3.56
合计	-	-	75.54	-	36.37

注 1: 宁波乾广系公司控股子公司上海引弓的少数股东, 上海引弓因自身经营需要向宁波乾广借款。

注 2: 公司对索雅音乐版权代理(北京)有限公司的其他应付款为应向其支付的电影《妈妈咪鸭》宣发相关的服务费, 已于 2023 年清算。

(4) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末, 公司其他应付款分别为 207.72 万元、147.65 万元、185.55 万元和 **153.41 万元**, 占流动负债的比例分别为 1.37%、0.83%、0.62%和 **0.73%**, 整体呈下降趋势, 主要为应付职工的报销款等。

10. 合同负债

√适用 □不适用

(1) 合同负债情况

单位: 万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
预收制作款	6,332.03	7,355.46	3,637.24	1,997.63
合计	6,332.03	7,355.46	3,637.24	1,997.63

(2) 报告期内账面价值发生重大变动的金额和原因

□适用 √不适用

(3) 科目具体情况及分析说明

具体详见本节“二、资产负债等财务状况分析”之“(七)主要债项”之“4.合同负债（已执行新收入准则公司适用）”。

11. 长期应付款

☐适用 ☒不适用

12. 递延收益

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日	2024年12月31日	2023年12月31日	2022年12月31日
政府补助	162.86	102.64	164.12	16.43
合计	162.86	102.64	164.12	16.43

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司递延收益分别为 16.43 万元、164.12 万元、102.64 万元和 **162.86 万元**，均为政府补助。

13. 递延所得税资产/递延所得税负债

☒适用 ☐不适用

(1) 未经抵销的递延所得税资产

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025年6月30日		2024年12月31日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
资产减值准备	4,203.28	630.49	4,659.01	698.85
可抵扣亏损	1,809.63	271.45	1,168.79	175.32
交易性金融负债公允价值变动	-	-	8.99	1.35
租赁负债	722.24	109.57	660.13	101.08
递延收益	162.86	24.43	102.64	15.40
内部交易未实现利润	150.37	22.56	-	-
合计	7,048.39	1,058.49	6,599.57	991.99

项目	2023年12月31日		2022年12月31日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
资产减值准备	4,236.15	641.37	5,397.62	814.83
可抵扣亏损	920.95	230.24	943.09	190.69
交易性金融负债公允价值变动	4.48	0.67	64.45	9.67

租赁负债	1,895.44	286.27	1,810.74	274.75
递延收益	164.12	24.62	16.43	2.46
内部交易未实现利润	236.78	35.52	9.73	1.46
合计	7,457.91	1,218.68	8,242.06	1,293.87

(2) 未经抵销的递延所得税负债

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日		2024 年 12 月 31 日	
	应纳税暂时性差异	递延所得税负债	应纳税暂时性差异	递延所得税负债
使用权资产	734.30	111.36	644.23	98.67
固定资产折旧税会差异	9.71	1.46	11.06	1.66
交易性金融资产公允价值变动	-	-	19.16	2.87
内部交易未实现亏损	-	-	7.83	1.17
合计	744.01	112.81	682.28	104.38

项目	2023 年 12 月 31 日		2022 年 12 月 31 日	
	应纳税暂时性差异	递延所得税负债	应纳税暂时性差异	递延所得税负债
使用权资产	1,884.46	284.60	1,758.55	266.75
固定资产折旧税会差异	16.70	2.50	18.39	2.76
交易性金融资产公允价值变动	0.49	0.07	128.73	19.31
合计	1,901.64	287.18	1,905.66	288.81

(3) 报告期各期末以抵销后净额列示的递延所得税资产或负债

□适用 √不适用

(4) 未确认递延所得税资产明细

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
可抵扣暂时性差异	511.66	599.90	346.73	166.22
可抵扣亏损	10,671.50	10,350.95	9,556.41	9,455.31
合计	11,183.16	10,950.85	9,903.15	9,621.54

(5) 未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期

√适用 □不适用

单位：万元

年份	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日	备注
2022 年	-	-	-	-	
2023 年	-	-	-	176.84	

2024 年	-	-	-	153.14	
2025 年	509.75	509.75	509.75	919.53	
2026 年	2,916.61	2,916.61	2,916.61	3,056.75	
2027 年	635.75	635.75	635.75	681.83	
2028 年	848.10	848.10	848.10	92.49	
2029 年	983.46	983.74	429.13	429.13	
2030 年	580.57	352.26	352.26	352.26	
2031 年	157.57	157.57	157.57	157.57	
2032 年及以后	4,039.69	3,947.17	3,707.23	3,435.77	
合计	10,671.50	10,350.95	9,556.41	9,455.31	-

(6) 科目具体情况及分析说明

报告期各期末，公司递延所得税资产余额分别为 1,293.87 万元、1,218.68 万元、991.99 万元和 1,058.49 万元，占非流动资产总额的比例分别为 5.56%、4.27%、2.40%和 2.51%。主要系资产减值准备、可抵扣亏损等可抵扣暂时性差异形成。2023 年末，公司递延所得税资产小幅下降，主要系公司集中核销一批资产导致资产减值准备下降所致。2024 年末，公司递延所得税资产同比下降 18.60%，主要系随着租赁付款额减少，租赁负债余额相应降低。 报告期各期末，递延所得税负债分别为 288.81 万元、287.18 万元、104.38 万元和 112.81 万元。2024 年末，公司递延所得税负债同比下降 63.66%，主要系使用权资产减少所致。

14. 其他流动资产

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
理财产品	3,000.00	-	-	-
待抵扣增值税	650.39	548.85	140.37	460.24
预付发行费用	205.66	56.60	-	37.74
待抵扣消费税	1.26	-	0.39	-
合计	3,857.31	605.45	140.76	497.98

科目具体情况及分析说明:

报告期各期末，公司其他流动资产分别为 497.98 万元、140.76 万元、605.45 万元和 3,857.31 万元，占流动资产的比例分别为 0.98%、0.24%、0.93%和 6.55%，主要为待抵扣增值税、预付发行费用、待抵扣消费税和固定收益凭证产品。2025 年 6 月末，公司其他流动资产大幅增加，主要系公司购买固定收益凭证产品导致。

15. 其他非流动资产

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日			2024 年 12 月 31 日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
预付长期资产款	25.45	25.45	-	40.89	25.45	15.44
合计	25.45	25.45	-	40.89	25.45	15.44

项目	2023 年 12 月 31 日			2022 年 12 月 31 日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
预付长期资产款	35.87	25.45	10.42	42.49	25.45	17.04
合计	35.87	25.45	10.42	42.49	25.45	17.04

科目具体情况及分析说明：

报告期各期末，公司其他非流动资产账面价值分别为 17.04 万元、10.42 万元、15.44 万元和 0.00 万元，主要系预付购买长期资产的款项。

16. 其他披露事项

(1) 使用权资产				
单位：万元				
项目	2024 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2025 年 6 月 30 日
一、账面原值合计：	1,291.64	399.02	55.55	1,635.11
房屋及建筑物	1,291.64	399.02	55.55	1,635.11
二、累计折旧合计：	569.15	268.09	-	837.24
房屋及建筑物	569.15	268.09	-	837.24
三、使用权资产账面净值合计	722.50	130.92	55.55	797.87
房屋及建筑物	722.50	130.92	55.55	797.87
四、减值准备合计	-	-	-	-
房屋及建筑物	-	-	-	-
五、使用权资产账面价值合计	722.50	130.92	55.55	797.87
房屋及建筑物	722.50	130.92	55.55	797.87
单位：万元				
项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2024 年 12 月 31 日
一、账面原值合计：	5,088.13	330.36	4,126.85	1,291.64
房屋及建筑物	5,070.92	330.36	4,109.64	1,291.64
专用设备	17.21	-	17.21	-
二、累计折旧合计：	3,142.51	1,532.50	4,105.86	569.15
房屋及建筑物	3,128.69	1,529.11	4,088.65	569.15
专用设备	13.82	3.39	17.21	-
三、使用权资产账面净值合计	1,945.62	-1,202.13	20.99	722.50
房屋及建筑物	1,942.23	-1,198.75	20.99	722.50

专用设备	3.39	-3.39	-	-
四、减值准备合计	-	-	-	-
房屋及建筑物	-	-	-	-
专用设备	-	-	-	-
五、使用权资产账面价值合计	1,945.62	-1,202.13	20.99	722.50
房屋及建筑物	1,942.23	-1,198.75	20.99	722.50
专用设备	3.39	-3.39	-	-

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2023 年 12 月 31 日
一、账面原值合计：	4,210.37	2,295.57	1,417.81	5,088.13
房屋及建筑物	4,198.97	2,289.77	1,417.81	5,070.92
专用设备	11.40	5.81	-	17.21
二、累计折旧合计：	2,392.79	1,402.61	652.88	3,142.51
房屋及建筑物	2,384.71	1,396.86	652.88	3,128.69
专用设备	8.08	5.75	-	13.82
三、使用权资产账面净值合计	1,817.59	892.97	764.93	1,945.62
房屋及建筑物	1,814.26	892.91	764.93	1,942.23
专用设备	3.33	0.06	-	3.39
四、减值准备合计	-	-	-	-
房屋及建筑物	-	-	-	-
专用设备	-	-	-	-
五、使用权资产账面价值合计	1,817.59	892.97	764.93	1,945.62
房屋及建筑物	1,814.26	892.91	764.93	1,942.23
专用设备	3.33	0.06	-	3.39

单位：万元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2022 年 12 月 31 日
一、账面原值合计：	5,088.62	455.95	1,334.20	4,210.37
房屋及建筑物	5,077.22	455.95	1,334.20	4,198.97
专用设备	11.40	-	-	11.40
二、累计折旧合计：	1,376.63	1,575.23	559.07	2,392.79
房屋及建筑物	1,374.25	1,569.53	559.07	2,384.71
专用设备	2.38	5.70	-	8.08
三、使用权资产账面净值合计	3,712.00	-1,119.28	775.13	1,817.59
房屋及建筑物	3,702.97	-1,113.58	775.13	1,814.26
专用设备	9.03	-5.70	-	3.33
四、减值准备合计	-	-	-	-
房屋及建筑物	-	-	-	-
专用设备	-	-	-	-
五、使用权资产账面价值合计	3,712.00	-1,119.28	775.13	1,817.59
房屋及建筑物	3,702.97	-1,113.58	775.13	1,814.26
专用设备	9.03	-5.70	-	3.33

(2) 长期待摊费用

单位：万元

项目	2024 年 12	本期增加	本期减少	2025 年 6 月 30

	月 31 日		摊销	其他减少	日
装修改造支出	171.29	-	46.90	-	124.39
合计	171.29	-	46.90	-	124.39

单位：万元

项目	2023 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少		2024 年 12 月 31 日
			摊销	其他减少	
装修改造支出	265.10	-	93.80	-	171.29
合计	265.10	-	93.80	-	171.29

单位：万元

项目	2022 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少		2023 年 12 月 31 日
			摊销	其他减少	
装修改造支出	244.42	96.33	75.65	-	265.10
合计	244.42	96.33	75.65	-	265.10

单位：万元

项目	2021 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少		2022 年 12 月 31 日
			摊销	其他减少	
装修改造支出	191.61	491.89	289.81	149.27	244.42
合计	191.61	491.89	289.81	149.27	244.42

报告期各期末，公司长期待摊费用金额分别为 244.42 万元、265.10 万元、171.29 万元和 **124.39 万元**，占非流动资产的比例分别为 1.05%、0.93%、0.42%和 **0.30%**，主要系公司办公场所的装修改造支出。

(3) 应交税费

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
企业所得税	508.18	612.11	467.00	4.72
代扣代缴个人所得税	109.87	141.14	136.08	136.41
增值税	36.45	88.53	95.26	104.98
房产税	27.00	-	-	-
城市维护建设税	2.62	6.75	5.00	6.39
教育费附加	1.09	2.89	2.14	2.74
地方教育附加	0.73	1.93	1.43	1.83
印花税	4.03	3.92	3.70	2.83
土地使用税	4.46	4.46	4.46	4.46
代扣代缴税费	5.34	4.70	2.51	0.08
日本消费税	-	0.61	-	-
合计	699.76	867.05	717.58	264.43

报告期各期末，公司应交税费金额分别为 264.43 万元、717.58 万元、867.05 万元和 **699.76 万元**，占流动负债的比例分别为 1.75%、4.02%、2.90%和 **3.35%**，主要为企业所得税、代扣代缴个人所得税、增值税等。2023 年末，企业所得税较上年末增加 462.28 万元，主要系母公司当期利润增加，可抵扣未弥补亏损抵扣完毕，应交所得税费用相应增加所致。2024 年末，随着公司经营业绩持续增长，企业所得税同比增长 31.07%。

(4) 一年内到期的非流动负债

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
一年内到期的租赁负债	703.62	1,199.74	1,538.43	1,037.27
一年内到期的长期借款	1,268.28	1,269.70	852.02	363.26
合计	1,971.89	2,469.44	2,390.45	1,400.52

报告期内，公司一年内到期的非流动负债分别为 1,400.52 万元、2,390.45 万元、2,469.44 万元和 1,971.89 万元，占流动负债的比例为 9.25%、13.39%、8.25%和 9.43%，主要系一年内到期的租赁负债和一年内到期的长期借款。

(5) 租赁负债

单位：万元

项目	2025 年 6 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	2023 年 12 月 31 日	2022 年 12 月 31 日
尚未支付的租赁付款额	867.18	1,525.11	2,192.96	1,790.32
减：未确认融资费用	19.04	25.91	62.36	88.21
一年内到期的租赁负债	703.62	1,199.74	1,538.43	1,037.27
合 计	144.52	299.45	592.17	664.85

报告期各期末，租赁负债分别为 664.85 万元、592.17 万元、299.45 万元和 144.52 万元，为公司尚未支付的租赁付款额的现值，随着租赁付款额减少，租赁负债余额相应降低。

三、 盈利情况分析

(一) 营业收入分析

1. 营业收入构成情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
主营业务收入	28,546.84	99.99	54,474.91	99.98	52,574.88	99.73	50,110.63	99.65
其他业务收入	1.82	0.01	13.59	0.02	140.58	0.27	174.83	0.35
合计	28,548.67	100.00	54,488.49	100.00	52,715.46	100.00	50,285.46	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司营业收入分别为 50,285.46 万元、52,715.46 万元、54,488.49 万元和 28,548.67 万元，其中，公司主营业务收入分别为 50,110.63 万元、52,574.88 万元、54,474.91 万元和 28,546.84 万元，占营业收入的比例分别为 99.65%、99.73%、99.98%和 99.99%，主营业务突出且收入持续稳

定增长，经营情况良好。报告期内，公司其他业务收入分别为 174.83 万元、140.58 万元、13.59 万元和 **1.82 万元**，主要为资产转让收入、《妈妈咪鸭》项目境外预售权转让收入等。

2. 主营业务收入按产品或服务分类

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
游戏 3D 内容受托制作	15,444.40	54.10	29,881.80	54.85	27,516.88	52.34	26,949.54	53.78
动画 3D 内容受托制作	12,042.88	42.19	22,445.86	41.20	23,248.56	44.22	18,310.54	36.54
其他行业 3D 内容受托制作及服务	1,059.57	3.71	2,147.25	3.94	1,809.44	3.44	4,850.55	9.68
合计	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务分别实现收入 26,949.54 万元、27,516.88 万元、29,881.80 万元和 **15,444.40 万元**，占主营业务收入的比例分别为 53.78%、52.34%、54.85%和 **54.10%**，游戏 3D 内容受托制作业务收入为 3D 数字内容制作服务收入的主要构成。**2022-2024 年**，业务规模持续增长主要系：（1）报告期内，我国网络游戏版号发放量明显持续增加以及中国和全球游戏产业用户规模整体均呈增长趋势，为公司该类业务增长奠定基础。（2）公司与微软游戏工作室、索尼集团、美国艺电公司、NCSOFT Corporation、卡普空、腾讯集团、网易集团等知名大型游戏公司保持持续稳定合作关系，该等客户的产品研发、储备项目等较为充足，同时有持续的内容制作服务相关的采购需求。报告期内，公司进一步积极围绕既有大客户深度开发其下属众多子公司或工作室的业务机会，提升既有大客户的销售金额及占比。

报告期内，公司动画 3D 内容受托制作业务分别实现收入 18,310.54 万元、23,248.56 万元、22,445.86 万元和 **12,042.88 万元**，占主营业务收入的比例分别为 36.54%、44.22%、41.20%和 **42.19%**，动画 3D 内容受托制作业务收入为 3D 数字内容制作服务收入的重要构成。在动画 3D 内容受托制作领域，公司执行的主要项目均保持了精良的制作水准，参与了《捉妖记 2》《全职高手》《凡人修仙传》《遮天》《故宫里的大怪兽》等知名动画及影视剧作品的动画 3D 内容受托制作，在行业内树立了良好的口碑。2023 年随着公司承接大型动画 3D 内容受托制作项目的能力逐步增强，该类业务收入规模和占比逐步增加。2024 年度，因个别大型动画 3D 内容受托制作项目因客户原因延长制作周期等导致当期确认收入的大型项目有所减少，使得当期收入规模和占比略有下降。

报告期内，公司其他行业 3D 内容受托制作及服务业务分别实现收入 4,850.55 万元、1,809.44

万元、2,147.25 万元和 **1,059.57 万元**，占主营业务收入的比例分别为 9.68%、3.44%、3.94%和 **3.71%**。报告期内，公司持续加大其他行业 3D 内容受托制作及服务业务的开发力度，逐步积累了搜狗科技、中国移动、商汤科技、华为、科大讯飞、清华大学等多家知名客户。2022 年该类业务的收入规模和占比较大主要系中国移动橙络络数字人项目当期实现销售收入 1,827.22 万元，单个项目实现收入较大。

3. 主营业务收入按销售区域分类

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
境内	16,498.00	57.79	32,158.29	59.03	28,121.26	53.49	25,640.77	51.17
其中：华东	7,793.38	27.30	7,258.40	13.32	7,496.29	14.26	6,800.72	13.57
西南	4,782.58	16.75	9,950.00	18.27	9,150.44	17.40	2,964.30	5.92
华北	156.27	0.55	1,404.93	2.58	3,964.59	7.54	5,214.04	10.41
中南	1,596.82	5.59	5,367.55	9.85	3,656.05	6.95	4,146.29	8.27
西北	2,168.94	7.60	8,060.44	14.80	3,793.69	7.22	6,501.35	12.97
东北	-	-	116.98	0.21	60.20	0.11	14.08	0.03
境外	12,048.84	42.21	22,316.62	40.97	24,453.62	46.51	24,469.86	48.83
其中：北美洲	8,988.65	31.49	15,697.24	28.82	15,977.90	30.39	15,494.37	30.92
亚洲	2,146.58	7.52	5,316.38	9.76	6,580.55	12.52	5,858.34	11.69
欧洲	912.78	3.20	1,301.37	2.39	1,798.56	3.42	2,723.74	5.44
大洋洲	0.83	0.00	1.64	0.00	96.60	0.18	393.41	0.79
合计	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00

科目具体情况及分析说明：

(1) 公司主营业务收入按销售区域分类总体分析

报告期内，公司对境内客户实现的主营业务收入分别为 25,640.77 万元、28,121.26 万元、32,158.29 万元和 **16,498.00 万元**，占当期主营业务收入的比例分别为 51.17%、53.49%、59.03%和 **57.79%**。公司对境外客户实现的主营业务收入分别为 24,469.86 万元、24,453.62 万元、22,316.62 万元和 **12,048.84 万元**，占当期主营业务收入的比例分别为 48.83%、46.51%、40.97%和 **42.21%**，公司境

外客户主要分布在北美洲、亚洲及欧洲地区。

(2) 公司境外业务的开拓历程、变动趋势及后续规划

2010 年，原力有限设立，公司开始从事 3D 数字内容制作服务业务，业务领域主要包括游戏 3D 内容受托制作、动画 3D 内容受托制作。公司选择美国等下游游戏、动画行业相对发达的境外国家作为切入点，与美国艺电公司、微软游戏工作室、美国梦工厂等知名客户建立业务合作关系。后续，公司凭借高品质、高效率的制作能力获得客户的认可，并与相关境外客户逐步建立长期稳定的业务合作关系。随着公司境外业务的持续发展，公司在境外市场的知名度逐步提升，目前公司服务范围已拓展至北美洲、亚洲、欧洲等境外地区，为微软游戏工作室、美国艺电公司、索尼集团、奈飞动画等全球数百家客户提供 3D 数字内容制作服务。未来，公司将持续深耕境外市场，在保持与现有主要客户稳定合作的基础上，通过深化与客户交流和合作机制，挖掘相关客户的其他境外主体合作需求，并持续积极拓展、积累更多优质客户资源。

(3) 报告期内境外销售的国家及地区对应客户数量及收入变动情况

报告期内，公司主营业务境外销售的国家及地区对应客户数量及收入情况如下：

单位：个、万元

项目	2025 年 1-6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	数量	收入	数量	收入	数量	收入	数量	收入
北美洲	32	8,988.65	49	15,697.24	60	15,977.90	71	15,494.37
其中：美国	28	7,301.03	42	13,287.46	51	13,103.82	62	12,952.93
加拿大	4	1,687.63	7	2,409.78	9	2,874.09	9	2,541.44
亚洲	28	2,146.58	38	5,316.38	31	6,580.55	39	5,858.34
其中：日本	15	1,444.47	14	2,992.72	17	2,969.17	15	2,679.77
韩国	10	693.84	11	1,946.40	8	1,763.03	10	1,967.45
其他	3	8.27	13	377.26	6	1,848.35	14	1,211.12
欧洲	17	912.78	27	1,301.37	28	1,798.56	28	2,723.74
其中：欧盟	16	823.71	22	1,120.39	19	1,021.09	19	1,722.17
英国	1	89.07	5	180.98	9	777.47	7	960.85
其他	-	-	-	-	-	-	2	40.72
大洋洲	1	0.83	1	1.64	2	96.60	7	393.41
其中：澳大利亚	1	0.83	1	1.64	2	96.60	6	389.56
新西兰	-	-	-	-	-	-	1	3.85
合计	78	12,048.84	115	22,316.62	121	24,453.62	145	24,469.86

注：客户数量按照单体客户所属地区或国家统计，对同一地区或国家存在合并客户的，按照合并口径统计。

报告期内，公司境外客户数量分别为 145 个、121 个、115 个和 **78 个**，境外客户数量逐年减少主要系公司聚焦大客户战略，减少性价比低、规模相对小的客户导致；公司境外主营业务收入分别为 24,469.86 万元、24,453.62 万元、22,316.62 万元和 **12,048.84 万元**，2022 年度和 2023 年度基本持平，2024 年度同比略降主要系亚洲地区客户当期完工项目规模较小导致。

报告期内，公司北美洲地区的客户数量分别为 71 个、60 个、49 个和 **32 个**，对应境外主营业务收入分别为 15,494.37 万元、15,977.90 万元、15,697.24 万元和 **8,988.65 万元**，占当期境外主营业务收入的比例分别为 63.32%、65.34%、70.34%和 **74.60%**。北美洲地区为公司境外收入最重要来源，涉及美国和加拿大两个国家，其中以美国为主。报告期内，该地区客户数量有所减少，主要系公司聚焦大客户战略，减少性价比低、规模相对小的客户。2023 年度，北美洲地区收入同比小幅增长，主要由于公司承接的 Dead by Daylight 等项目稳步推进，公司对 Behaviour Interactive Inc 的业务收入有所增加。

报告期内，公司亚洲地区的客户数量分别为 39 个、31 个、38 个和 **28 个**，对应主营业务收入分别为 5,858.34 万元、6,580.55 万元、5,316.38 万元和 **2,146.58 万元**，占当期境外主营业务收入的比例分别为 23.94%、26.91%、23.82%和 **17.82%**。亚洲地区为公司境外收入的重要来源，其中以日本、韩国为主。2023 年度，公司亚洲地区客户数量明显减少，主要系部分客户当期无完工验收的项目导致；公司亚洲地区收入显著增长，主要系当期在日本市场收入稳步增长的同时，其他国家或地区随着 Silent Hill F、Dead Rising 等项目的持续开展，收入有明显增加。2024 年度，随着公司不断开拓新客户，当期亚洲地区客户数量有所增加，但因除日本、韩国外的其他亚洲地区的客户当期完工项目规模较小导致亚洲地区收入同比下降 19.21%。

报告期内，公司欧洲地区的客户数量分别为 28 个、28 个、27 个和 **17 个**，对应主营业务收入分别为 2,723.74 万元、1,798.56 万元、1,301.37 万元和 **912.78 万元**，占当期境外主营业务收入的比例分别为 11.13%、7.35%、5.83%和 **7.58%**。**2022-2024 年度**，客户数量相对稳定，但该地区主营业务收入及占比持续下降。2023 年度该地区主营业务收入下降主要受来自欧盟的 Novarama Technology SL 和 Supercell Oy 收入减少影响，具体来看：①Novarama Technology SL 系西班牙知名游戏制作工作室，公司为该客户提供 UNITED 1944 游戏项目的 3D 内容受托制作服务，随着该项目于 2023 年上线，公司来自该客户的收入由 2022 年度的 690.22 万元下滑至当期的 39.78 万元。②Supercell Oy 系芬兰的移动游戏开发商，腾讯集团下属公司。公司 2022 年为该客户主要提供部落冲突 2022 年新年广告片的动画 3D 内容受托制作服务，当期实现收入 382.81 万元。项目完工后，公司 2023 年度与该客户无交易产生。2024 年度该地区主营业务收入下降主要受英国市场的收入下降的影响，公司主要为 The Dragon Commanders Ltd 提供博德之门 3 游戏项目的 3D 内容受托制作服务，该游戏于 2023 年上线，当期实现收入 460.28 万元，公司 2024 年度与该客户无交易产生。**2025 年 1-6 月，该地区主营业务收入为 912.78 万元，占当期境外主营业务收入的比例为 7.58%，比例有所提升，主要系公**

司为索尼集团提供多个游戏项目的 3D 内容受托制作服务,当期实现收入 322.36 万元导致。

报告期内,公司大洋洲地区的客户数量分别为 7 个、2 个、1 个和 1 个,对应主营业务收入分别为 393.41 万元、96.60 万元、1.64 万元和 0.83 万元,该地区客户数量较少,且对境外收入的贡献较低。2022 年度金额相对较高主要系当期与 Animoca Brands Ltd 产生的交易金额较大导致,相关游戏 3D 内容受托制作项目完工后,后续无交易产生。

(4) 境外业务订单获取方式、定价原则、信用政策、成果交付形式、结算方式

报告期内,公司境外销售模式均为直销。报告期内,公司已与美国艺电公司、微软游戏工作室、索尼集团、NCSOFT Corporation、卡普空、2K Sports 等主要境外客户建立了较为稳定的合作关系,并与客户签订长期合作的框架协议,在框架协议下客户一般直接向公司下单。同时,公司通过参加行业展会、实地拜访、网络开拓、客户介绍等方式拓展境外客户。

报告期内,公司境外销售的定价主要结合制作内容、制作难度、制作周期、客户预算等与客户协商确定。报告期内,公司境外客户的信用期一般为票到 1-2 个月,未发生较大变动。

报告期内,公司完成境外客户要求的制作内容(游戏 3D 内容受托制作项目,一般交付的成果为游戏内角色、物品、环境等数字资产;动画 3D 内容受托制作项目,一般交付的成果为连续的动画短片、电影或剧集等;其他行业 3D 内容受托制作及服务项目,一般交付的成果为 3D 数字人及其他三维图形图像等)后,主要通过服务器、网盘等方式向客户进行交付,境内客户除上述成果交付形式外,部分项目根据客户要求还存在硬盘邮寄、即时通讯工具发送等交付形式。报告期内,公司境外销售均采用银行转账的结算方式,收汇币种主要为美元。

综上分析,公司境外业务订单获取方式、定价原则、信用政策、成果交付形式、结算方式及与境内业务不存在较大差异。

4. 主营业务收入按销售模式分类

√适用 □不适用

单位:万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
直销	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00
合计	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00

科目具体情况及分析说明:

报告期内,公司销售模式均为直销,不存在经销模式。

5. 主营业务收入按季度分类

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
第一季度	8,845.03	30.98	8,891.86	16.32	7,449.26	14.17	9,400.95	18.76
第二季度	19,701.82	69.02	15,613.99	28.66	15,845.53	30.14	9,421.61	18.80
第三季度	/	/	10,895.8	20.00	10,441.73	19.86	13,977.28	27.89
第四季度	/	/	19,073.26	35.01	18,838.37	35.83	17,310.79	34.55
合计	28,546.84	100.00	54,474.91	100.00	52,574.88	100.00	50,110.63	100.00

科目具体情况及分析说明：

鉴于行业特征及其下游客户的特点，再叠加每年春节假期的影响，通常情况下，上半年为行业销售淡季，而下半年则转变为销售旺季。报告期内的完整年度，公司不存在任何单季度收入占比超过 50%或两个季度收入占比超过 70%的情况，因此，其季节性销售特征并不显著。

2022 年，公司第四季度主营业务收入占比较高，主要系当期动画 3D 内容受托制作项目的完工确认收入，包括中国移动橙络络数字人项目、《遮天》（1-13 集）等项目。

2023 年，公司第二季度主营业务收入同比增长 68.18%，占比增加 11.34 个百分点，主要系当期多个动画 3D 内容受托制作项目的完工确认收入，包括《凡人修仙传》第三季（1-7 集）、《遮天》（14-26 集）以及《故宫里的大怪兽》第二季下部分等项目。

2024 年，公司第一季度主营业务收入同比增长 19.37%，主要系当期《凡人修仙传》第三季（14-26 集）等多个动画 3D 内容受托制作项目的完工确认收入，以及游戏 3D 内容受托制作业务增长所致。

2025 年 1-6 月，公司第二季度主营业务收入同比增长 26.18%，主要系当期王者剧集等多个动画 3D 内容受托制作项目的完工确认收入，以及游戏 3D 内容受托制作业务增长所致。

6. 前五名客户情况

单位：万元

2025 年 1 月—6 月				
序号	客户	销售金额	年度销售额占比 (%)	是否存在关联关系
1	腾讯集团（注 1）	8,850.33	31.00	是
2	美国艺电公司（注 2）	3,009.56	10.54	否
3	索尼集团（注 3）	2,680.36	9.39	否
4	星阅辰石（注 4）	2,632.30	9.22	否
5	万维仁和（注 5）	2,168.94	7.60	否
合计		19,341.49	67.75	-
2024 年度				
序号	客户	销售金额	年度销售额占比 (%)	是否存在关联关系
1	腾讯集团	8,465.24	15.54	是
2	万维仁和	8,154.78	14.97	否
3	星阅辰石	6,787.86	12.46	否

4	微软游戏工作室（注 6）	3,540.45	6.50	否
5	美国艺电公司	2,820.67	5.18	否
合计		29,768.99	54.63	-
2023 年度				
序号	客户	销售金额	年度销售额占比（%）	是否存在关联关系
1	腾讯集团	7,645.45	14.50	是
2	星阅辰石	5,356.84	10.16	否
3	万维仁和	3,906.9	7.41	否
4	美国艺电公司	2,323.18	4.41	否
5	中文在线	2,134.91	4.05	否
合计		21,367.27	40.53	-
2022 年度				
序号	客户	销售金额	年度销售额占比（%）	是否存在关联关系
1	腾讯集团	6,650.2	13.22	是
2	万维仁和	6,445.63	12.82	否
3	星阅辰石	2,204.35	4.38	否
4	美国艺电公司	2,058.92	4.09	否
5	网易集团（注 7）	2,032.6	4.04	否
合计		19,391.69	38.55	-

注 1：公司客户腾讯科技（深圳）有限公司、腾讯科技（成都）有限公司、腾讯科技（上海）有限公司、腾讯科技（北京）有限公司、腾讯科技（武汉）有限公司、腾讯数码（深圳）有限公司、腾讯数码（天津）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司、深圳市腾讯网络信息技术有限公司、深圳市腾讯信息技术有限公司、上海腾讯企鹅影视文化传播有限公司、海南腾讯网络信息技术有限公司、北京永星互动科技有限公司、成都实娱商业管理有限公司、Supercell Oy、北京乐动卓越科技有限公司、萨罗斯网络科技（深圳）有限公司及 Riot Games, Inc.等合并计算销售额并统称腾讯集团；

注 2：公司客户 Electronic Arts Inc.、Electronic Arts（Canada）, Inc.、EA Digital Illusions CE AB 等合并计算销售额并统称美国艺电公司；

注 3：公司客户 Sony Interactive Entertainment, Inc.、Sony Interactive Entertainment America LLC、Sony Interactive Entertainment Europe Limited、PlayStation Studios Visual Arts、Sony Santa Monica Studio、Sony Guerrilla Games、Sony Sucker Punch、Naughty Dog, Inc.、Insomniac Games, Inc. 等合并计算销售额并统称索尼集团；

注 4：公司客户霍尔果斯万维仁和文化传媒有限公司、霍尔果斯博悦文化传媒有限公司、北京万维猫文化传媒有限公司和苏州万维猫文化科技有限责任公司合并计算销售额并统称万维仁和；

注 5：公司客户星辰科技、霍尔果斯星空辰石文化发展有限公司均为星阅辰石控股子公司，合并计算销售额并统称星阅辰石；

注 6：公司客户 Blizzard Entertainment、Activision Publishing, Inc、Ninja Theory Ltd.、Raven Software、Obsidian Entertainment、Inxile Entertainment Inc、动视信息技术（上海）有限公司和 MICROSOFT CORPORATION 等合并计算销售额并统称微软游戏工作室；

注 7：公司客户网易（杭州）网络有限公司、网易（上海）网络有限公司、广州博冠信息科技有限公司、上海网之易璀璨网络科技有限公司、香港网易互动娱乐有限公司、Netease Interactive Entertainment Pte., Ltd 等合并计算销售额并统称网易集团。

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司向前五大客户销售金额占当期营业收入的比例分别为 38.55%、40.53%、54.63%和 67.75%，公司不存在对单个客户销售金额占当期营业收入比例超过 50%或严重依赖于少数客户的情形。

林芝利创持有公司 12.13%的股份，深圳利通直接持有公司 2023 年第五大客户中文在线 4.49%

的股份，同时深圳利通通过其全资子公司上海阅文信息技术有限公司间接持有中文在线 4.49%的股份，林芝利创和深圳利通均系腾讯控股的下属公司，腾讯控股合计控制中文在线 8.98%的股份。中文在线为创业板上市公司，根据公开披露文件，深圳利通及其全资子公司上海阅文信息技术有限公司均于 2021 年通过受让北京启迪华创投资咨询有限公司持有中文在线的股份，成为中文在线的股东。除上述情况和腾讯集团外，公司、公司控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员和持有公司 5%以上股份的股东等主要关联方与上述主要客户中不存在关联关系，也未在其中占有权益。

7. 其他披露事项

(1) 第三方回款情况

报告期各期，公司第三方回款情况具体如下：

单位：万元

项 目	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
第三方回款金额	3,308.85	3,137.75	4,736.91	3,915.32
其中：同一集团内公司回款	3,308.85	3,137.75	4,735.13	3,855.07
非同一集团内公司回款	-	-	1.79	60.25
当期营业收入	28,548.67	54,488.49	52,715.46	50,285.46
第三方回款金额占当期营业收入比例	11.59%	5.76%	8.99%	7.79%

①第三方回款形成收入占营业收入的比例

报告期内，公司第三方回款金额分别为 3,915.32 万元、4,736.91 万元、3,137.75 万元和 **3,308.85 万元**，占当期营业收入比例分别为 7.79%、8.99%、5.76%和 **11.59%**，主要为同一集团内公司回款。

②第三方回款的原因、必要性及商业合理性

公司客户主要为游戏、动画等行业企业。游戏、动画行业普遍存在通过多家子公司、工作室开展业务的情况，同时行业内兼并收购事件发生较为频繁。因此，公司部分境外游戏、动画客户通过母子公司或关联公司进行销售回款，与行业特征相符，具有必要性及商业合理性。

报告期内，公司同一集团内公司回款分别为 3,855.07 万元、4,735.13 万元、3,137.75 万元和 **3,308.85 万元**，同一集团内公司回款的情况包括：（1）通过母子公司回款，主要包括 2K Sports Inc.、Visual Concepts 通过其母公司 Take-Two 互动娱乐回款；贝塞斯达游戏工作室通过其母公司 Zeni Max Media Inc 回款等。（2）通过关联公司回款，主要包括索尼集团下属主体通过其财务公司 Sony Global Treasury Services Plc 回款，暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment, Inc.）通过其关联公司动视公司（Activision Publishing, Inc.）回款等。

报告期内，公司非同一集团内公司回款分别为 60.25 万元、1.79 万元、0.00 万元和 **0.00 万元**，

金额较小，通过非同一集团内公司回款主要系因合同约定或客户自身原因，具有必要性和商业合理性。

③报告期内，公司涉及第三方回款的交易均系真实业务发生，第三方回款具有可验证性，不存在虚构交易或调节账龄的情形。公司及其实际控制人、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员或其他关联方与第三方回款的支付方不存在关联关系或其他利益安排。报告期内，公司不存在因第三方回款导致的货款归属纠纷。因公司主营业务为以 3D 数字图像、动画等数字资产的形式交付给客户，不涉及实物流，公司涉及第三方回款的交易的资金流与商业实质一致，未违反合同约定。

④公司建立了《销售管理规定》等制度对第三方回款进行管理，公司财务部门应结合销售合同签订主体、开票客户名称、付款方对收款记录进行逐笔登记和确认，原则上三方应保持一致。在业务执行中，由于客观原因导致必须由第三方进行回款时，公司与交易对方确认，在收到代付款项后检查销售合同、付款凭证、第三方支付的原因及背景说明等资料，核对无误后确认入账。报告期内，公司客户通过第三方进行回款符合行业特征及客户的支付习惯。针对第三方回款，公司已建立相关的销售回款管理制度并有效执行，报告期内，公司逐步加强了客户回款管理，严格控制客户第三方回款的情形。

（2）按业务类型分类

报告期各期，各类业务确认的主营业务收入金额及占比情况如下：

单位：万元

业务类型	2025 年 1-6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	收入金额	占比	收入金额	占比	收入金额	占比	收入金额	占比
单项履约义务	21,648.72	75.84%	44,640.11	81.95%	43,645.32	83.02%	44,100.68	88.01%
人员定量	6,898.12	24.16%	9,834.79	18.05%	8,929.56	16.98%	6,009.95	11.99%
小计	28,546.84	100.00%	54,474.91	100.00%	52,574.88	100.00%	50,110.63	100.00%

报告期各期，公司按照单项履约义务方式确认收入的金额分别为 44,100.68 万元、43,645.32 万元、44,640.11 万元和 **21,648.72 万元**，占比分别为 88.01%、83.02%、81.95%和 **75.84%**，为主营业务收入的主要收入确认方式。以人员定量方式确认收入的情况主要存在于游戏 3D 内容受托制作业务中，动画 3D 内容受托制作业务、其他行业 3D 内容受托制作及服务业务中相对较少。

（3）其他业务收入

报告期内，公司其他业务收入分别为 174.83 万元、140.58 万元、13.59 万元和 **1.82 万元**，金额相对较小。其他业务收入中资产转让收入、培训收入、境外预售权转让收入的收入确认方法、确认时点、依据具体如下：

类别	收入确认方法	收入确认时点	依据

资产转让收入	时点法	公司在相关资产转让给客户并经客户确认后确认收入	资产转让合同、银行回单
境外预售权转让收入	时点法	依据结算单上的转让时间确认收入	结算单
培训收入	时段法	在学员培训期间按月确认收入	培训合同、培训费回单

注：公司曾投资设立的民办非企业单位南京原力数字艺术培训中心报告期内曾存在零星 3D 数字内容技术培训业务，南京原力数字艺术培训中心已于 2023 年 7 月注销登记，相关培训业务已终止

根据《企业会计准则》规定，公司应对合同进行评估，识别合同所包含的各单项履约义务，并确定各单项履约义务是在某一时段内履行，还是在某一时点履行。对于在某一时段内履行的履约义务，公司在该段时间内按照履约进度确认收入；对于在某一时点履行的履约义务，在客户取得相关商品或服务控制权时点确认收入。满足下列条件之一时，属于在某一时段内履行履约义务，否则，属于在某一时点履行履约义务：1、客户在公司履约的同时即取得并消耗公司履约所带来的经济利益；2、客户能够控制公司履约过程中在建商品；3、公司履约过程中所产出的商品具有不可替代用途，且公司在整个合同期间内有权就累计至今已完成的履约部分收取款项。因此，公司其他业务收入的收入确认符合《企业会计准则》的规定。

8. 营业收入总体分析

报告期内，公司营业收入分别为 50,285.46 万元、52,715.46 万元、54,488.49 万元和 **28,548.67 万元**，**2022-2024** 年业务规模持续扩大，实现稳步增长。

（二）营业成本分析

1. 成本归集、分配、结转方法

报告期内，公司已建立较为健全的成本核算体系，公司各类项目支出均按照项目进行归集分配，具体如下：

（1）人工成本的归集与分配

公司对于各项目的人工成本通过统计项目制作及项目管理人员工时的方式进行归集。公司项目制作及项目管理人员每日填写工时，各事业部/部门统计人员按周/月对项目实际发生的人员投入情况进行统计，并按照流程规定进行审核。

财务部门于每月末根据统计并确认的各项工时情况，结合每月公司实际承担的人员成本金额，计算各项目每月发生的人工成本支出，确认各项目在当月实际发生的人工成本，于资产负债表日按项目结转人工成本至存货或主营业务成本科目。

(2) 间接费用的归集与分配

项目制作及项目管理人员发生的办公费、差旅费、房屋租金等间接费用，首先按月进行统一归集，于每月末转出至各项目进行分摊后作为项目间接费用，计入存货或主营业务成本。

财务部门根据统计并确认的各项目工时情况，计算出各项目的费用分摊比例，确认各项目在当月实际发生的间接费用，于资产负债表日按项目结转至存货或主营业务成本科目。

(3) 服务采购成本的归集与分配

公司会根据项目实际需要向供应商采购设计、策划、开发、制作等服务。服务采购成本，统一按项目进行归集与分配。资产负债表日，财务部门根据项目验收情况将服务采购成本结转至存货或主营业务成本科目。

2. 营业成本构成情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
主营业务成本	18,930.71	100.00	35,168.47	100.00	34,495.74	100.00	34,283.58	99.63
其他业务成本	-	-	-	-	-	-	127.25	0.37
合计	18,930.71	100.00	35,168.47	100.00	34,495.74	100.00	34,410.83	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司的主营业务成本分别为 34,283.58 万元、34,495.74 万元、35,168.47 万元和 18,930.71 万元，占营业成本的比例分别为 99.63%、100.00%、100.00%和 100.00%，其他业务成本的金额及占比均较低。

3. 主营业务成本构成情况

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
人工成本	14,834.56	78.36	29,078.3	82.68	27,183.06	78.80	25,558.82	74.55
间接费用	1,606.67	8.49	3,550.05	10.09	2,871.64	8.32	3,338.14	9.74
服务采购	2,489.48	13.15	2,540.12	7.22	4,441.04	12.87	5,386.62	15.71
合计	18,930.71	100.00	35,168.47	100.00	34,495.74	100.00	34,283.58	100.00

科目具体情况及分析说明：

公司营业成本由人工成本、间接费用和服务采购构成，其中人工成本主要系制作人员、业务支持

部门的工资薪酬、五险一金等；间接费用主要为项目相关的房屋租金、折旧摊销、差旅交通费、业务招待费等日常费用；服务采购主要系向第三方采购的辅助性制作、后期项目制作、采购软件开发及技术支持等相关服务。报告期内，公司主营业务成本主要由人工成本构成，人工成本占比均在 70%以上。2023 年和 2024 年，公司人工成本占比同比分别增加 4.25 个百分点和 3.88 个百分点，服务采购占比同比分别减少 2.84 个百分点和 5.65 个百分点，主要系公司进一步提升制作人员效率等，合理控制服务采购的规模，减少服务采购成本所致。2023 年，间接费用占比较上期减少 1.42 个百分点，主要系因公司子公司成都原力租赁面积减少所致。2024 年，由于母公司当期租赁的办公场所续租，以及全资子公司武汉原力于 2023 年 9 月更换了租赁办公场所，租金有所提升，导致使用权资产折旧摊销有所增加，进而导致当期间接费用占比同比增加 1.77 个百分点。**2025 年 1-6 月，服务采购占比有所增加，主要受王者剧集等大型动画项目完工结转成本影响，由于相关项目规模较大且制作周期较长，公司增加了后期制作、动画制作等环节的服务采购。**

4. 主营业务成本按产品或服务分类

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
游戏 3D 内容受托制作	9,288.80	49.07	18,406.30	52.34	16,879.91	48.93	16,696.74	48.70
动画 3D 内容受托制作	9,198.89	48.59	15,525.36	44.15	16,628.68	48.21	14,564.06	42.48
其他行业 3D 内容受托制作及服务	443.02	2.34	1,236.81	3.52	987.16	2.86	3,022.78	8.82
合计	18,930.71	100.00	35,168.47	100.00	34,495.74	100.00	34,283.58	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司的主营业务成本主要来自于游戏 3D 内容受托制作和动画 3D 内容受托制作业务。报告期内，各类产品成本变动趋势与收入变动趋势一致。

5. 前五名供应商情况

单位：万元

2025 年 1 月—6 月				
序号	供应商	采购金额	年度采购额占比 (%)	是否存在关联关系
1	广州幻奇网络科技有限公司	139.24	7.44	否
2	成都黑焰联动科技有限公司	106.07	5.67	否
3	北京噤里把啦文化有限公司	69.51	3.72	否

4	上海第五空间科技有限公司	60.30	3.22	否
5	河南随影数据科技有限公司	55.41	2.96	否
合计		430.54	23.02	-
2024 年度				
序号	供应商	采购金额	年度采购额占比 (%)	是否存在 关联关系
1	河南随影数据科技有限公司	160.86	5.10	否
2	Super Sonics Productions Inc.	146.81	4.65	否
3	南京斑马影视动画制作有限公司	145.81	4.62	否
4	拾梦猫（重庆）动漫设计有限公司	118.21	3.75	否
5	李沧区木桔创意文化中心（个体工商户）	94	2.98	否
合计		665.68	21.10	-
2023 年度				
序号	供应商	采购金额	年度采购额占比 (%)	是否存在 关联关系
1	北京游艺天下信息技术咨询有限公司	450.98	16.89	否
2	南京斑马影视动画制作有限公司	241.26	9.04	否
3	中文在线	130	4.87	否
4	上海领声文化传媒有限公司	82.21	3.08	否
5	河南随影数据科技有限公司	79.67	2.98	否
合计		984.13	36.86	-
2022 年度				
序号	供应商	采购金额	年度采购额占比 (%)	是否存在 关联关系
1	北京游艺天下信息技术咨询有限公司	303.52	7.60	否
2	厦门漫行者科技有限公司（注 1）	250.44	6.27	否
3	上海旭点广告有限公司	236.03	5.91	否
4	河南随影数据科技有限公司	169.35	4.24	否
5	铜川市耀州区丁瑞剪辑工作室	168.82	4.23	否
合计		1,128.15	28.27	-

注 1：公司供应商厦门迷漫文化传播有限公司为厦门漫行者科技有限公司的全资子公司，厦门漫行者科技有限公司、厦门迷漫文化传播有限公司合并计算采购额，并统称厦门漫行者科技有限公司。

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司向前五大供应商采购金额占采购总额的比例分别为 28.27%、36.86%、21.10% 和 23.02%，公司不存在对单个供应商采购比例超过 50%或严重依赖于少数供应商的情形。公司、公司控股股东、实际控制人、董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员和持有公司 5%以上股份的股东等主要关联方与上述主要供应商之间的关系详见“第五节 业务和技术”之“三、发行人主营业务情况”之“（二）采购情况及主要供应商”之“2、主要供应商情况”之“（3）前五大供应商关联情况说明”。

6. 其他披露事项

无

7. 营业成本总体分析

报告期内，公司的主营业务成本分别为 34,283.58 万元、34,495.74 万元、35,168.47 万元和 18,930.71 万元，占营业成本的比例分别为 99.63%、100.00%、100.00%和 100.00%。报告期内主营业务成本变动主要系收入规模增减及收入结构变化所致，与主营业务收入的变动趋势一致。

(三) 毛利率分析

1. 毛利按产品或服务分类构成情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
主营业务毛利	9,616.13	99.98	19,306.44	99.93	18,079.14	99.23	15,827.05	99.70
其中：游戏 3D 内容受托制作	6,155.60	64.00	11,475.50	59.40	10,636.98	58.38	10,252.8	64.59
动画 3D 内容受托制作	2,843.99	29.57	6,920.5	35.82	6,619.88	36.33	3,746.48	23.60
其他行业 3D 内容受托制作及服务	616.55	6.41	910.44	4.71	822.28	4.51	1,827.77	11.51
其他业务毛利	1.82	0.02	13.59	0.07	140.58	0.77	47.58	0.30
合计	9,617.96	100.00	19,320.02	100.00	18,219.72	100.00	15,874.63	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司主营业务毛利分别为 15,827.05 万元、18,079.14 万元、19,306.44 万元和 9,616.13 万元，占公司营业毛利的比例分别为 99.70%、99.23%、99.93%和 99.98%，是公司业务毛利的主要来源。公司主营业务毛利由游戏 3D 内容受托制作业务、动画 3D 内容受托制作业务和其他行业 3D 内容受托制作及服务业务构成，其中游戏 3D 内容受托制作业务和动画 3D 内容受托制作业务毛利合计占比分别为 88.45%、95.45%、95.28%和 93.59%，为公司主营业务毛利重要的组成部分。

2. 主营业务按产品或服务分类的毛利率情况

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)
游戏 3D 内容受托制作	39.86	54.10	38.40	54.85	38.66	52.34	38.04	53.78
动画 3D 内容受托制作	23.62	42.19	30.83	41.20	28.47	44.22	20.46	36.54

其他行业 3D 内容 受托制作及服务	58.19	3.71	42.40	3.94	45.44	3.44	37.68	9.68
合计	33.69	100.00	35.44	100.00	34.39	100.00	31.58	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**，具体各业务毛利率分析如下：

（1）游戏 3D 内容受托制作

报告期内，公司游戏 3D 内容受托制作业务毛利率分别为 38.04%、38.66%、38.40%和 **39.86%**，整体相对平稳。

（2）动画 3D 内容受托制作

报告期内，动画 3D 内容受托制作业务的毛利率分别为 20.46%、28.47%、30.83%和 **23.62%**，呈**先升后降**的趋势。与游戏 3D 内容受托制作项目相比，动画 3D 内容受托制作项目数量相对较少，而项目规模相对较大、项目周期较长，单个大型项目的毛利率对业务整体毛利率的影响较大。

2023 年毛利率较 2022 年增长 8.01 个百分点，2024 年毛利率较 2023 年增长 2.36 个百分点，主要原因系公司大项目承制经验和能力逐渐增加，公司制作人员效率有所提升，并且部分大型剧集系列项目前期制作的场景和角色资产能够重复使用，节约了较多人工成本。同时，公司 2023 年动画 3D 内容受托制作前五大项目收入金额为 9,816.72 万元，占比 42.23%，平均毛利率 17.59%，大项目毛利率较 2022 年有明显增加；公司 2024 年动画 3D 内容受托制作前五大项目收入金额为 8,685.41 万元，占比 38.69%，平均毛利率 34.99%，大项目毛利率较 2023 年有明显增加。

2025 年 1-6 月毛利率较 2024 年减少 7.22 个百分点，主要系部分大型动画剧集项目毛利率较低导致，剔除相关项目后，公司该类业务毛利率为 38.26%，较以前年度有所增长。

（3）其他行业 3D 内容受托制作及服务

报告期内，其他行业 3D 内容受托制作及服务业务的毛利率分别为 37.68%、45.44%、42.40%和 **58.19%**。公司其他行业 3D 内容受托制作及服务业务收入规模较小，涉及行业较为广泛，其毛利率波动主要受各期确认收入的大型项目影响。

2022 年毛利率 37.68%，主要受公司承接的中国移动橙络络数字人项目毛利率较低的影响。该项目当期确认收入 1,827.22 万元，占本期同类业务收入的 37.67%，毛利率为 19.06%，毛利率较低的原因具体分析如下：中国移动在合同中约定了最高不超过合同实际发生金额 20%作为质量奖励金，该笔质量奖励金在项目结束后由中国移动根据项目工作考核结果发放，截至 2022 年末，中国移动尚未出具项目工作考核结果，因此不满足收入确认的条件。中国移动已于 2023 年 1 月完成项目工作考核，公司于当月确认收入 456.80 万元，项目毛利率为 88.33%，拉高了 2023 年该类业务的毛利

率水平。

2024 年度，公司该类业务毛利率同比减少 3.04 个百分点，主要受长隆宇宙竞速_02 项目毛利率较低的影响。该项目当期确认收入 943.40 万元，占当期同类业务收入的 43.94%，毛利率较低主要系项目制作过程中客户制作需求增加，发生的人工成本等相对较高导致。

2025 年 1-6 月，公司该类业务毛利率较 2024 年增长 15.79 个百分点，主要系该类业务第一大项目的毛利率较高导致。该项目当期确认收入 724.53 万元，占同期同类业务收入的 68.38%，毛利率较高主要系该项目为 VR 项目，公司有类似项目经验，在制作过程中客户与公司进行充分沟通，有效避免了因需求变更、方案调整等引发的返工问题，项目制作周期较短、制作效率较高，发生的成本整体相对较低导致。

3. 主营业务按销售区域分类的毛利率情况

√适用 □不适用

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)	毛利率 (%)	主营收入占比 (%)
游戏 3D 内容受托制作	39.86	54.10	38.40	54.85	38.66	52.34	38.04	53.78
其中：境内	15.50	12.97	15.39	15.06	9.58	9.67	16.82	11.51
境外	47.54	41.13	47.11	39.79	45.25	42.66	43.82	42.27
动画 3D 内容受托制作	23.62	42.19	30.83	41.20	28.47	44.22	20.46	36.54
其中：境内	23.62	42.19	30.58	40.75	25.20	40.86	16.05	32.11
境外	-	-	53.29	0.46	68.26	3.36	52.43	4.43
其他行业 3D 内容受托制作及服务	58.19	3.71	42.40	3.94	45.44	3.44	37.68	9.68
其中：境内	57.80	2.64	39.68	3.22	45.60	2.96	31.00	7.54
境外	59.15	1.08	54.59	0.72	44.47	0.48	61.27	2.14
合计	33.69	100.00	35.44	100.00	34.39	100.00	31.58	100.00

科目具体情况及分析说明：

从公司各项业务境内外毛利率情况看，公司境外收入的毛利率普遍高于境内毛利率。具体分析如下：

游戏 3D 内容受托制作业务中公司境外客户对项目质量要求较高，其供应商准入机制较为严格，需具备较强的项目制作与管理水平方可成为其供应商，公司成为其供应商后能够较为稳定的与其开展业务合作。相较境外客户，境内客户对价格相对敏感，整体报价较低。

动画 3D 内容受托制作业务和其他行业 3D 内容受托制作及服务业务单个项目的毛利率对业务整体毛利率的影响较大，境内外毛利率差异主要受大型项目毛利率水平的影响。报告期内，公司出于

与客户战略合作或打造作品口碑等因素，在《凡人修仙传》《遮天》《故宫里的大怪兽》等大型系列项目中投入成本较高，在一定程度上影响了境内业务毛利率水平。其中其他行业 3D 内容受托制作及服务业务，2023 年境内毛利率大于境外毛利率，主要受中国移动橙络络数字人项目的影响，2024 年境内毛利率小于境外毛利率，主要受发行人承接的长隆宇宙竞速项目毛利率较低的影响，具体详见本节之“三、盈利情况分析”之“（三）毛利率分析”之“2.主营业务按产品或服务分类的毛利率情况”。

4. 主营业务按照销售模式分类的毛利率情况

√适用 □不适用

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	毛利率(%)	主营收入占比(%)	毛利率(%)	主营收入占比(%)	毛利率(%)	主营收入占比(%)	毛利率(%)	主营收入占比(%)
直销	33.69	100.00	35.44	100.00	34.39	100.00	31.58	100.00
合计	33.69	100.00	35.44	100.00	34.39	100.00	31.58	100.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司直销业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**，不存在经销业务。

5. 可比公司毛利率比较分析

公司名称	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
凡拓数创(%)（注 1）	22.57	10.38	48.02	48.40
丝路视觉(%)（注 2）	28.16	0.22	33.72	38.57
玄机科技(%)（注 3）	未披露	45.17	41.16	56.93
平均数(%)	25.37	18.59	40.97	47.97
发行人(%)	33.69	35.44	34.39	31.58

注 1：凡拓数创的主营业务包括 3D 可视化产品及服务业务、数字一体化综合服务、数字孪生及信息化软件等，其中 3D 可视化产品及服务业务与公司业务可比，故凡拓数创毛利率取其 3D 可视化产品及服务业务的毛利率。

注 2：丝路视觉的主营业务包括数字化展览展示综合业务、数字内容应用业务等，其中数字内容应用业务与公司业务可比，故丝路视觉毛利率取其数字内容应用业务的毛利率。

注 3：玄机科技的主营业务包括数字内容制作服务、数字内容创作及授权和衍生品业务，其中数字内容制作服务与公司业务可比，故玄机科技毛利率取其数字内容制作服务业务的毛利率。玄机科技 2025 年半年报未披露具体业务毛利率。

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**。除 2024 年和 2025 年 1-6 月高于同行业可比公司平均毛利率外，其余期间均低于同行业可比公司平均毛利率，主要系公司动画 3D 内容受托制作业务的毛利率较低导致。

2022 年度和 2023 年度,公司动画 3D 内容受托制作业务毛利率整体低于同行业可比公司毛利率主要系相关业务特点存在差异以及公司经营策略的考量,具体为:(1)报告期内,公司动画 3D 内容受托制作业务完成的主要项目包括《凡人修仙传》《遮天》《故宫里的大怪兽》第二季等,该等项目均为完整制作的动画剧集,同行业可比公司**凡拓数创、丝路视觉**相关业务主要包括广告片、宣传片等,相较同行业可比公司**凡拓数创、丝路视觉**,公司该类业务制作流程长且复杂,人员利用效率相对较低、管理成本相对较高;(2)相较于同行业可比公司**凡拓数创、丝路视觉**,由于动画 3D 内容受托制作项目更能凸显公司技术水平及制作能力,公司出于与客户战略合作或打造作品口碑等因素,亦会主动投入更多人力成本,进而对项目毛利率构成影响;(3)相较于同行业可比公司**玄机科技**,公司的主营业务为 3D 内容受托制作业务,而**玄机科技**除数字内容制作服务外,还包括数字内容创作及授权和衍生品业务,在数字内容产品制作的同时可形成 IP 价值,产品附加值较高等原因,使得毛利率相对较高。

2024 年度,公司主营业务毛利率较 2023 年度小幅增长,高于同行业可比公司平均毛利率,主要系**凡拓数创**和**丝路视觉**当期营业收入大幅下降,而经营过程中部分成本相对刚性,导致当期毛利率较 2023 年度分别减少 37.64 个百分点和 33.50 个百分点。**2025 年 1-6 月**,**凡拓数创**和**丝路视觉**通过降本增效,相关业务毛利率较 2024 年度有所回升,但仍低于公司主营业务毛利率。

6. 其他披露事项

无

7. 毛利率总体分析

报告期内,公司主营业务毛利率分别为 31.58%、34.39%、35.44%和 **33.69%**,呈现先升后降趋势,**2025 年 1-6 月**主营业务毛利率有所下降,主要系部分动画剧集项目毛利率较低导致。公司主营业务毛利率水平主要受项目规模、定制化程度、技术难度、项目制作周期等因素的影响,符合公司实际经营情况。

(四) 主要费用情况分析

单位:万元								
项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)
销售费用	861.25	3.02	1,995.45	3.66	1,896.01	3.60	1,692.70	3.37
管理费用	2,668.35	9.35	4,713.06	8.65	4,868.25	9.23	5,362.45	10.66
研发费用	1,218.31	4.27	2,671.56	4.90	2,517.36	4.78	2,482.89	4.94

财务费用	-78.56	-0.28	-440.16	-0.81	50.11	0.10	-187.93	-0.37
合计	4,669.36	16.36	8,939.91	16.41	9,331.72	17.70	9,350.11	18.59

科目具体情况及分析说明:

报告期内，公司期间费用总额分别为 9,350.11 万元、9,331.72 万元、8,939.91 万元和 **4,669.36 万元**，占营业收入的比例分别为 18.59%、17.70%、16.41%和 **16.36%**。随着公司营业收入的增长，期间费用率有所下降。

1. 销售费用分析

(1) 销售费用构成情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
职工薪酬	575.61	66.83	1,352.08	67.76	1,337.70	70.55	1,231.69	72.76
测试费	134.76	15.65	323.65	16.22	151.35	7.98	170.95	10.10
宣传及业务推广费	87.18	10.12	175.77	8.81	196.86	10.38	98.50	5.82
咨询服务费	7.70	0.89	3.87	0.19	6.59	0.35	66.36	3.92
业务招待费	9.66	1.12	27.32	1.37	29.17	1.54	43.99	2.60
差旅交通费	33.09	3.84	62.97	3.16	114.73	6.05	54.93	3.25
办公费	5.81	0.68	17.26	0.86	34.89	1.84	12.45	0.74
折旧及摊销	7.45	0.86	32.52	1.63	24.71	1.30	11.66	0.69
其他	-	-	-	-	-	-	2.16	0.13
合计	861.25	100.00	1,995.45	100.00	1,896.01	100.00	1,692.70	100.00

(2) 销售费用率与可比公司比较情况

公司名称	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
丝路视觉 (%)	10.43	12.94	6.00	8.77
凡拓数创 (%)	18.36	29.06	14.28	12.12
玄机科技 (%)	3.23	3.83	5.89	3.85
平均数 (%)	10.67	15.28	8.72	8.25
发行人 (%)	3.02	3.66	3.60	3.37

原因、匹配性分析	报告期内，公司销售费用率为 3.37%、3.60%、3.66%和 3.02%，与玄机科技不存在明显差异，但显著低于凡拓数创和丝路视觉，主要系公司销售人员人数较少，销售人员总体薪酬相对较低。同时公司拥有相对稳定的客户结构，主要通过商务洽谈与客户建立合作关系，因而公司在宣传费、差旅费和业务招待费等方面的支出也低于同行业可比公司，具有合理性。 具体来看，报告期各期末，公司销售人员分别为 21 人、21 人、23 人和 25 人，凡拓数创销售人员为 282 人、167 人和 330 人，丝路视觉的销售

	人员为 352 人、294 人和 210 人。公司销售人员显著少于凡拓数创和丝路视觉，主要原因系公司与凡拓数创和丝路视觉在业务类型和销售模式等存在差异。同行业可比公司凡拓数创主营业务收入中占比最高的业务为数字一体化综合服务（报告期各期占比分别为 75.99%、77.05%、65.88%和 74.33%）；丝路视觉主营业务收入中占比最高的业务为数字化展览展示综合业务（报告期各期占比分别为 80.04%、84.03%、77.73%和 80.52%）。上述业务主要通过线上线下推广、直接客户拜访、公开网站获取招投标信息或接受客户邀标等多个渠道获取商机继而向外拓展业务，而公司主营业务为游戏 3D 内容受托制作业务和动画 3D 内容受托制作业务（报告期各期占比均在 90%以上），下游客户主要覆盖游戏、动画等领域，客户主要系国内外知名游戏、动画公司且双方建立了较稳定的合作关系，投标取得的项目较少，销售部门的主要工作为持续跟进客户动态，积极了解客户需求。基于合作过程中公司优秀的 3D 数字图像及动画制作效果及稳定的 3D 数字图像及动画制作产出效率，部分客户在后续合作中采取邀请或直接商谈的方式与公司签订业务订单，公司在市场营销及客户维护方面投入的人力资源相对较小。

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司销售费用发生额分别为 1,692.70 万元、1,896.01 万元、1,995.45 万元和 **861.25 万元**，占营业收入的比例分别为 3.37%、3.60%、3.66%和 **3.02%**。其中，职工薪酬、测试费、宣传及业务推广费是销售费用中主要组成部分，合计分别占销售费用的 88.68%、88.92%、92.79%和 **92.60%**。2023 年，公司销售费用同比增长 12.01%，主要系当期职工薪酬、宣传及业务推广费增加所致。2024 年，公司销售费用同比增长 5.24%，主要系测试费增加所致。

①职工薪酬

销售费用中职工薪酬主要包括销售人员的工资、销售绩效等。报告期内，职工薪酬分别为 1,231.69 万元、1,337.70 万元、1,352.08 万元和 **575.61 万元**。2023 年，职工薪酬同比增长 8.61%，主要系当期销售人员的绩效奖金增长所致。

②测试费

报告期内，公司销售费用中测试费的发生金额分别为 170.95 万元、151.35 万元、323.65 万元和 **134.76 万元**，主要包括完成客户测试任务发生的人工薪酬等制作成本、确认收入后客户要求修改对应的支出等。公司对于测试任务发生的人工薪酬等支出，计入存货科目核算，若后续签订合同形成收入则结转为项目成本，若相关测试未能达到客户要求，无法与客户签订合同形成销售收入，则将进行费用化处理。2024 年度，测试费同比增长 113.84%，主要系故宫里的大怪兽衍生剧、Tsinghua_HanXiZaiYeYanTu_VR_batch02 等项目因客户自身原因要求停止测试、超过一年仍未取得

客户合同或订单等原因，将相关存货转入当期的测试费金额较高所致。
③宣传及业务推广费 报告期内，公司销售费用中宣传及业务推广费分别为 98.50 万元、196.86 万元、175.77 万元和 87.18 万元。2023 年，宣传及业务推广费同比增长 99.86%，主要系公司为进一步提高产品知名度和品牌影响力，拓展推广渠道，通过参加行业展会等多渠道进行线上、线下推广，导致展会推广费等增加所致。 ④咨询服务费 报告期内，公司销售费用中咨询服务费分别为 66.36 万元、6.59 万元、3.87 万元和 7.70 万元，整体金额较小，主要包括短期出口信用保险费、签证费、技术服务费等。2022 年，公司销售费用中咨询服务费相对较高主要系公司当期购买短期出口信用保险中小企业综合保险发生金额 51.99 万元。

2. 管理费用分析

(1) 管理费用构成情况

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
职工薪酬	1,522.02	57.04	2,674.63	56.75	2,488.89	51.12	2,636.09	49.16
咨询及服务费	175.27	6.57	550.43	11.68	761.93	15.65	1,081.91	20.18
折旧及摊销	450.35	16.88	645.26	13.69	739.02	15.18	855.00	15.94
办公费	288.10	10.80	437.17	9.28	474.06	9.74	521.67	9.73
差旅交通费	203.60	7.63	319.81	6.79	294.84	6.06	135.10	2.52
业务招待费	20.27	0.76	79.19	1.68	107.80	2.21	128.45	2.40
其他	8.73	0.33	6.57	0.14	1.71	0.04	4.22	0.08
合计	2,668.35	100.00	4,713.06	100.00	4,868.25	100.00	5,362.45	100.00

(2) 管理费用率与可比公司比较情况

√适用 □不适用

公司名称	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
丝路视觉 (%)	17.28	19.43	6.77	6.85
凡拓数创 (%)	10.90	17.66	8.81	7.82
玄机科技 (%)	9.38	12.43	16.18	12.18
平均数 (%)	12.52	16.51	10.59	8.95
发行人 (%)	9.35	8.65	9.23	10.66
原因、匹配性分析	报告期内，公司的管理费用率分别为 10.66%、9.23%、8.65%和 9.35% 。			

	2022 年度和 2023 年度，公司管理费用率高于丝路视觉和凡拓数创，主要系公司营业收入明显低于同行业可比公司，管理费用中存在较多刚性支出，导致公司管理费用率相对较高。2024 年度和 2025 年 1-6 月，公司管理费用率低于丝路视觉和凡拓数创，主要系上述两家公司 2024 年度营业收入大幅下滑，且凡拓数创和丝路视觉分别因新增股份支付费用、优化人力资源配置增加优化成本等使得管理费用增加所致。 2022-2024 年度，公司管理费用率低于玄机科技，主要系玄机科技营收规模相对较小，且实施股权激励等导致。2025 年 1-6 月，公司管理费用率与玄机科技基本一致。

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司管理费用发生金额分别为 5,362.45 万元、4,868.25 万元、4,713.06 万元和 2,668.35 万元，占营业收入的比例分别为 10.66%、9.23%、8.65%和 9.35%。其中占比较大的费用类型包括职工薪酬、办公费、咨询及服务费、折旧及摊销，合计占管理费用的比重分别为 95.01%、91.69%、91.39%和 91.28%。2022 年度，公司管理费用同比上升 6.11%，主要系公司首次 IPO 申报挂账的发行费用从其他流动资产一次性转入当期咨询及服务费所致。 报告期内，公司管理费用中的职工薪酬分别为 2,636.09 万元、2,488.89 万元、2,674.63 万元和 1,522.02 万元。2023 年公司管理费用职工薪酬同比减少 147.21 万元，主要系管理人员整体数量减少所致。 报告期内，公司管理费用的咨询及服务费分别为 1,081.91 万元、761.93 万元、550.43 万元和 175.27 万元，2022 年和 2023 年金额相对较高，主要系公司于 2022 年 5 月撤回创业板申请，首次申报创业板发生的 IPO 上市中介费用 822.64 万元，于 2022 年一次性计入撤回当期的管理费用；同时公司于 2023 年下半年调整上市方案，将 2022 年 5 月前次撤回申请后至申请在全国股转系统挂牌前发生的 IPO 上市中介费用 526.79 万元，在申请挂牌前全部计入 2023 年的管理费用。

3. 研发费用分析

(1) 研发费用构成情况

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
职工薪酬	1,089.58	89.43	2,400.68	89.86	2,226.22	88.43	2,137.30	86.08
折旧及摊销	86.41	7.09	167.49	6.27	150.27	5.97	117.66	4.74
咨询及服务费	24.68	2.03	69.51	2.60	102.76	4.08	199.75	8.05

单位：万元

其他	17.64	1.45	33.89	1.27	38.11	1.51	28.18	1.14
合计	1,218.31	100.00	2,671.56	100.00	2,517.36	100.00	2,482.89	100.00

(2) 研发费用率与可比公司比较情况

√适用 □不适用

公司名称	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
丝路视觉（%）	8.52	7.84	6.22	6.13
凡拓数创（%）	5.33	9.14	6.06	5.65
玄机科技（%）	7.96	12.40	13.36	10.03
平均数（%）	7.27	9.79	8.55	7.27
发行人（%）	4.27	4.90	4.78	4.94
原因、匹配性分析	报告期内，公司研发费用率分别为 4.94%、4.78%、4.90%和 4.27%，低于同行业可比公司。报告期内，公司研发费用率与同行业可比公司的研发费用率存在差异，一方面系研发内容及应用领域有一定差异；另一方面公司报告期内营业收入同比上升，而同行业可比公司凡拓数创营业收入 2022-2024 年 同比下降，丝路视觉的营业收入 2022 年和 2024 年 同比下降，玄机科技报告期内收入规模相对较低，公司与同行业可比公司营业收入变动趋势或规模存在差异。报告期内，公司主要研发项目情况详见本节之“三、盈利情况分析”之“（六）研发投入分析”之“2.报告期内主要研发项目情况”。			

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司研发费用发生金额分别为 2,482.89 万元、2,517.36 万元、2,671.56 万元和 1,218.31 万元，占营业收入的比例分别为 4.94%、4.78%、4.90%和 4.27%，主要系研发人员的薪酬、咨询及服务费、折旧及摊销和其他。报告期内，公司不存在研发费用资本化的情形。公司重视研发工作，坚持创新驱动发展战略，对研发活动的投入金额呈增长趋势。 报告期内，公司研发费用中咨询及服务费主要包括向第三方采购研发项目中辅助性、非重要环节的技术支持服务及研发相关的软件使用权支出等，相关服务采购根据具体应用和性质归集到对应的研发项目，计入研发费用。

4. 财务费用分析

(1) 财务费用构成情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度

利息费用	187.10	240.41	209.20	242.35
减：利息资本化	-	-	-	-
减：利息收入	307.52	618.99	170.99	26.96
汇兑损益	32.72	-85.64	-7.74	-420.76
银行手续费	9.14	24.06	19.64	17.43
其他	-	-	-	-
合计	-78.56	-440.16	50.11	-187.93

(2) 财务费用率与可比公司比较情况

√适用 □不适用

公司名称	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
丝路视觉（%）	3.51	2.62	0.90	0.55
凡拓数创（%）	0.42	0.43	-0.29	-0.23
玄机科技（%）	0.19	-1.44	-4.83	-3.72
平均数（%）	1.38	0.54	-1.41	-1.13
发行人（%）	-0.28	-0.81	0.10	-0.37
原因、匹配性分析	报告期内，公司财务费用率相对较低或为负。2022 年度和 2023 年度，公司财务费用率高于同行业可比公司平均水平。2024 年度和 2025 年 1-6 月，公司财务费用率低于同行业可比公司平均水平，主要系公司购买利率较高的美元定期存款、协定存款增加导致利息收入增加，而凡拓数创和丝路视觉因银行短期借款利息增加、存款利息较上年同期减少等原因使得当期财务费用增加所致。			

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司财务费用主要由利息费用、利息收入、汇兑损益及手续费支出构成，各期分别为-187.93 万元、50.11 万元、-440.16 万元和**-78.56 万元**。

报告期内，公司利息支出分别为 242.35 万元、209.20 万元、240.41 万元和 **187.10 万元**，主要系银行借款利息支出和房产租赁产生的未确认融资费用。

报告期内，公司利息收入分别为 26.96 万元、170.99 万元、618.99 万元和 **307.52 万元**，2023 年和 2024 年，利息收入较大主要系公司美元存款量逐步增加，美元存款利率较高所致。

报告期内，公司汇兑损益金额分别为-420.76 万元、-7.74 万元、-85.64 万元和 **32.72 万元**，整体变化主要受美元等外汇汇率波动影响，绝对金额占净利润的比例分别为 6.19%、0.09%、1.00%和 **0.70%**，对公司净利润不存在重大影响。公司亦采取以下措施应对外汇汇率波动的风险：①严格控制及管理境外客户的回款周期；②适度保持人民币、美元、日元等的资金规模，对外汇进行合理配置；③在汇率波动幅度较大或存在较强波动预期的情况下，适度开展远期结售汇业务将汇率锁定在合理水平。

5. 其他披露事项

无

6. 主要费用情况总体分析

报告期内，公司期间费用总额分别为 9,350.11 万元、9,331.72 万元、8,939.91 万元和 **4,669.36 万元**，占营业收入的比例分别为 18.59%、17.70%、16.41%和 **16.36%**，随着公司营业收入的增长，期间费用率有所下降。

(五) 利润情况分析

1. 利润变动情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月		2024 年度		2023 年度		2022 年度	
	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)	金额	营业收入占比 (%)
营业利润	5,386.67	18.87	9,969.91	18.30	9,573.48	18.16	7,546.32	15.01
营业外收入	0.00	0.00	3.51	0.01	47.84	0.09	117.70	0.23
营业外支出	26.43	0.09	85.39	0.16	45.98	0.09	55.85	0.11
利润总额	5,360.24	18.78	9,888.02	18.15	9,575.35	18.16	7,608.17	15.13
所得税费用	691.88	2.42	1,350.31	2.48	1,187.10	2.25	808.36	1.61
净利润	4,668.37	16.35	8,537.71	15.67	8,388.25	15.91	6,799.81	13.52

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司营业利润分别为 7,546.32 万元、9,573.48 万元、9,969.91 万元和 **5,386.67 万元**，占营业收入的比重分别为 15.01%、18.16%、18.30%和 **18.87%**，为净利润的主要来源。报告期内，公司营业外收入分别为 117.70 万元、47.84 万元、3.51 万元和 **0.00 万元**，营业外支出分别为 55.85 万元、45.98 万元、85.39 万元和 **26.43 万元**，占比较小，对净利润影响较小。

2. 营业外收入情况

√适用 □不适用

(1) 营业外收入明细

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
接受捐赠	-	-	-	-
政府补助	-	3.34	0.88	101.59
盘盈利得	-	-	-	-

非流动资产毁损报废利得	0.00	-	0.02	0.02
其他	0.00	0.16	46.94	16.09
合计	0.00	3.51	47.84	117.70

(2) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司营业外收入分别为 117.70 万元、47.84 万元、3.51 万元和 **0.00 万元**，金额较小，主要为日常活动无关的政府补助及清理无需支付的款项等。报告期内，公司营业外收入中政府补助均为非经常性损益，符合《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》的规定。

3. 营业外支出情况

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
对外捐赠	-	-	-	-
非流动资产毁损报废损失	26.43	85.23	7.97	37.55
滞纳金及罚款支出	-	0.17	0.02	17.40
其他	0.00	-	37.99	0.89
合计	26.43	85.39	45.98	55.85

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司营业外支出分别为 55.85 万元、45.98 万元、85.39 万元和 **26.43 万元**。2022 年，公司营业外支出中的滞纳金及罚款支出主要为公司子公司泰国原力因未取得授权使用 Autodesk Inc 开发的软件产品而支付的罚款支出，合计 17.31 万元，双方已签订和解协议，约定由泰国原力缴纳罚款并采购相关的软件产品使用权。2023 年，公司营业外支出中其他金额为 37.99 万元，金额相对较大，主要为客户罚款和公司子公司美国原力 3D 动画清理无法收回的往来款。其中客户罚款主要系公司某员工投递简历中擅自使用了公司与客户合作的部分项目信息，因对客户造成了一定影响而支付的罚款，合计 18.10 万元。2024 年，公司营业外支出中非流动资产毁损报废损失金额为 85.23 万元，金额相对较大，主要系公司根据实际情况于当期报废清理部分资产产生的损失。

4. 所得税费用情况

(1) 所得税费用表

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
当期所得税费用	749.94	1,306.43	1,113.54	5.78

递延所得税费用	-58.06	43.89	73.55	802.58
合计	691.88	1,350.31	1,187.10	808.36

(2) 会计利润与所得税费用调整过程

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
利润总额	5,360.24	9,888.02	9,575.35	7,608.17
按适用税率 15%计算的所得税费用	804.04	1,483.20	1,436.30	1,141.23
部分子公司适用不同税率的影响	17.51	-6.74	8.09	-54.77
调整以前期间所得税的影响	-	98.04	-	-
税收优惠的影响	-	-	-	-
非应税收入的纳税影响	-	-6.53	-138.02	-37.69
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	2.73	5.58	12.07	14.58
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-	-	-117.28	-65.02
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	44.59	169.85	400.28	145.26
研发费用加计扣除的影响	-177.00	-393.09	-414.34	-335.22
所得税费用	691.88	1,350.31	1,187.10	808.36

(3) 科目具体情况及分析说明

报告期内，公司所得税费用分别为 808.36 万元、1,187.10 万元、1,350.31 万元和 **691.88 万元**，实际所得税率分别为 10.62%、12.40%、13.66%和 **12.91%**，均低于 15%，主要受非应税收入的纳税影响、可抵扣亏损以及研发费用加计扣除两部分影响较大，所得税费用波动与公司各期利润总额波动相一致。报告期内，公司所得税费用呈逐年增长的趋势，主要系 2023 年以来母公司本期利润增加，可抵扣未弥补亏损使用完毕，当期所得税费用持续增加所致。

5. 其他披露事项

无

6. 利润变动情况分析

报告期内，公司的经营业绩情况如下：

单位：万元、%

项目	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度

	金额	金额	同比变动	金额	同比变动	金额
主营业务收入	28,546.84	54,474.91	3.61	52,574.88	4.92	50,110.63
其中：游戏 3D 内容受托制作业务	15,444.40	29,881.80	8.59	27,516.88	2.11	26,949.54
动画 3D 内容受托制作业务	12,042.88	22,445.86	-3.45	23,248.56	26.97	18,310.54
其他行业 3D 内容受托制作及服务业务	1,059.57	2,147.25	18.67	1,809.44	-62.70	4,850.55
主营业务毛利率	33.69	35.44	1.05	34.39	2.81	31.58
其中：游戏 3D 内容受托制作业务	39.86	38.40	-0.25	38.66	0.62	38.04
动画 3D 内容受托制作业务	23.62	30.83	2.36	28.47	8.01	20.46
其他行业 3D 内容受托制作及服务业务	58.19	42.40	-3.04	45.44	7.76	37.68
净利润	4,668.37	8,537.71	1.78	8,388.25	23.36	6,799.81
扣非归母净利润	4,344.21	8,202.70	11.08	7,384.78	21.18	6,094.01

注：毛利率的同比变动为本期毛利率-上期毛利率

报告期内，公司净利润主要来源于营业利润，营业外收入和营业外支出对公司盈利水平影响较小。报告期内，公司净利润分别为 6,799.81 万元、8,388.25 万元、8,537.71 万元和 **4,668.37 万元**，2023 年度公司净利润同比增长 23.36%，2024 年度公司净利润同比小幅增长。2023 年净利润增长主要系当期动画 3D 内容受托制作业务收入大幅增长的同时毛利率提升导致，其中收入大幅增长的原因主要系随着公司承接大型动画 3D 内容受托制作项目的的能力逐步增强，以及动画剧集项目数量增加等导致；毛利率提升主要系公司大项目承制经验和能力逐渐增加，公司制作人员效率有所提升，并且部分大型剧集系列项目前期制作的场景和角色资产能够重复使用，节约了较多人工成本导致。

报告期内，公司扣非归母净利润分别为 6,094.01 万元、7,384.78 万元、8,202.70 万元和 **4,344.21 万元**，2023 年度和 2024 年度分别同比增长 21.18%和 11.08%。除受营业收入、毛利率增长影响外，扣非归母净利润持续增长主要受美元存款利息收入增加和非经常性损益减少所致。

综上分析，公司报告期内经营业绩**总体呈增长趋势**，具有合理性。

（六）研发投入分析

1. 研发投入构成明细情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
职工薪酬	1,089.58	2,400.68	2,226.22	2,137.3
折旧及摊销	86.41	167.49	150.27	117.66
咨询及服务费	24.68	69.51	102.76	199.75
其他	17.64	33.89	38.11	28.18

合计	1,218.31	2,671.56	2,517.36	2,482.89
研发投入占营业收入的比例（%）	4.27	4.90	4.78	4.94
原因、匹配性分析	报告期内,公司研发投入金额分别为 2,482.89 万元、2,517.36 万元、2,671.56 万元和 1,218.31 万元, 占营业收入的比例分别为 4.94%、4.78%、4.90%和 4.27%, 主要由研发人员的薪酬、咨询及服务费、折旧及摊销和其他构成。报告期内,公司不存在资本化研发投入,研发投入均在研发费用中反映,随着公司经营规模的扩大,公司研发投入规模保持稳步上升的态势。			

科目具体情况及分析说明:

报告期内,公司研发投入构成情况具体分析详见本节“三、盈利情况分析”之“(四)主要费用情况分析”之“3.研发费用分析”。

2. 报告期内主要研发项目情况

报告期内,公司主要研发项目投入情况如下:

研发项目	单位: 万元			
	2025年1-6月	2024年度	2023年度	2022年度
基于深度学习的插帧动画系统	172.45	-	-	-
基于 4D 数据的超写实数字人面部驱动系统	158.19	331.92	-	-
基于神经网络的身体动画驱动系统	157.98	-	-	-
3D 数字内容生产流程 V2025	127.31	-	-	-
NXRender 渲染系统 3.0	104.70	-	-	-
虚拟拍摄实时数字内容生产流程 V2025	91.37	-	-	-
原力信息化平台升级	74.18	52.24	-	-
原力数字资产数据管理平台	61.12		-	-
基于强化学习的动作纠正系统	59.56		-	-
NXRender 渲染器支持 IPR 模式	-	138.77	31.33	-
基于事件驱动的即时响应系统	18.05	120.33	36.42	-
动捕服务官方平台	-	118.72	-	-
动捕数据重定向系统 2.0	4.30	236.10	-	-
基于大语言模型的风格化数字人对话系统	14.93	111.22	-	-
NXRender 渲染系统	-	184.85	137.49	147.76
Renderinfo 平台	-	238.17	-	-
游戏化管理软件 2.0	-	216.76	-	-
3D 数字内容生产流程 V2024	-	162.49	-	-
超写实人物面部 3D4D 数据处理	-	29.98	187.79	-
动捕数据重定向系统	-	-	239.61	-
通过图片生成 3DMesh	-	-	216.51	-
4D 超高清人物角色表情资产库系统	-	-	195.82	-

基于物理的布料动态模拟系统	-	-	163.40	-
基于重光照扫描的超写实高精度数字人资产数据库	-	-	152.80	-
原力 3D 机器学习动作捕捉解算系统 2.0	-	-	139.01	-
基于深度学习的降噪方法在 NX 渲染器中的集成	-	-	129.70	-
面部表情 4D 扫描数据采集制作	-	-	105.39	74.81
基于深度学习的面部表情动画绑定系统线上平台开发	-	-	-	286.41
基于神经网络的虚拟角色动画数据生成系统	-	-	-	226.37
基于神经网络的布料解算系统	-	-	-	205.68
使用可穿戴 MotionCapture 设备在 MAYA 中实现角色 Animation 和 Camera 的可视化信息采集	-	-	-	194.43
基于 VolumetricRender 渲染算法的实时流体渲染（UE）	-	-	-	184.42
基于深度学习的语音驱动 3D 角色面部表情动画系统 2.0	-	-	15.63	175.34
虚拟生物表皮细节生成系统开发	-	-	-	157.69
互动管理平台	-	-	-	155.92
Body_DeepRig	-	-	23.38	132.79
原力渲染管理系统	-	-	-	115.24
原力数据分析平台	-	-	-	108.95
合计	1,044.15	1,941.57	1,774.29	2,165.82

注：主要研发项目为年度研发投入超过 100 万元的研发项目，2025 年 1-6 月为半年度研发投入超过 50 万元的研发项目

3. 研发投入占营业收入比例与可比公司比较情况

√适用 □不适用

公司	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
丝路视觉（%）	8.52	7.84	6.22	6.13
凡拓数创（%）	5.33	9.14	6.06	5.65
玄机科技（%）	7.96	12.40	13.36	10.03
平均数（%）	7.27	9.79	8.55	7.27
发行人（%）	4.27	4.90	4.78	4.94

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司研发费用率分别为 4.94%、4.78%、4.90%和 **4.27%**，低于同行业可比公司。报告期内，公司研发费用率与同行业可比公司的研发费用率存在差异，一方面系研发内容及应用领域有一定差异，另一方面公司报告期内营业收入同比上升，而同行业可比公司凡拓数创的营业收入 **2022-2024 年** 同比下降，丝路视觉的营业收入 2022 年和 2024 年同比下降，**玄机科技报告期内收入规模相对较低，公司与同行业可比公司的营业收入变动趋势或规模存在差异。**

4. 其他披露事项

无

5. 研发投入总体分析

报告期内，公司研发费用金额分别为 2,482.89 万元、2,517.36 万元、2,671.56 万元和 **1,218.31 万元**，**2022-2024 年**保持稳定增长的态势。公司通过将研发成果应用于 3D 数字图像及动画制作各环节中，具备了高效、稳定、高品质的 3D 数字图像及动画制作能力。

报告期内，公司始终致力于技术的持续创新，以更好地满足客户的新需求。为此，公司不断加大研发投入，研发投入与盈利能力的提升之间展现出良好的匹配关系，进一步巩固了公司在市场上的竞争地位。

（七）其他影响损益的科目分析

1. 投资收益

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025年1月—6月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
权益法核算的长期股权投资收益	-	-	-	-0.05
处置长期股权投资产生的投资收益	81.95	-	-	-0.10
处置交易性金融资产取得的投资收益	185.73	281.03	290.18	215.94
合计	267.68	281.03	290.18	215.79

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司投资收益分别为 215.79 万元、290.18 万元、281.03 万元和 **267.68 万元**，主要为理财产品收益。

2. 公允价值变动收益

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025年1月—6月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
交易性金融资产	-	19.16	0.49	128.73
其中：衍生金融工具产生的公允价值变动收益	-	-	0.49	106.33
交易性金融负债	-	-8.99	-4.48	-64.45
其中：远期结售汇产生的公允价值变动收益	-	-8.99	-4.48	-64.45
合计	-	10.18	-3.99	64.28

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司公允价值变动收益金额分别为 64.28 万元、-3.99 万元、10.18 万元和 **0.00 万元**，主要系公司购买的远期结售汇产品及理财产品的公允价值变动收益。

3. 其他收益

√适用 □不适用

单位：万元

产生其他收益的来源	2025年1月—6月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
与资产相关的政府补助	11.34	8.96	14.44	20.68
与收益相关的政府补助	142.44	287.71	922.41	896.54
代扣税费手续费返还	25.20	24.85	22.06	20.97
增值税加计抵减及减免税费	8.00	27.17	192.46	310.27
合计	186.98	348.69	1,151.37	1,248.47

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司其他收益分别为 1,248.47 万元、1,151.37 万元、348.69 万元和 **186.98 万元**，主要为政府补助、代扣手续费返还和增值税加计抵减及减免税费。

报告期内，计入其他收益的政府补助划分为非经常性损益的金额分别为 896.54 万元、922.41 万元、287.71 万元和 **142.44 万元**，划分为经常性损益的金额分别为 20.68 万元、14.44 万元、8.96 万元和 **11.34 万元**，政府补助相关收益的列报情况符合《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》的规定。

4. 信用减值损失

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
坏账损失	338.18	-671.45	-585.66	-294.48
合计	338.18	-671.45	-585.66	-294.48

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司信用减值损失分别为-294.48 万元、-585.66 万元、-671.45 万元和 **338.18 万元**，主要为应收账款、其他应收款等金融工具的坏账损失。

5. 资产减值损失

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
坏账损失	-	-	-	-
存货跌价损失及合同履约成本减值损失（新收入准则适用）	-250.52	-224.50	-155.21	-143.01
合同资产减值损失	-	-	6.19	-5.59
其他非流动资产减值损失	-	-	-	-25.45
合计	-250.52	-224.50	-149.02	-174.05

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司资产减值损失分别为-174.05 万元、-149.02 万元、-224.50 万元和**-250.52 万元**，主要为存货跌价损失、其他非流动资产减值损失。

6. 资产处置收益

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
未划分为持有待售的非流动资产处置收益	22.72	1.22	86.00	50.42
其中：固定资产处置收益	-8.73	0.91	-0.33	-
使用权资产处置收益	31.45	0.31	86.33	50.42
合计	22.72	1.22	86.00	50.42

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司资产处置收益分别为 50.42 万元、86.00 万元、1.22 万元和 **22.72 万元**，金额较小，主要为固定资产处置收益和使用权资产处置收益。

7. 其他披露事项

无

四、 现金流量分析

（一） 经营活动现金流量分析

1. 经营活动现金流量情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	28,673.25	60,277.65	48,582.13	46,739.42
收到的税费返还	-	-	417.17	282.62
收到其他与经营活动有关的现金	769.21	1,005.22	1,332.43	1,258.00
经营活动现金流入小计	29,442.46	61,282.88	50,331.73	48,280.04
购买商品、接受劳务支付的现金	2,094.85	5,760.00	3,983.30	5,301.52
支付给职工以及为职工支付的现金	20,942.35	35,383.01	33,993.16	31,846.23
支付的各项税费	1,492.72	2,312.80	1,383.40	534.53
支付其他与经营活动有关的现金	993.43	2,009.84	2,141.37	1,895.22
经营活动现金流出小计	25,523.36	45,465.64	41,501.23	39,577.49

经营活动产生的现金流量净额	3,919.11	15,817.23	8,830.51	8,702.55

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司经营活动产生的现金流入主要来源于主营业务收入，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 8,702.55 万元、8,830.51 万元、15,817.23 万元和 **3,919.11 万元**。2024 年，公司经营活动产生的现金流量净额同比增长 79.12%，主要系当期销售回款和预收的项目制作款相对较高所致。

2. 收到的其他与经营活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
政府补助	214.00	237.13	1,086.70	1,049.32
利息收入	169.27	695.61	94.36	26.96
经营性往来款项	359.24	39.13	127.98	155.61
其他	26.71	33.36	23.39	26.12
合计	769.21	1,005.22	1,332.43	1,258.00

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司收到的其他与经营活动有关的现金金额分别为 1,258.00 万元、1,332.43 万元、1,005.22 万元和 **769.21 万元**，主要为政府补助、经营性往来款项等。

3. 支付的其他与经营活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
付现费用	964.77	1,928.23	2,058.77	1,772.43
经营性往来款项	19.51	57.38	42.54	87.95
手续费	9.14	24.06	19.64	17.43
其他	0.00	0.17	20.43	17.40
合计	993.43	2,009.84	2,141.37	1,895.22

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司支付的其他与经营活动有关的现金金额分别为 1,895.22 万元、2,141.37 万元、2,009.84 万元和 **993.43 万元**，主要为企业在正常经营过程中，除了主要的购销活动和支付给职工的工资、税费之外，为维持企业运营而发生的其他付现费用等。

4. 经营活动净现金流与净利润的匹配

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
净利润	4,668.37	8,537.71	8,388.25	6,799.81
加：资产减值准备	250.52	224.50	149.02	174.05
信用减值损失	-338.18	671.45	585.66	294.48
固定资产折旧、油气资产折旧、生产性生物资产折旧、投资性房地产折旧	935.41	1,093.45	1,041.63	929.41
使用权资产折旧	268.09	1,515.17	1,378.24	1,550.89
无形资产摊销	366.54	601.21	609.53	635.85
长期待摊费用摊销	46.90	93.80	75.65	289.81
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）	-22.72	-1.22	-86.00	-50.42
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）	26.42	85.23	7.95	37.53
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）	-	-10.18	3.99	-64.28
财务费用（收益以“-”号填列）	219.82	154.77	202.74	-127.22
投资损失（收益以“-”号填列）	-267.68	-281.03	-290.18	-215.79
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-66.50	226.69	75.18	1,088.46
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）	8.44	-182.81	-1.63	-285.88
存货的减少（增加以“-”号填列）	342.51	-2,025.66	526.48	163.60
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	206.50	-638.30	-7,026.29	-3,201.07
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	-2,725.33	5,752.44	3,152.54	-24.44
其他	-	-	37.74	707.77
经营活动产生的现金流量净额	3,919.11	15,817.23	8,830.51	8,702.55

5. 其他披露事项

无

6. 经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动产生的现金流入主要来源于主营业务收入，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 8,702.55 万元、8,830.51 万元、15,817.23 万元和 **3,919.11 万元**。

报告期内，公司销售商品、提供劳务收到的现金与营业收入的比较分析情况如下：

单位：万元

项 目	2025 年 1-6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	28,673.25	60,277.65	48,582.13	46,739.42
营业收入	28,548.67	54,488.49	52,715.46	50,285.46
销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入比例	100.44%	110.62%	92.16%	92.95%

报告期内,公司销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入比例分别为 92.95%、92.16%、110.62% 和 **100.44%**,销售商品、提供劳务收到的现金与营业收入较为匹配,公司主营业务获取现金能力较强。2023 年,公司销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入比例与 2022 年基本持平。2024 年,公司销售商品、提供劳务收到的现金占营业收入比例大幅增加,主要系一方面公司加强应收账款管理,销售回款增加,另一方面随着王者剧集、《无敌鹿战队》《奔月之嫦娥无悔》等项目制作投入及项目进度增加,公司预收的项目制作款大幅增加。

（二） 投资活动现金流量分析

1. 投资活动现金流量情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月 —6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金	56,020.27	59,322.13	72,212.87	71,092.64
取得投资收益收到的现金	276.37	300.76	554.53	703.23
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	13.49	5.86	167.45	8.07
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	26.92	364.16	1,107.18	658.76
投资活动现金流入小计	56,337.04	59,992.91	74,042.03	72,462.70
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	4,643.59	11,529.86	7,314.03	12,753.29
投资支付的现金	43,718.78	69,245.78	72,172.69	71,144.69
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	5.55	362.54	897.72	788.91
投资活动现金流出小计	48,367.92	81,138.18	80,384.43	84,686.89
投资活动产生的现金流量净额	7,969.12	-21,145.27	-6,342.40	-12,224.19

科目具体情况及分析说明：

报告期内,公司投资活动产生的现金流量净额分别为-12,224.19 万元、-6,342.40 万元、-21,145.27 万元和 **7,969.12 万元**。**2022-2024 年**,公司投资活动产生的现金流量净额为负主要系公司产业基地建设项目于 2022 年正式动工,2022 年及之后购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金较多。同时,公司报告期内基于稳定银企合作等考虑,购买一定规模的理财产品。**2025 年 1-6 月**,公司投资活动产生的现金流量净额为正主要系产业基地建设项目完工,当期购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金大幅减少,同时当期赎回理财产品规模相对较大所致。

2. 收到的其他与投资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
收回远期结售汇保证金	26.92	364.16	1,107.18	658.76
合计	26.92	364.16	1,107.18	658.76

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司收到的其他与投资活动有关的现金分别为 658.76 万元、1,107.18 万元、364.16 万元和 **26.92 万元**，主要为收回远期结售汇保证金。

3. 支付的其他与投资活动有关的现金

√适用 □不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
支付远期结售汇保证金	5.55	362.54	897.72	788.91
合计	5.55	362.54	897.72	788.91

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司支付的其他与投资活动有关的现金分别为 788.91 万元、897.72 万元、362.54 万元和 **5.55 万元**，主要为支付远期结售汇保证金。

4. 其他披露事项

无

5. 投资活动现金流量分析：

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-12,224.19 万元、-6,342.40 万元、-21,145.27 万元和 **7,969.12 万元**。报告期各期，公司收回投资收到的现金和支付投资支付的现金金额较大，主要系购买和赎回理财产品所产生的现金流出流入所致。购建长期资产所支付的现金，系公司在报告期内购置土地、购买办公设备及投入在建工程等所产生的现金流出。

（三）筹资活动现金流量分析

1. 筹资活动现金流量情况

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
筹资活动产生的现金流量：				

吸收投资收到的现金	10.37	71.70	61.99	56.49
取得借款收到的现金	2,000.00	10,500.00	11,069.75	13,430.25
发行债券收到的现金	-	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
筹资活动现金流入小计	2,010.37	10,571.70	11,131.74	13,486.74
偿还债务支付的现金	5,730.36	9,241.14	9,048.36	3,684.25
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	201.53	541.88	492.81	207.10
支付其他与筹资活动有关的现金	1,194.66	1,105.14	1,136.36	1,924.87
筹资活动现金流出小计	7,126.54	10,888.16	10,677.52	5,816.21
筹资活动产生的现金流量净额	-5,116.17	-316.46	454.22	7,670.53

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为 7,670.53 万元、454.22 万元、-316.46 万元和 **-5,116.17 万元**。2022 年度，公司筹资活动产生的现金流量净额相对较高，主要系公司银行借款规模较大，且本期还款净额较少所致。

2. 收到的其他与筹资活动有关的现金

☐适用 ☒不适用

3. 支付的其他与筹资活动有关的现金

☒适用 ☐不适用

单位：万元

项目	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
租赁付款额	1,036.66	1,045.14	1,136.36	1,884.87
发行费用	158.00	60.00	-	40.00
合计	1,194.66	1,105.14	1,136.36	1,924.87

科目具体情况及分析说明：

报告期内，公司支付的其他与筹资活动有关的现金分别为 1,924.87 万元、1,136.36 万元、1,105.14 万元和 **1,194.66 万元**，主要由租赁付款额、发行费用构成。

4. 其他披露事项

无

5. 筹资活动现金流量分析：

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为 7,670.53 万元、454.22 万元、-316.46 万元

和-5,116.17 万元。报告期内，筹资活动现金流入主要为公司向银行借款收到的现金；筹资活动现金流出主要系公司偿还银行借款。

五、 资本性支出

（一）重大资本性支出情况

报告期各期，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金分别为 12,753.29 万元、7,314.03 万元、11,529.86 万元和 **4,643.59 万元**，主要为适应业务发展需要而购建的固定资产、无形资产，重大资本性支出均围绕主营业务进行。

公司重大资本性支出主要围绕主营业务进行，有利于扩大公司产能，提高公司技术水平，符合公司战略发展方向，不存在跨行业投资的情况。

（二）未来可预见的重大资产支出情况

公司未来重大资本性支出主要为本次公开发行募投项目，具体详见“第九节 募集资金运用”。

六、 税项

（一） 主要税种及税率

税种	计税依据	税率			
		2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
增值税	以按税法规定计算的销售货物和应税劳务收入为基础计算销项税额，扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	13%、7%、6%、3%			
消费税	以按税法规定计算的当期销售额为基础计算消费税额，扣除当期允许抵扣的进项消费税额后，差额部分为应交消费税	10%			-
教育费附加	实际缴纳的流转税税额	3%			
城市维护建设税	实际缴纳的流转税税额	7%			
企业所得税	应纳税所得额	25%、21%、20%、15%、8.84%			
地方教育费附加	实际缴纳的流转税税额	2%			
房产税	从价计征的，按房产原值一次减除 30%后余值的 1.2%计缴；从租计征的，按租金收入的 12%计缴	1.2%、12%			

存在不同企业所得税税率纳税主体的说明：

√适用 □不适用

纳税主体名称	所得税税率			
	2025 年 1 月—6 月	2024 年度	2023 年度	2022 年度
公司	15%	15%	15%	15%
武汉原力	15%	15%	15%	15%
成都原力	15%	15%	15%	15%
南京锐游	15%	15%	25%	25%
女娲数字	20%	20%	20%	20%
上海引弓	20%	20%	20%	20%
动画有限	20%	20%	20%	20%
原力天津	-	-	20%	20%
原力擎视	-	-	20%	20%
原力艺术	-	-	20%	20%
快乐编码	-	-	-	20%
成都锐游	-	-	-	15%
泰国原力动画	20%	20%	20%	免征
美国原力 3D 动画	21%、8.84%	21%、8.84%	21%、8.84%	21%、8.84%
美国原力娱乐	21%、8.84%	21%、8.84%	21%、8.84%	21%、8.84%
日本原力	法人税、事业税、住民税	法人税、事业税、住民税	法人税、事业税、住民税	-
浙江原力	20%	20%	20%	-

具体情况及说明：

美国联邦公司所得税适用税率 21%，美国加州所得税按照应纳税所得额的 8.84%计税，最低税额为每年 800 美元。

泰国原力动画增值税率为 7%，2023 年 9 月 30 日之前免征企业所得税，2023 年 9 月 30 日之后适用的企业所得税税率为 20%。

日本原力注册地在日本，因注册资本金不足 1 亿日元且母公司注册资本金低于 5 亿日元的法人，纳税所得额 800 万日元以内适用 15%的法人税税率，800 万日元以上适用 23.20%的法人税税率；因注册资本金不足 1 亿日元且母公司注册资本金超过 5 亿日元，或注册资本金超过 1 亿日元的法人，适用 23.20%的法人税税率，另有地方法人税、事业税、住民税等。日本原力消费税税率为 10%。

（二） 税收优惠

√适用 □不适用

1、企业所得税税收优惠

（1）根据《财政部、税务总局、商务部、科技部、国家发展改革委关于将技术先进型服务企业所得税政策推广至全国实施的通知》（财税〔2017〕79 号）的规定，对经认定的技术先进型服务

企业减按 15%的税率征收企业所得税。2021 年 11 月 25 日，公司通过技术先进型服务企业复审，有效期三年；2024 年 12 月 26 日，公司通过技术先进型服务企业复审，有效期三年。公司报告期内适用的企业所得税税率为 15%。

（2）江苏省科学技术厅、江苏省财政厅和国家税务总局江苏省税务局于 2020 年 12 月联合下发了高新技术企业证书（证书编号 GR202032000618），公司被认定为高新技术企业，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，高新技术企业减按 15%税率计算缴纳企业所得税。2023 年 12 月 13 日，江苏省科学技术厅、江苏省财政厅和国家税务总局江苏省税务局联合下发了高新技术企业证书（证书编号 GR202332020394），公司被认定为高新技术企业，有效期三年。公司报告期内适用的企业所得税税率为 15%。

（3）江苏省科学技术厅、江苏省财政厅和国家税务总局江苏省税务局于 2024 年 12 月联合下发了高新技术企业证书（证书编号 GR202432016360），南京锐游被认定为高新技术企业，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，高新技术企业减按 15%税率计算缴纳企业所得税。南京锐游 2022-2023 年适用的企业所得税税率为 25%，2024 年和 2025 年 1-6 月适用的企业所得税税率为 15%。

（4）湖北省科学技术厅、湖北省财政厅和国家税务总局湖北省税务局于 2020 年 12 月联合下发了高新技术企业证书（证书编号 GR202042002563），武汉原力被认定为高新技术企业，有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，高新技术企业减按 15%税率计算缴纳企业所得税。武汉原力 2020-2022 年适用的企业所得税税率为 15%。2023 年 11 月 14 日，湖北省科学技术厅、湖北省财政厅和国家税务总局湖北省税务局联合下发了高新技术企业证书（证书编号 GR202342003057），武汉原力被认定为高新技术企业，有效期三年。武汉原力报告期内适用的企业所得税税率为 15%。

（5）根据《财政部 税务总局 国家发展改革委关于延续西部大开发企业所得税政策的公告》（财政部税务总局国家发展改革委公告 2020 年第 23 号），自 2021 年 1 月 1 日至 2030 年 12 月 31 日，对设在西部地区的鼓励类产业企业减按 15%的税率征收企业所得税。报告期内，成都原力、成都锐游适用 15%的企业所得税税率。

（6）根据《财政部 税务总局关于实施小微企业和个体工商户所得税优惠政策的公告》（财政部 税务总局公告 2021 年第 12 号）和《国家税务总局关于落实支持小型微利企业和个体工商户发展所得税优惠政策有关事项的公告》（国家税务总局公告 2021 年第 8 号），自 2021 年 1 月 1 日至 2022 年 12 月 31 日，对小型微利企业年应纳税所得额不超过 100 万元的部分，减按 12.5%计入应纳税所得额，按 20%的税率缴纳企业所得税。根据财政部、税务总局《关于进一步支持小微企业和个体工商户发展有关税费政策的公告》（财政部 税务总局公告 2023 年第 12 号），自 2023 年 1 月 1 日至 2027 年 12 月 31 日，对小型微利企业年应纳税所得额，减按 25%计入应纳税所得额，按 20%

的税率缴纳企业所得税。报告期内，女娲数字、上海引弓、动画有限、原力天津、原力擎视、原力艺术、快乐编码、浙江原力适用 20%的企业所得税税率。

(7) 根据泰国投资促进委员会 (THE BOARD OF INVESTMENT) 《投资促进法案 B.E.2520 (1977)》(Investment Promotion Act B.E. 2520 (1977)) 的规定, 申请到 BOI 证书的外商企业自销售产品取得第一笔收入之日起, 免征企业所得税五年, 免税期内产生的亏损, 可在免税期满后五年内抵扣。2018 年 6 月 18 日, 泰国原力动画获得泰国投资促进委员会的批准证书 (证书编号 61-0707-1-00-2-0), 并于 2018 年 9 月 30 日取得第一笔收入, 因此泰国原力动画 2018 年 9 月 30 日至 2023 年 9 月 29 日免征企业所得税。2023 年 9 月 30 日至 **2025 年 6 月 30 日** 泰国原力动画适用的企业所得税税率为 20%。

2、增值税税收优惠

根据《财政部 国家税务总局关于全面推开营业税改征增值税试点的通知》(财税〔2016〕36 号) 附件 4《跨境应税行为适用增值税零税率和免税政策的规定》相关规定, 境内单位和个人向境外单位提供的完全在境外消费的离岸服务外包业务可以选择适用增值税零税率或免税。报告期内, 公司境外收入免征增值税。

根据财政部、税务总局、海关总署印发的《关于深化增值税改革有关政策的公告》(公告 2019 年第 39 号), 自 2019 年 4 月 1 日至 2021 年 12 月 31 日, 允许生产、生活性服务业纳税人按照当期可抵扣进项税额加计 10%抵减应纳税额。根据财政部、税务总局印发的《关于促进服务业领域困难行业纾困发展有关增值税政策的公告》(财政部 税务总局公告 2022 年第 11 号), 上述加计抵减优惠政策执行期限延长至 2022 年 12 月 31 日。根据财政部、税务总局印发的《关于明确增值税小规模纳税人减免增值税等政策的公告》(公告 2023 年第 1 号), 自 2023 年 1 月 1 日至 2023 年 12 月 31 日允许生产、生活性服务业纳税人分别按照当期可抵扣进项税额加计 5%、10%抵减应纳税额。2022-2023 年, 公司和境内子公司适用上述规定。

(三) 其他披露事项

无

七、 会计政策、估计变更及会计差错

(一) 会计政策变更

√适用 □不适用

1. 会计政策变更基本情况

单位: 万元

期间/时点	会计政策变更的内容	审批程序	受影响的报表项目名称	原政策下的账面价值	新政策下的账面价值	影响金额
2022 年 12 月 31 日	《企业会计准则解释第 16 号》“关于单项交易产生的资产和负债相关的递延所得税不适用初始确认豁免的会计处理”的规定	国家统一会计制度要求	递延所得税资产	1,026.23	1,293.87	267.63
			递延所得税负债	22.07	288.81	266.75
			未分配利润	-20,114.90	-20,114.30	0.60
			少数股东权益	-297.57	-297.28	0.28
2022 年度			所得税费用	809.30	808.36	-0.93

具体情况及说明：

(1) 执行《企业会计准则解释第 16 号》的影响

公司自 2023 年 1 月 1 日起执行财政部颁布的《企业会计准则解释第 16 号》“关于单项交易产生的资产和负债相关的递延所得税不适用初始确认豁免的会计处理”规定，对在首次执行该规定的财务报表列报最早期间的期初至首次执行日之间发生的适用该规定的单项交易按该规定进行调整。对在首次执行该规定的财务报表列报最早期间的期初因适用该规定的单项交易而确认的租赁负债和使用权资产，产生应纳税暂时性差异和可抵扣暂时性差异的，按照该规定和《企业会计准则第 18 号——所得税》的规定，将累积影响数调整财务报表列报最早期间的期初留存收益及其他相关财务报表项目。

2. 首次执行新金融工具准则、新收入准则、新租赁准则调整首次执行当年年初财务报表相关项目情况

√适用 □不适用

具体详见本节之“七、会计政策、估计变更及会计差错”之“（一）会计政策变更”。

(二) 会计估计变更

□适用 √不适用

(三) 会计差错更正

□适用 √不适用

八、 发行人资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项

(一) 财务报告审计截止日后主要财务信息及经营状况

√适用 □不适用

1、会计师事务所的审阅意见

公司财务报告审计截止日为 2025 年 6 月 30 日，天健所对公司 2025 年 9 月 30 日的合并及母公司资产负债表，2025 年 1-9 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表，以及财务报表附注进行了审阅，并出具了《审阅报告》（天健审〔2025〕3-530 号）。审阅意见如下：“根据我们的审阅，我们没有注意到任何事项使我们相信财务报表没有按照企业会计准则的规定编制，未能在所有重大方面公允反映原力数字公司合并及母公司的财务状况、经营成果和现金流量”。

2、发行人及相关人员的专项声明

公司及董事、监事、高级管理人员对审计截止日后的财务报告进行了核查和审阅，确认公司 2025 年 1-9 月及 2025 年 9 月 30 日财务报告所载资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性及完整性承担连带责任。公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人保证 2025 年 1-9 月及 2025 年 9 月 30 日财务报告真实、准确、完整。

3、财务报告审计截止日后主要财务数据

(1) 合并资产负债表主要数据

单位：万元

项 目	2025 年 9 月 30 日	2024 年 12 月 31 日	变动比例
资产总额	100,902.41	106,086.42	-4.89%
负债总额	24,440.32	37,705.20	-35.18%
股东权益总额	76,462.08	68,381.22	11.82%
归属于母公司所有者的股东权益	77,007.05	68,856.14	11.84%

(2) 合并利润表及现金流量表主要数据

单位：万元

项 目	2025 年 1-9 月	2024 年 1-9 月	变动比例
营业收入	44,458.59	35,413.25	25.54%
营业利润	9,287.35	7,158.97	29.73%
利润总额	9,251.02	7,152.10	29.35%
净利润	8,057.02	6,227.47	29.38%
归属于母公司股东的净利润	8,142.62	6,328.25	28.67%
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	7,551.98	5,983.45	26.21%
经营活动产生的现金流量净额	7,569.71	9,013.83	-16.02%

注：2024 年 1-9 月财务数据已经审阅，下同

(3) 非经常性损益主要数据

单位：万元	
项 目	2025 年 1-9 月
非流动资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	103.88
计入当期损益的政府补助（与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外）	320.98
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、衍生金融资产、交易性金融负债、衍生金融负债和其他债权投资取得的投资收益	229.76
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	8.50
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-10.44
其他符合非经常性损益定义的损益项目	35.69
小计	688.36
减：所得税影响数	97.58
少数股东权益影响额（税后）	0.14
非经常性损益净额	590.64

4、财务报告审计截止日后主要财务变动分析

截至 2025 年 9 月 30 日，公司资产总额、归属于母公司所有者的股东权益分别为 100,902.41 万元和 77,007.05 万元，分别较 2024 年末变动-4.89%和 11.84%。公司资产总额有所下降主要系公司当期末银行贷款规模和基建相关的应付账款降低导致，进一步优化资产负债结构。2025 年 1-9 月，公司持续盈利，进一步提升了归属于母公司所有者的股东权益。

2025 年 1-9 月，公司营业收入、净利润、扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别为 44,458.59 万元、8,057.02 万元和 7,551.98 万元，分别同比增长 25.54%、29.38%和 26.21%，主要得益于业务的持续扩张。2025 年 1-9 月，因公司支付给职工以及为职工支付的现金同比增加 3,446.50 万元，同比增长 12.74%，导致当期公司经营活动产生的现金流量净额同比下降 16.02%。

5、财务报告审计截止日后主要经营情况

财务报告审计截止日至本招股说明书签署日之间，公司经营情况稳定，产业政策、税收政策、行业市场环境、主要客户与供应商、公司经营服务模式未发生重大变化，公司董事、高级管理人员及核心技术人员未发生重大变化，未出现对公司持续经营能力产生重大不利影响的事项，也未出现其他可能影响投资者判断的重大事项。

（二） 重大期后事项

☐适用 ☒不适用

（三） 或有事项

☒适用 ☐不适用

1、诉讼、仲裁情况

截至本招股说明书签署日，公司尚未了结的金额在 200 万元以上的诉讼案件情况详见“第十节 其他重要事项”之“三、可能产生重大影响的诉讼、仲裁事项”。

（四） 其他重要事项

☐适用 ☒不适用

九、 滚存利润披露

☒适用 ☐不适用

经公司 2024 年第三次临时股东大会审议，本次发行前公司形成的滚存未分配利润，由本次股票发行后的新老股东按各自持股比例共同享有。若公司本次发行完成前存在累计未弥补亏损的，由本次股票发行后新老股东按各自持股比例并以各自认购的公司股份为限相应承担。

第九节 募集资金运用

一、 募集资金概况

（一）本次募集资金投资项目情况

经公司第三届董事会第五次会议及 2024 年第三次临时股东大会审议通过，公司本次拟向不特定合格投资者公开发行不超过 8,018,900 股人民币普通股股票（含本数，不含超额配售选择权），本次向不特定合格投资者公开发行股票募集资金扣除相应发行费用后的净额，拟投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	募集资金拟投入金额	实施主体	项目备案代码	环评批复文号
1	原力数字科技创新产业基地项目	55,668.61	36,431.24	南京锐游	宁谷管委备（2024）97 号	《建设项目环境影响登记表备案回执》（备案号：202032011400000071）
2	数字内容创新技术平台建设项目	5,920.86	5,301.06	原力数字	宁谷管委备（2020）147 号	不适用
3	3D 实时数字动画应用平台建设项目	7,246.94	7,063.95	原力数字	宁谷管委备（2022）134 号	不适用
合计		68,836.41	48,796.25	-	-	-

本次发行上市募集资金到位前，公司可根据各项目的实际进度，以自筹资金支付项目所需款项。本次发行上市募集资金到位后，公司将严格按照有关制度使用募集资金，募集资金可用于置换前期投入募集资金投资项目的自筹资金以及支付项目剩余款项。若本次发行实际募集资金低于募集资金投资项目的投资额，公司将通过自筹资金解决；若本次发行实际募集资金高于募集资金投资项目的投资额，公司将按照国家法律、法规及中国证监会和北交所的有关规定履行相应法定程序后合理使用。此外，本次募集资金投资项目均由公司及全资子公司自主实施，不涉及与他人合作的情况。

（二）募集资金管理制度及专户存储安排

为规范公司对募集资金的管理和使用，提高公司募集资金使用效益，切实保护广大投资者的利益，公司根据《公司法》《证券法》等有关规定，已制定《募集资金管理制度》，对募集资金专户存储、募集资金使用、募集资金用途变更以及募集资金管理与监督等进行了详细严格的规定。本次募集资金到位后将存放于公司董事会指定的专项账户，以有效保证募集资金的专款专用。

（三）募集资金置换安排情况，前期投入金额有效确定方法，置换相关安排合理，募集资金投资计划的完成期限安排

1、募集资金置换安排情况

对于公司本次发行董事会决议日后、募集资金到账前，因经营需要或市场竞争等因素导致募集资金投资项目必须进行先期投入的，公司将根据项目进度的实际需要以自筹资金先行投入，并在募集资金到位之后以募集资金置换先行投入的自筹资金。

公司以自筹资金预先投入募集资金投资项目的，可以以募集资金置换自筹资金。置换事项应当经董事会审议通过，会计师事务所出具鉴证报告，并由保荐机构发表明确同意意见并披露。

2、前期投入金额有效确定方法

公司募投项目前期投入金额可通过以下方式有效确定：

（1）公司募投项目前期投入金额为《关于公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市方案的议案》经第三届董事会第五次会议（2024年3月25日）审议后，公司以自筹资金先行投入募投项目的资金；

（2）对募投项目进行专项财务核算，对于募投项目的支出，严格按照公司《募集资金管理制度》（北交所上市后适用）及其他资金管理制度履行资金使用申请及审批手续，并将合同、发票、付款单、验收单等相关资料进行归档以供备查；

（3）申报会计师对公司以募集资金置换先行投入的自筹资金前，就拟置换的募集资金金额出具专项鉴证报告；

（4）根据募投项目归集材料、设备及相关人员费用等，按照《募集资金管理制度》（北交所上市后适用）的规定履行募集资金使用的有关审批程序，做到付款金额、付款时间、付款方式、付款对象合法、合理，并提供相应的依据性文件供备案查询；

（5）保荐机构将对公司使用自有资金支付募投项目的情况采用定期或不定期现场检查、书面问询等方式进行持续监督。

3、置换相关安排合理

公司《募集资金管理制度》（北交所上市后适用）第二十三条规定如下：“公司以自筹资金预先投入公开披露的募投项目，募集资金到位后以募集资金置换自筹资金的，应当在募集资金转入专户后六个月内实施……募集资金置换事项应当经公司董事会审议通过，保荐机构或者独立财务顾问应当发表明确意见。公司应当在董事会审议通过后两个交易日内披露置换事项。”公司募集资金置换安排符合《募集资金管理制度》（北交所上市后适用）的相关规定，募集资金置换相关事项需经发行人董事会审议通过并披露，保荐机构应当发表明确同意意见并披露，需履行必要的审批程序，具备合理性。

综上所述，公司将按照《募集资金管理制度》（北交所上市后适用）履行支付募投项目相关款项的审批程序，保荐机构将对公司使用自有资金支付募投项目的情况进行持续监督，募投项目前期

投入金额可以有效确定。公司募集资金置换事项需履行必要的审批程序，相关安排具备合理性。

4、募集资金投资计划的完成期限安排

本次募集资金投资项目建设周期均为 36 个月，其中原力数字科技创新产业基地项目的基建部分已于 2025 年 2 月完成竣工验收，该募投项目的软硬件设备尚在陆续采购中；数字内容创新技术平台建设项目和 3D 实时数字动画应用平台建设项目均已完成项目前期准备和规划，软硬件设备尚在陆续采购中。

二、 募集资金运用情况

（一）原力数字科技创新产业基地项目

1、项目概况

本项目建设主体为公司全资子公司南京锐游，建设地点位于江苏省南京市雨花台区锦华西 B-2 地块。公司拟投资 55,668.61 万元实施原力数字科技创新产业基地项目，一方面为扩充现有 3D 数字内容制作业务团队，积极引入高端制作人才、项目管理人员、核心研发人员，提升公司 3D 数字内容业务制作优势和交付能力；另一方面为建设办公场所以及购买开展业务所需的先进硬件设备和技术制作软件，以满足公司 3D 数字内容制作服务业务的发展需求，扩大市场份额，保持公司在国内 3D 数字内容制作领域的优势地位。

2、项目实施的必要性

（1）提高公司 3D 数字内容制作能力，满足下游市场需求

3D 数字内容制作行业在游戏、动画、文化旅游和传媒等众多领域的广泛应用，体现了其在现代数字经济中的核心地位。特别是随着技术进步和市场需求的扩大，3D 数字技术已成为推动相关行业创新和增长的关键因素。在游戏行业，3D 技术的应用几乎是必不可少，该技术不仅提高了游戏的真实感和互动性，也是提升玩家游戏体验的关键因素。根据 Newzoo 的全球游戏市场报告，2023 年全球游戏市场的总收入为 1,839 亿美元，预计在 2026 年达到 2,070 亿美元。根据中国音数协游戏工委和中国游戏产业研究院发布的《2024 年中国游戏产业报告》，2024 年中国游戏市场规模达到 3,257.83 亿元。在动画行业，3D 数字技术也被广泛应用。根据 Precedence Research 的数据，2024 年，全球动画市场规模为 4,362 亿美元，预计 2030 年将达 6,643 亿美元。根据嘉世咨询的数据，2022 年我国动漫产业总产值为 2,379 亿元，市场规模呈现稳步增长态势。3D 动画不仅在电影和电视节目中占据主导地位，还在广告和短视频内容制作中发挥越来越重要的作用。此外，在金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等行业也有大量的 3D 数字内容制作需求。在此背景下，公司拟进行本项目建设，通过改善办公环境、新增设备和专业人员，提高公司 3D 数字内容制作能力，更好地满足下游市场的需求，推动相关产业的技术创新和市场扩展。

(2) 提升内容自动生成能力和水平，提高公司产品制作效率

在 3D 数字内容制作领域，人工智能、神经网络和计算机视觉等技术的应用正变革着整个行业的制作模式和效率。人工智能技术使得 3D 模型的生成可以更快速地响应市场需求，实现个性化和规模化的制作。例如，利用人工智能技术可以自动设计复杂的 3D 对象和环境，极大地减少手工绘制的需求，从而加速开发周期。神经网络技术在上述过程中也起到至关重要的作用，其能够学习和模拟复杂的视觉和空间数据，使 3D 模型更加真实和精确。而计算机视觉技术进一步增强了这一过程的效率和实用性，特别是在物体识别和空间定位方面。它可以自动分析 2D 图像和视频，从中提取 3D 结构信息，自动构建详细的 3D 场景和动画。这种技术的应用不仅提高了 3D 内容的制作速度，还提升了场景重建的准确性。

通过本项目的建设，公司将在基于神经网络的三维动作生成技术的研发、高清晰视频内容生成技术的研发、超写实数字人资产以及动画自动生成的研发这三方面加大研发投入，通过神经网络、计算机视觉等人工智能技术的应用，不仅可提升 3D 数字内容制作的自动化水平，还极大地优化了制作流程，在降低成本的同时，提高制作效率。

(3) 顺应行业发展趋势，实现公司战略目标

随着计算机信息技术和数据库管理核心技术的加速创新发展，以人工智能、云计算、大数据等为代表的数字技术不断颠覆数字内容制作领域的技术应用。市场客户对于数字内容产品视觉效果及制作效率标准将会不断提升，能否结合先进的数字制作技术手段实现更高质量、更高效、更稳定的数字内容产品交付将成为衡量数字内容制作行业企业核心竞争力的重要标准之一。

此外，3D 数字内容制作行业跨行业融合发展趋势明显，随着居民消费结构逐步升级，消费者对于个性化、定制化产品的需求不断增长和释放，以金融、通信、传媒、教育、电商、文旅等为代表的服务型行业对于 3D 数字内容产品需求不断扩大。公司作为 3D 数字内容制作服务供应商，始终秉承“坚持科技与艺术相融合，为客户提供最优质的 3D 数字内容产品和制作服务”的企业使命。因此，公司将加大数字信息技术研发与创新投入，注重新兴数字信息技术与 3D 数字内容制作领域的融合，同时进一步挖掘不同行业领域客户的潜在需求，致力于将 3D 数字内容制作服务拓展至更加广泛的行业应用领域，顺应行业发展趋势，实现公司战略目标。

3、项目实施的可行性

(1) 项目建设与国家产业政策相一致

近年来国家出台了一系列扶持政策促进行业健康、快速发展，促进我国数字文化产业整体实力和竞争力的提升。《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》提出：实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式，壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业。鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”。《“十四五”数字经济发展规划》要求支持实体消费场所建设数字

化消费新场景。《扩大内需战略规划纲要（2022—2035 年）》要求支持发展数字创意产业，加快传统线下业态数字化改造和转型升级，深入发展在线文娱，鼓励传统线下文化娱乐业态线上化，支持打造数字精品内容和新兴数字资源传播平台。另外，《产业结构调整指导目录（2024 年本）》也将文化创意产品开发，数字文化创意，数字内容服务，动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发等列为鼓励类范畴。综上，国家政策的大力支持为本项目的实施提供了保障。

（2）成熟的核心技术和丰富的产品制作经验为项目实施奠定基础

公司多年来一直注重 3D 数字图像及动画制作技术积累和相关产品的制作，尤其是在游戏、动画等细分领域，形成了成熟的核心技术体系，积累了丰富的产品制作经验。公司通过自主研发，已成熟掌握了重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统、组件化全身反向动力学工具、DeepRigFace 绑定加速技术、音频自动生成嘴型动画、DeepShape 形变自动生成系统、NXrender 渲染器等数字图像及动画制作专业技术。截至本招股说明书签署日，公司拥有 26 项专利及 143 项计算机软件著作权。同时，公司参与了美国梦工厂《魔法大师：世外桃源的传说》系列、星辰科技《遮天》系列、万维仁和《凡人修仙传》系列等众多动画 3D 内容制作项目；以及参与了美国艺电公司《FIFA22》《FIFA23》系列和 2K Sports《NBA2K22》《NBA2K23》《NBA2K24》《NBA2K25》系列等众多游戏 3D 内容制作项目，积累了丰富的产品制作经验。综上，公司成熟的核心技术和丰富的产品制作经验为本项目实施奠定基础。

（3）优质的客户资源和良好的行业口碑为项目建设提供保障

公司凭借高品质、高效率的 3D 数字内容制作能力，已与腾讯集团、网易集团、美国艺电公司、2K Sports、索尼集团、华纳游戏、Meta 等众多行业知名企业保持合作，建立了稳定的战略合作伙伴关系。除了上述客户外，公司在游戏 3D 内容受托制作服务领域客户包括贝塞斯达游戏工作室、卡普空等公司；在动画 3D 内容受托制作领域客户包括奈飞动画、Sea Limited、万维仁和等公司；在其他行业 3D 内容受托制作及服务业务领域客户包括浦发银行、搜狗科技、中国移动、商汤科技、华为、科大讯飞等公司。公司客户以行业知名企业为主，具有雄厚的资金及强大的技术力量，应对行业波动性的能力较强，业务规模扩张的需求较大，是公司现有及未来业绩持续增长的保障。公司交付能力和项目管理能力得到了国内外客户的认可，从而在行业内树立了良好的口碑和品牌形象。综上，公司优质的客户资源和良好的行业口碑将为项目产品的扩大销售及市场推广提供支撑，有效保证产能消化。

4、募集资金具体用途与现有主要业务及核心技术之间的关系

本项目围绕现有主营业务开展，是公司把握数字内容制作行业发展机遇，提升 3D 数字内容制作品务能力的重要举措。本项目的实施有利于提高公司业务承接能力、提升客户满意度，从而进一步扩大公司业务规模和增强持续盈利能力。

本项目的实施需运用公司已形成的 3D 数字内容制作专业技术和流程技术，同时通过加快引进

高端数字制作人才、购置先进硬件设备和技术制作软件，不断增强自身的市场竞争力，提升公司在国内及国际的品牌影响力。

5、项目投资概算

本项目总投资 55,668.61 万元，主要包括建筑工程费、设备购置费、安装费用、工程建设其他费用、预备费以及铺底流动资金，具体投资概算如下：

序号	项目指标	投资总额 (万元)	募集资金拟 投入额 (万元)	募集资金投入占比
1	建设投资	49,596.61	30,359.23	61.21%
1.1	工程费用	40,941.56	22,700.32	55.45%
1.1.1	建筑工程费	28,329.29	11,245.35	39.70%
1.1.2	设备购置费	12,195.27	11,413.26	93.59%
1.1.3	安装费用	417.00	41.70	10.00%
1.2	工程建设其他费用	6,293.30	5,297.17	84.17%
1.3	预备费	2,361.74	2,361.74	100.00%
2	铺底流动资金	6,072.01	6,072.01	100.00%
合计		55,668.61	36,431.24	65.44%

6、项目建设期及实施进度

本项目建设周期预计为 36 个月，具体安排如下表所示：

序号	建设内容	月份											
		3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	项目前期准备												
2	勘察设计												
3	建筑施工与装修												
4	设备采购、安装与调试												
5	人员招聘与培训												
6	课题研究												
7	竣工验收												

7、募投项目审批核准情况

本项目已于 2024 年 7 月 11 日取得了中国（南京）软件谷管理委员会核发的《江苏省投资项目备案证》（备案证号：宁谷管委备〔2024〕97 号）。

本项目已于 2020 年 4 月 10 日取得了《建设项目环境影响登记表备案回执》（备案号：202032011400000071），符合国家环保要求。

8、募投项目涉及土地的取得方式

本项目涉及土地位于江苏省南京市雨花台区锦华西 B-2 地块，南京锐游已于 2019 年 2 月 13 日取得苏（2019）宁雨不动产权第 0004068 号《不动产权证书》，并于 2025 年 5 月 12 日取得苏（2025）宁雨不动产权第 0010474 号《不动产权证书》。

9、项目效益分析

本项目计划投资总额为 55,668.61 万元，预计项目投资达产当年营业收入 34,714.54 万元、净利润 7,084.12 万元，项目静态投资回收期（税后）为 9.16 年（含建设期），项目内部收益率（税后）为 12.23%，各项财务评价指标良好。

（二）数字内容创新技术平台建设项目

1、项目概况

公司拟投资 5,920.86 万元用于数字内容创新技术平台建设项目，该平台将以企业自身需求和下游市场需求为导向，通过研发面部数字 AI 系统、Anicloud 分布式协作云平台等数字内容制作及应用服务领域前沿技术，提升公司创新实力及核心竞争力。面部数字 AI 研发等项目将有助于提升公司 3D 数字内容制作服务的科技附加值；Anicloud 分布式协作云平台技术可有效提升公司整体管理和运营效率，强化公司盈利能力。

2、项目实施的必要性

（1）有助于提升公司创新研发环境

随着新兴数字信息技术的进步，数字内容制作服务所应用的技术迭代更新速度提升，能否及时把握和满足市场对新技术的需求，能否掌握先进技术，将直接影响公司的市场竞争力和持续发展能力。目前，公司技术研发部门的整体规模、研发设备、软硬件环境尚无法满足公司对于先进人工智能、云计算技术、大数据技术等新兴技术进行持续研发的需求。

通过实施本项目，公司可采购并配备与公司未来重点发展方向和当前实际运营需求相配套的各类研发设备，从研发所需硬件到软件配置充分响应动画制作行业技术发展和课题需求，有效解决公司现有研发中心的资金、设备、场地不足等问题，改善研发中心软硬件设施，优化研发环境。

（2）有助于提升公司研发效率

目前，公司现有的研发体系主要针对项目执行过程中遇到的技术难点开展，单个研发成果外延性和转化力度较弱，部分期间研发资源存在分配不合理的情况，不利于节约研发成本和提高研发效率。

通过实施本项目，设立创新技术平台能够增强公司共性技术的研发能力，并将研发成果合理运用到不同的项目环节中，促进研发成果转化为生产力，提高新技术的研发效率。同时，通过实施本

项目有利于公司决策层和技术核心团队清晰掌握公司研发资源结构和人才结构，更加合理的分配项目研发资源，实现研发资源和人力资源的合理利用。

(3) 有助于提高公司整体管理和运营效率

当前，为顺应企业高效发展的趋势，行业内部分企业结合自身的管理特点设计开发了与之相适应的管理信息平台，将协同设计、项目管理、档案管理、财务管理以及办公自动化等功能统一在一个平台，从而提升企业整体运营和管理效率。

通过实施本项目，公司将搭建 Anicloud 分布式协作云平台，通过信息化管理模式，整合公司 3D 数字内容制作资源，提高公司的制作及管理效率。同时，通过实施本项目可推动公司业务端到管理端的全面整合，不仅可实现信息的快速收集、实时传递，而且通过系统所提供的各种工具和业务分析模型进行信息的加工和处理，提高信息的有效性和真实性，进而提高公司整体管理和运营效率。

3、项目实施的可行性

(1) 公司已形成技术创新的机制

公司长期以来高度重视研发投入，注重对新兴数字信息技术、数字内容制作服务设备和技术软件的引进、二次开发和应用，解决在将设计、构想转化为现实数字动画效果过程中遇到的实际技术难点问题，从而更好地满足项目需要。经过多年发展，公司目前已具备较强的技术研发和有效的研发创新管控流程，拥有多项自主研发、自主创新、具备自主知识产权的核心技术。公司的核心技术主要分为数字图像及动画制作专业技术和数字图像及动画制作流程技术，目前均已广泛应用在公司日常 3D 数字内容制作业务中。因此，公司多年的研发投入、积累和有效的研发创新管控机制为本项目的实施奠定了坚实的基础。

(2) 为信息技术发展提供有力的技术支撑

近年来，在国家大力支持信息化发展的环境下，我国信息技术不断创新、信息产业持续发展、信息网络广泛普及，针对各行业的信息化配套服务也日趋成熟。随着市场需求上升和国家政策导向，市场上拥有优秀技术人才和丰富项目经验的信息化平台整体解决方案提供商数量不断增加，能够为各个行业的企业量身打造出高效实用的信息化管理平台，并指导企业进行信息化管理。因此，信息技术的快速发展为本项目的顺利实施提供了技术支撑。

(3) 公司具备高素质的研发团队

截至 2025 年 6 月 30 日，公司研发人员合计 90 名，占公司员工总数的比例为 3.75%。公司通过设立合理的薪酬制度、有效的激励机制与规范的晋升体系，充分调动了核心骨干人员如中高层技术研发和管理人员的积极性，促使各方共同关注并积极参与公司的长期健康发展。这些高素质的研发团队构成核心的研发力量，为本项目的顺利实施奠定了坚实的人才基础。

4、募集资金具体用途与现有主要业务及核心技术之间的关系

本项目围绕现有主营业务开展，是公司提升创新研发能力以及提高公司整体管理和运营效率的重要举措。本项目的实施有利于公司加大研发投入、完善技术研发体系以及优化公司内部资源配置，从而进一步强化公司的核心竞争力以及盈利能力，为公司业务快速发展提供保障。

5、项目投资概算

本项目总投资 5,920.86 万元，主要包括设备购置及安装费、平台搭建费以及预备费用，无铺底流动资金及建设期利息，具体投资概算如下：

序号	项目指标	投资总额 (万元)	募集资金拟 投入额 (万元)	募集资金投入占比
1	设备购置及安装费	3,859.89	3,500.67	90.69%
1.1	设备购置费	3,676.09	3,316.87	90.23%
1.2	设备安装费	183.80	183.80	100.00%
2	平台搭建费	1,779.02	1,518.43	85.35%
2.1	管理费	30.88	30.88	100.00%
2.2	前期工作费	50.00	50.00	100.00%
2.3	试验研究费	945.00	811.44	85.87%
2.4	软件购置费	741.74	614.72	82.88%
2.5	职工培训费	5.70	5.70	100.00%
2.6	办公及生活家具购置费	5.70	5.70	100.00%
3	预备费	281.95	281.95	100.00%
合计		5,920.86	5,301.06	89.53%

6、项目建设期及实施进度

本项目建设周期预计为 36 个月，具体安排如下表所示：

序号	建设内容	月 份											
		3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	项目前期准备												
2	项目总体规划												
3	平台搭建												
4	硬件设备采购、安装												
5	软件采购、安装												
6	系统调试												
7	人员招聘												
8	人员培训												
9	竣工验收、试运营												

7、募投项目审批核准情况

本项目已于 2020 年 10 月 19 日取得了中国（南京）软件谷管理委员会核发的《江苏省投资项目备案证》（备案证号：宁谷管委备〔2020〕147 号）。

8、项目效益分析

本项目不直接产生经济效益，其效益将从提升创新研发能力以及整体管理和运营效率等方面间接体现。本项目通过研发面部数字 AI 系统、Anicloud 分布式协作云平台等数字内容制作及应用服务领域前沿技术，提升公司创新实力及核心竞争力，不断为公司增加经济效益。

（三）3D 实时数字动画应用平台建设项目

1、项目概况

公司拟投资 7,246.94 万元用于 3D 实时数字动画应用平台建设项目，主要包括实时 3D 数字渲染集群平台、LED 阵列虚拟拍摄实时合成场馆、3D 实时多人协作软件系统等方向的软件开发技术研究。实时 3D 数字渲染集群平台可加快各类业务事项推进速度，LED 阵列虚拟拍摄实时合成场馆可提升动画制作效率，3D 实时多人协作软件系统将提升 3D 实时项目制作的自动化水平，上述研发项目的应用将进一步提升原力数字的运营能力和市场竞争力。

2、项目实施的必要性

（1）有利于提高公司产品质量，满足下游客户需求

在游戏领域，随着 3D 视觉技术的发展和游戏玩家对于游戏品质、视觉效果要求的提升，游戏企业对于游戏 3D 数字内容的仿真、分辨率、实时性要求等也在不断提升；在动画领域，观众对动画内容观赏性及动画制作细腻程度要求日趋变高。在此背景下，客户对于 3D 数字内容产品的视觉效果将提出更高的要求，业内企业只有持续跟进满足客户需求、提高数字内容产品质量、提升客户体验，才能有效抢占市场份额，保障自身的可持续发展。

通过实施本项目，公司可以有效结合实拍技术、动捕技术和 CG 技术，拓展显示画面场景、丰富场景元素，达到更加拟真、细腻的数字内容制作效果，从而加强数字内容的观感和体验感，进一步提高 3D 数字内容产品质量，有效满足下游客户需求。

（2）有利于公司业务开拓，承接大型复杂项目

目前，我国数字内容制作行业正处于快速增长阶段，市场参与者数量正快速增加。但是，随着行业技术发展不断成熟以及市场对数字内容产品的要求不断提高，数字内容产品的制作投入不断加大，制作过程更加复杂，大型复杂 3D 数字内容项目的市场占比将快速上升，具备一定规模优势的大型数字内容制作公司之间的竞争将不断加剧，行业集中化发展趋势将愈加显著。

通过实施本项目，公司可以从数字内容产品视觉效果及制作效率方面满足大型复杂项目的制作

要求，从而进一步提高大型复杂项目承揽能力，不断积累市场口碑，持续扩大自身竞争优势。

(3) 有利于公司降本增效，增强综合竞争力

当前，为顺应企业高效发展的趋势，行业内部分企业结合自身的业务特点设计开发了与之相适应的项目信息管理平台，以提高项目管理能力、提升运营协同效率并降低生产成本。报告期内，公司主营业务收入金额分别为 50,110.63 万元、52,574.88 万元、54,474.91 万元和 **28,546.84 万元**，**2022-2024 年**公司业务规模持续、快速增长，亟需降本增效、增强项目管理与协同制作能力，从而优化公司整体运营和管理效率。

通过实施本项目，研发建设 3D 实时数字动画应用平台，公司可以升级 3D 数字内容制作技术手段，加速拍摄制作流程、提高各制作环节的推进速度、增强信息传递的及时性、优化多人协作工作流程、提升项目制作的自动化水平，在节约制作成本及时间成本的同时大幅提升项目制作效率，从而提高自身综合实力，巩固自身的市场竞争优势地位。

3、项目实施的可行性

(1) 健全的研发管理体系有力支撑项目开展

公司系 3D 数字内容制作行业的高新技术企业，公司始终密切关注新兴数字信息技术发展的动态，保持对数字信息技术研发及应用的持续投入，不断满足公司数字内容产品的制作需求。公司设置了独立的技术研发部门即数字技术研发中心，由公司总经理赵锐先生直接分管，且公司针对研发部门制订了有效的激励方案，每年对数字技术研发中心员工进行评分考核并与薪资和职级等挂钩。

通过多年持续的研发投入，公司建立健全了成熟的研发管理体系，创造了良好的研发环境，并形成了具有自身特点的核心技术体系，为本项目的实施提供了有力的技术支持。

(2) 公司具有丰富技术开发经验

通过多年的研发投入，公司积累了丰富的技术开发经验，了解业务发展中的核心技术需求。报告期内，公司研发费用金额分别为 2,482.89 万元、2,517.36 万元、2,671.56 万元和 **1,218.31 万元**；报告期内公司研发费用占营业收入的比例分别为 4.94%、4.78%、4.90%和 **4.27%**，占比较高。公司通过持续的研发升级和技术积累，形成了重光照数字扫描建模技术、面部捕捉及自动面部动画制作系统、组件化全身反向动力学工具、DeepRigFace 绑定加速技术等数字图像及动画制作专业技术，以及工业化 3D 数字内容制作管理系统、虚拟拍摄实时数字内容生产流程等数字图像及动画制作流程技术，能够实现多种精细化、高品质的数字内容视觉效果，有效提升数据管理和传递的便捷性和高效性。截至本招股说明书签署日，公司拥有 19 项发明专利，同时拥有 143 项计算机软件著作权。因此，公司丰富的项目积累和技术开发经验为本项目 3D 实时数字动画应用平台的建设提供了保障。

(3) 公司具有充足的人才储备

数字内容制作行业具有知识密集型的特征，专业技术人才的数量和质量是企业研发能力的直观

体现和重要保证。目前，公司已经形成了稳定、专业且具有丰富行业经验的管理团队和拥有大量项目经验的设计及制作团队，培养了众多国内数字图像及动画效果制作经验丰富的复合型人才，能够持续推动公司的技术研发与业务开拓。同时，公司建立了人才引进、培养晋升、人才绩效评价等一系列规范制度，不仅保障了公司高素质人才的持续引进，还能最大化调动员工的积极性和主动性，保障公司的稳定运营与可持续发展。因此，公司充足的人才储备、完善的人才培养机制和高效的管理制度为本项目的研发及建设提供了保障。

4、募集资金具体用途与现有主要业务及核心技术之间的关系

本项目围绕现有主营业务开展，是公司加强研发能力、巩固行业地位的重要举措。本项目的实施有利于提升公司 3D 数字内容制作能力，优化运营协同、降本增效，从而通过技术的进一步优化保证公司市场竞争力，与公司开展主营业务的需求一致。

5、项目投资概算

本项目总投资 7,246.94 万元，主要包括设备购置及安装费、平台搭建费以及预备费用，无铺底流动资金及建设期利息，具体投资概算如下：

序号	项目指标	投资总额 (万元)	募集资金拟 投入额(万元)	募集资金投入占比
1	设备购置及安装费	5,638.91	5,517.73	97.85%
1.1	设备购置费	5,370.40	5,249.21	97.74%
1.2	设备安装费	268.52	268.52	100.00%
2	平台搭建费	1,262.93	1,201.13	95.11%
2.1	管理费	45.11	45.11	100.00%
2.2	前期工作费	50.00	50.00	100.00%
2.3	软件购置费	1,142.62	1,080.82	94.59%
2.4	职工培训费	12.60	12.60	100.00%
2.5	办公及生活家具购置费	12.60	12.60	100.00%
3	预备费	345.09	345.09	100.00%
合计		7,246.94	7,063.95	97.47%

6、项目建设期及实施进度

本项目建设周期预计为 36 个月，具体安排如下表所示：

序号	建设内容	月 份											
		3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	项目前期准备												
2	项目总体规划												

3	平台搭建												
4	硬件设备采购、安装												
5	软件采购、安装												
6	系统调试												
7	人员招聘												
8	人员培训												
9	竣工验收、试运营												

7、募投项目审批核准情况

本项目已于 2022 年 11 月 4 日取得了中国（南京）软件谷管理委员会核发的《江苏省投资项目备案证》（备案证号：宁谷管委备〔2022〕134 号）。

8、项目效益分析

本项目不直接产生经济效益，其效益将从提升公司 3D 数字内容制作能力，优化运营协同、降本增效等方面间接体现。本项目通过加快各类业务事项推进速度，提升动画制作效率，提升 3D 实时项目制作的自动化水平，进一步提升原力数字的运营能力和市场竞争力，不断为公司增加经济效益。

三、 历次募集资金基本情况

自挂牌以来，发行人不存在发行融资情况，不存在运用募集资金的情况。

四、 其他事项

无。

第十节 其他重要事项

一、 尚未盈利企业

报告期内，发行人持续盈利，不属于尚未盈利企业。

二、 对外担保事项

√适用 □不适用

单位：万元

担保对象	关联关系	担保金额	担保余额	实际履行担保责任的金额	担保期间		担保类型	责任类型	是否履行必要决策程序
					起始日期	终止日期			
南京锐游	是	12,000.00	7,903.47	-	2022年8月4日	2031年6月21日	保证	连带	已事前及时履行
总计	-	12,000.00	7,903.47	-	-	-	-	-	-

其他披露事项：

截至报告期末，公司存在为其全资子公司进行银行贷款业务担保的情况，不存在对合并范围外的其他主体进行担保的情况。

对外担保事项对公司的影响：

报告期内，公司业务稳定，经营风险可控，前述担保系满足产业基地建设项目一期的建设资金需求，该担保不会对公司正常生产经营和财务状况产生重大不利影响。

三、 可能产生重大影响的诉讼、仲裁事项

√适用 □不适用

单位：万元

原告/申请人	被告/被申请人	案由	涉及金额	占期末净资产比例%
原力数字	北京中清龙图网络科技有限公司	合同纠纷案，具体情况详见下文	207.71	0.28
总计	-	-	207.71	0.28

其他披露事项：

无

重大诉讼、仲裁事项的进展情况及对公司的影响：

2022年3月2日，公司与北京中清龙图网络技术有限公司（以下简称“中清龙图”）签订《外包服务框架合同》，约定中清龙图委托公司进行美术制作，并向公司支付服务费。由于中清龙图未按合同约定支付制作款，公司于2023年7月向北京市海淀区人民法院（以下简称“海淀区法院”）提起诉讼，要求中清龙图支付制作费207.71万元、相应利息及原告律师费、诉讼费和保全费。

截至本招股说明书签署日，海淀区法院已受理上述合同纠纷案，本案一审已于2024年9月28日判决，海淀区法院判令中清龙图于判决生效之日起10日内向公司支付合同款项207.71万元及逾期付款违约金。2024年10月，中清龙图向北京市第一中级人民法院提交《民事上诉状》，请求改判中清龙图无需承担291,000元订单的违约金13,087.03元，2025年3月13日，北京市第一中级人民法院二审开庭审理了本案，并于2025年3月24日出具了二审判决书，判决驳回中清龙图的上诉请求，维持原判。该诉讼涉及金额占公司报告期末净资产比例为**0.28%**，对公司不构成重大不利影响。

四、 控股股东、实际控制人重大违法行为

报告期内，发行人控股股东、实际控制人不存在重大违法行为。

五、 董事、监事、高级管理人员重大违法行为

报告期内，发行人董事、**取消监事会前在任**监事、高级管理人员不存在重大违法行为。

六、 其他事项

无。

第十一节 投资者保护

一、投资者关系的主要安排情况

为切实保护投资者特别是中小投资者的合法权益、完善公司治理结构，公司根据《公司法》《证券法》等法律法规的规定，建立了《投资者关系管理制度（草案）》《信息披露事务管理制度（草案）》等完善的投资者权益保护制度并严格执行，真实、准确、完整、及时地报送和披露信息，积极合理地实施利润分配政策，保证投资者依法获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等方面的权利。

（一）信息披露制度和流程

公司已按照《公司法》《证券法》《北京证券交易所股票上市规则》《上市公司信息披露管理办法》等法律、法规、部门规章及其他规范性文件制定了《信息披露事务管理制度（草案）》。该制度明确了重大信息报告、审批及披露等相关内容，明确了公司管理人员在信息披露和投资者关系管理中的责任和义务。该制度有助于加强公司与投资者之间的信息沟通，提升规范运作和公司治理水平，切实保护投资者的合法权益。

本次公开发行股票上市后，公司将严格按照上述法律、法规、规范性文件以及《公司章程（草案）》《信息披露事务管理制度（草案）》的规定，认真履行公司的信息披露义务，及时公告公司在涉及重要生产经营、重大投资、重大财务决策等方面的事项，包括公布定期报告（年度报告、中期报告、季度报告）和临时报告，确保披露信息的真实性、准确性、完整性和及时性，保证投资者能够公开、公正、公平的获取公开披露的信息。

（二）投资者沟通渠道的建立情况

公司已按照《公司法》《证券法》《北京证券交易所股票上市规则》《信息披露事务管理制度（草案）》等法律、法规、部门规章及其他规范性文件制定了《投资者关系管理制度（草案）》。该制度明确董事会秘书为投资者关系管理事务的主管负责人，董事长为第一责任人，董事会秘书负责公司投资者关系管理事务。公司已设置信息披露专员，具体负责信息披露及投资者关系管理工作，包括与中国证监会、北交所、有关证券经营机构、新闻机构等联系。信息披露专员有专用的工作场所及设施，设置了联系电话、网站、传真、电子邮箱等与投资者沟通的渠道。通过信息披露与交流，加强与投资者及潜在投资者之间的沟通，增进投资者对公司的了解和认同，提升公司治理水平。

（三）未来开展投资者关系管理的规划

公司证券事务部是投资者关系管理的日常职能部门，由公司董事会秘书领导。未来，公司将通过证监会及北交所规定的信息披露渠道，积极做好信息披露工作，加强与投资者沟通工作，实现与投资者的良好沟通。公司本次发行上市后，将按照公平、公开、公正的原则开展投资者关系管理工

作，平等对待所有投资者，并遵循相关法律、法规及中国证监会和北交所的相关规定，保障所有投资者的知情权和合法权益，并尽可能通过多种方式与投资者进行及时、深入和广泛的沟通。

二、利润分配政策

（一）本次发行上市后的利润分配政策和决策程序

根据公司 2025 年第二次临时股东会通过的修订后的《江苏原力数字科技股份有限公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后未来三年股东分红回报规划》和《公司章程（草案）》，公司本次发行后的主要股利分配政策如下：

1、利润分配原则

公司充分考虑对投资者的回报，每年按母公司当年实现的可供分配利润的合理比例向股东分配股利；公司的利润分配政策保持持续性和稳定性，重视对投资者的合理投资回报，兼顾全体股东的整体利益及公司的可持续发展；公司对利润分配政策的决策和论证应当充分考虑独立董事和公众投资者的意见；公司分配的利润不得超过累计可分配利润，不得影响公司持续经营能力。

2、利润分配形式

公司可采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利；公司优先考虑现金分红的利润分配方式；在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以另行增加股票股利分配和公积金转增等方式进行利润分配。

3、现金分配的比例及时间

（1）公司该年度的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且累计未分配利润为正数。

（2）审计机构对公司的该年度财务报告出具标准无保留意见的审计报告。

（3）满足公司正常生产经营的资金需求，公司未来十二个月内无重大资金支出，重大资金支出是指：①公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元人民币；②公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

在符合现金分红条件的情况下，公司每年以现金方式分配的利润应不少于当年实现的可分配利润的 10%，最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。具体每个年度的现金分红比例由董事会根据公司年度盈利状况和未来资金使用计划或规划综合分析权衡后提出预案，提交公司股东会审议决定。

4、差异化现金分红政策

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照《公司章程（草案）》规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前述第（3）项处理。

5、股票股利分配的条件

若公司经营情况良好，营业收入和净利润增长快速，且董事会认为公司处于发展成长阶段、净资产水平较高以及股票价格与公司股本规模不匹配时，可以提出股票股利分配预案，并经公司股东会审议通过。股票股利分配可以单独实施，也可以结合现金分红同时实施。

6、利润分配方案决策程序

（1）公司利润分配方案应经董事会、**审计委员会、独立董事专门会议**审议通过后，提交股东会审议。董事会审议利润分配预案时，应经全体董事过半数且经二分之一以上独立董事表决通过。**审计委员会**对董事会拟定的利润分配方案进行审议并提出审核意见。

（2）公司股东会在审议利润分配方案时，须经出席股东会的股东所持表决权的过半数通过。公司因特殊情况无法按照既定的现金分红政策或最低现金分红比例确定当年利润分配方案的，需公司董事会审议后提交公司股东会由出席股东会的股东所持表决权的三分之二以上通过。

（3）公司股东会对利润分配方案作出决议后，或公司董事会根据年度股东会审议通过的下一年中期分红条件和上限制定具体方案后，公司董事会须在股东会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

（二）本次发行前后发行人利润分配政策差异情况

为了切实维护股东权益，提高股东对公司经营和分配的监督，稳定投资者预期，同时依据相关法律法规的规定，公司在本次发行前股利分配政策的基础上，修改和完善了公司利润分配的形式、现金分红条件、比例、股票股利的发放条件等重要条款，进一步明确和细化了利润分配方案的决策程序、利润分配政策的调整，以期兼顾投资者合理投资回报和满足公司正常经营和持续发展。

三、本次发行完成前滚存利润的分配安排和已履行的决策程序

公司 2024 年第三次临时股东大会审议通过了《关于公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市前滚存未分配利润分配方案的议案》，本次发行前公司形成的滚存未分配利润，由本次股票发行后的新老股东按各自持股比例共同享有。若公司本次发行完成前存在累计未弥补亏损的，则由本次股票发行后新老股东按各自持股比例并以各自认购的公司股份为限相应承担。

四、股东投票机制建立情况

公司通过建立完善累积投票制、中小投资者单独计票、股东会网络投票等股东投票机制，保障投资者尤其是中小投资者参与公司重大决策和选择管理者等事项的权利。

（一）累积投票制度

根据《公司章程（草案）》的相关规定，**股东会就选举董事进行表决时，根据公司章程的规定或者股东会的决议，可以实行累积投票制；股东会就选举两名及以上独立董事时，应当实行累积投票制；公司在单一股东及其一致行动人拥有权益的股份比例在百分之三十及以上的情形下，应当采用累积投票制。**

（二）中小投资者单独计票机制

根据《公司章程（草案）》的相关规定，股东会审议下列影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者的表决情况应当单独计票**并披露**：1、任免董事；2、制定、修改利润分配政策，或者审议权益分派事项；3、关联交易、**提供担保**（不含对控股子公司提供担保）、提供财务资助、变更募集资金用途等；4、重大资产重组、股权激励、员工持股计划；5、公开发行股票、向境内其他证券交易所申请股票转板**或者**向境外其他证券交易所申请股票上市；6、法律、**行政法规、部门规章**、业务规则及本章程规定的其他事项。

（三）提供股东会网络投票方式

根据《公司章程（草案）》的相关规定，股东会召开地点为公司住所地或其他**明确**地点，具体由公司在每次股东会通知中明确。股东会**将**设置会场，以现场会议形式召开。公司还将提供网络投票的方式为股东参加股东会提供便利，股东通过网络投票方式参加股东会的，视为出席。

（四）征集投票权

根据《公司章程（草案）》的相关规定，公司董事会、独立董事和持有 1%以上有表决权股份的股东或者依照法律、行政法规或者中国证监会的规定设立的投资者保护机构可以公开征集股东投票权。征集股东投票权应当向被征集人充分披露具体投票意向等信息，且不得以有偿或者变相有偿的方式征集股东投票权。除法定条件外，公司不得对征集投票权提出最低持股比例限制。

五、依法落实保护投资者合法权益规定的各项措施

为增强公司盈利能力，充分保护投资者的合法权益，公司根据自身经营特点制定了相关措施，具体内容如下：

（一）加强募集资金管理，加快募投项目实施进度。本次募投项目均围绕公司主营业务展开，其实施有利于提升公司竞争力和盈利能力。本次发行募集资金到位后，公司将加快推进募投项目实施，以使募投项目早日实现预期收益。同时，公司将根据《公司章程（草案）》《募集资金管理制度（草案）》及相关法律法规的要求，加强募集资金管理，规范使用募集资金，以保证募集资金按照既定用途实现预期收益。

（二）加强管理，控制成本。公司将进一步完善内部控制，强化精细化管理，严格控制费用支出，加大成本控制力度，提升公司利润水平。

（三）完善利润分配政策，强化投资者回报。为了进一步规范公司利润分配政策，公司按照《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红（2023年修订）》的要求，并结合公司实际情况，经公司股东会审议通过了公司上市后适用的《公司章程（草案）》和《江苏原力数字科技股份有限公司向不特定合格投资者公开发行股票并在北京证券交易所上市后未来三年股东分红回报规划》（**修订稿**）。公司的利润分配政策和未来利润分配规划重视对投资者的合理、稳定的投资回报，公司将严格按照其要求进行利润分配。公司上市后，将广泛听取独立董事、投资者尤其是中小股东的意见和建议，不断完善公司利润分配政策，强化对投资者的回报。

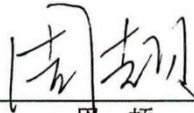
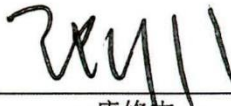
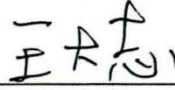
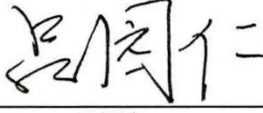
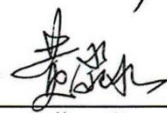
此外，公司控股股东、实际控制人及其一致行动人、董事、**取消监事会前在任监事**、高级管理人员就股份锁定、稳定股价等做出了相关承诺，详见“第四节 发行人基本情况”之“九、重要承诺”之“（一）与本次公开发行有关的承诺情况”。

第十二节 声明与承诺

一、 发行人全体董事、审计委员会成员、高级管理人员承诺

本公司全体董事、审计委员会成员、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

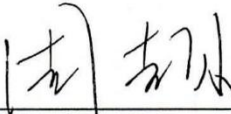
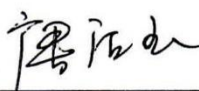
全体董事（签字）：

 赵 锐	 周 颢	 唐修杰
 沈 琰	 房晓东	 宋建彪
 王大志	 吕园仁	 黄 淼

全体审计委员会成员（签字）：

 吕园仁	 王大志	 沈 琰

全体高级管理人员（签字）：

 赵 锐	 周 颢	 唐修杰
 唐后玉		

江苏原力数字科技股份有限公司

2025年12月5日



二、 发行人控股股东声明

本人承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

控股股东（签字）： 赵锐
赵 锐



三、 发行人实际控制人声明

本人承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

实际控制人（签字） 赵 锐
赵 锐

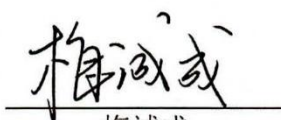
江苏康为数字科技股份有限公司

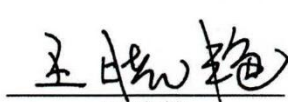
2025年12月5日



四、保荐人（主承销商）声明

本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

项目协办人： 
梅诚成

保荐代表人：  
王晓艳 常 乐

法定代表人： 
王 洪



保荐人董事长、总经理声明

本人已认真阅读江苏原力数字科技股份有限公司招股说明书的全部内容，确认招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对招股说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

总经理：



冯艺东

董事长：



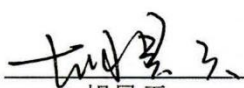
王洪



五、发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担相应的法律责任。

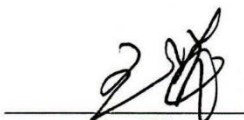
经办律师：


胡昊天


吴晓霞


刘斐玥

律师事务所负责人：


王 丽



审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读《江苏原力数字科技股份有限公司招股说明书》（以下简称招股说明书），确认招股说明书与本所出具的《审计报告》（天健审〔2024〕3-294 号、天健审〔2025〕3-121 号、天健审〔2025〕3-512 号）、《内部控制审计报告》（天健审〔2025〕3-513 号）及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对江苏原力数字科技股份有限公司在招股说明书中引用的上述审计报告、内部控制审计报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对引用的上述内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

张立琰

丁晓燕

天健会计师事务所负责人：

钟建国

天健会计师事务所（特殊普通合伙）

二〇二五年十二月五日



七、 承担评估业务的资产评估机构声明

☐适用 ☒不适用

八、 其他声明

☐适用 ☒不适用

第十三节 备查文件

一、备查文件

- (一) 发行保荐书；
- (二) 上市保荐书；
- (三) 法律意见书；
- (四) 财务报告及审计报告；
- (五) 公司章程（草案）；
- (六) 发行人及其他责任主体作出的与发行人本次发行相关的承诺事项；
- (七) 发行人审计报告基准日至招股说明书签署日之间的相关财务报表及审阅报告；**
- (八) 内部控制审计报告；
- (九) 经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；
- (十) 其他与本次发行有关的重要文件。

二、备查文件查阅时间

工作日：上午 9:30-11:30，下午 13:30-17:00

三、备查文件查阅地点

(一) 发行人：江苏原力数字科技股份有限公司

办公地点：南京市雨花台区龙藏大道 267 号

联系电话：025-51885765-8002

传真：025-52685792-808

联系人：周颀

(二) 保荐人（主承销商）：中泰证券股份有限公司

办公地点：山东省济南市高新区经十路 7000 号汉峪金融商务中心五区 3 号楼

联系电话：0531-68889021

传真：0531-68889021

联系人：王晓艳、常乐

附件 1：商标情况

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
1.	发行人	8008307		9	2021.03.21-2031.03.20	受让 取得
2.	发行人	14878864		28	2025.07.21-2035.07.20	原始 取得
3.	发行人	8008337		41	2021.02.28-2031.02.27	受让 取得
4.	发行人	73723328		28	2024.03.14-2034.03.13	原始 取得
5.	发行人	8008316	ORIGINAL FORCE	9	2021.03.21-2031.03.20	受让 取得
6.	发行人	14878838	ORIGINAL FORCE	28	2025.07.21-2035.07.20	原始 取得
7.	发行人	8008332	ORIGINAL FORCE	41	2021.02.28-2031.02.27	受让 取得
8.	发行人	73739644	ORIGINAL FORCE	25	2024.03.14-2034.03.13	原始 取得
9.	发行人	73744295	ORIGINAL FORCE	28	2024.03.28-2034.03.27	原始 取得
10.	发行人	73732601	ORIGINAL FORCE	9	2024.05.28-2034.05.27	原始 取得
11.	发行人	73744301	ORIGINAL FORCE	41	2024.06.07-2034.06.06	原始 取得
12.	发行人	73948552	ORIGINAL FORCE	42	2024.06.21-2034.06.20	原始 取得
13.	发行人	19090832		9	2017.03.14-2027.03.13	原始 取得
14.	发行人	19091010		16	2017.03.14-2027.03.13	原始 取得
15.	发行人	19091059		28	2017.03.14-2027.03.13	原始 取得
16.	发行人	19091028		41	2017.03.14-2027.03.13	原始 取得
17.	发行人	25448538	CHAW	3	2018.09.28-2028.09.27	原始 取得
18.	发行人	25445781	CHAW	9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
19.	发行人	25463873	CHAW	10	2018.08.21-2028.08.20	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
20.	发行人	25455924	CHAW	14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
21.	发行人	25461369	CHAW	16	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
22.	发行人	25454653	CHAW	18	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
23.	发行人	25455326	CHAW	20	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
24.	发行人	25446073	CHAW	21	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
25.	发行人	25446476	CHAW	24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
26.	发行人	25458665	CHAW	25	2018.09.21-2028.09.20	原始 取得
27.	发行人	25491926	CHAW	26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
28.	发行人	25491954	CHAW	27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
29.	发行人	25483018	CHAW	28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
30.	发行人	25491076	CHAW	29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
31.	发行人	25476216	CHAW	30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
32.	发行人	25479289	CHAW	32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
33.	发行人	25484325	CHAW	35	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
34.	发行人	25487675	CHAW	41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
35.	发行人	25476773	CHAW	43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
36.	发行人	25450886	蔡淘淘	3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
37.	发行人	25466843	蔡淘淘	9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
38.	发行人	25451540	蔡淘淘	10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
39.	发行人	25452044	蔡淘淘	14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
40.	发行人	25459937	蔡淘淘	16	2018.08.21-2028.08.20	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
41.	发行人	25458407		18	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
42.	发行人	25464249		20	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
43.	发行人	25446059		21	2018.09.07-2028.09.06	原始 取得
44.	发行人	25465876		24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
45.	发行人	25458654		25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
46.	发行人	25477297		26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
47.	发行人	25476308		27	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
48.	发行人	25482115		28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
49.	发行人	25472864		29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
50.	发行人	25479721		30	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
51.	发行人	25478449		32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
52.	发行人	25485073		41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
53.	发行人	25486391		43	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
54.	发行人	25454060		3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
55.	发行人	25452375		9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
56.	发行人	25451959		10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
57.	发行人	25463980		14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
58.	发行人	25447304		16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
59.	发行人	25447021		18	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
60.	发行人	25455333		20	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
61.	发行人	25453161		21	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
62.	发行人	25458537	芭琦琦	24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
63.	发行人	25461746	芭琦琦	25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
64.	发行人	25476946	芭琦琦	26	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
65.	发行人	25476320	芭琦琦	27	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
66.	发行人	25489293	芭琦琦	28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
67.	发行人	25483064	芭琦琦	29	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
68.	发行人	25476217	芭琦琦	30	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
69.	发行人	25489674	芭琦琦	32	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
70.	发行人	25478766	芭琦琦	35	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
71.	发行人	25483343	芭琦琦	41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
72.	发行人	25486406	芭琦琦	43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
73.	发行人	25451263	大蓬	3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
74.	发行人	25445801	大蓬	9	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
75.	发行人	25456789	大蓬	10	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
76.	发行人	25461135	大蓬	14	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
77.	发行人	25447309	大蓬	16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
78.	发行人	25461785	大蓬	18	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
79.	发行人	25448205	大蓬	20	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
80.	发行人	25461493	大蓬	21	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
81.	发行人	25455490	大蓬	24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
82.	发行人	25457493	大蓬	25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
83.	发行人	25473900	大蓬	26	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
84.	发行人	25476335	大蓬	27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
85.	发行人	25484425	大蓬	28	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
86.	发行人	25489563	大蓬	29	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
87.	发行人	25484168	大蓬	30	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
88.	发行人	25480230	大蓬	32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
89.	发行人	25483198	大蓬	35	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
90.	发行人	25487690	大蓬	41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
91.	发行人	25474468	大蓬	43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
92.	发行人	25458012	疤仔	3	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
93.	发行人	25453895	疤仔	9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
94.	发行人	25451979	疤仔	10	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
95.	发行人	25454464	疤仔	14	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
96.	发行人	25450535	疤仔	16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
97.	发行人	25461789	疤仔	18	2018.08.21-2028.08.20	原始 取得
98.	发行人	25452859	疤仔	20	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
99.	发行人	25453181	疤仔	21	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
100.	发行人	25464783	疤仔	24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
101.	发行人	25449886	疤仔	25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
102.	发行人	25490501	疤仔	26	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
103.	发行人	25483797	疤仔	27	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
104.	发行人	25476976	疤仔	28	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
105.	发行人	25473511	疤仔	29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
106.	发行人	25470865	疤仔	30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
107.	发行人	25484267	疤仔	32	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
108.	发行人	25962898	疤仔	41	2018.08.14-2028.08.13	原始 取得
109.	发行人	25491190	疤仔	43	2019.06.21-2029.06.20	原始 取得
110.	发行人	25446187	妈妈咪鸭	3	2019.07.14-2029.07.13	原始 取得
111.	发行人	25464048	妈妈咪鸭	16	2019.07.14-2029.07.13	原始 取得
112.	发行人	25447009	妈妈咪鸭	18	2019.07.14-2029.07.13	原始 取得
113.	发行人	25445334	妈妈咪鸭	20	2019.06.21-2029.06.20	原始 取得
114.	发行人	25465753	妈妈咪鸭	21	2019.09.07-2029.09.06	原始 取得
115.	发行人	25463192	妈妈咪鸭	24	2019.09.21-2029.09.20	原始 取得
116.	发行人	25453295	妈妈咪鸭	25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
117.	发行人	25478037	妈妈咪鸭	28	2019.06.21-2029.06.20	原始 取得
118.	发行人	25473169	妈妈咪鸭	30	2019.06.21-2029.06.20	原始 取得
119.	发行人	25458050		3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
120.	发行人	25453927		9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
121.	发行人	25458709		10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
122.	发行人	25449012		14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
123.	发行人	25450548		16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
124.	发行人	25464201		18	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
125.	发行人	25448237		20	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
126.	发行人	25456865		21	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
127.	发行人	25464910		24	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
128.	发行人	25459798		25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
129.	发行人	25489169		26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
130.	发行人	25484507		27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
131.	发行人	25473071		28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
132.	发行人	25483098		29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
133.	发行人	25487561		30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
134.	发行人	25470972		32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
135.	发行人	25487103		35	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
136.	发行人	25490207		41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
137.	发行人	25481065		43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
138.	发行人	25458031		3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
139.	发行人	25458203		9	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
140.	发行人	25453988		10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
141.	发行人	25444796		14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
142.	发行人	25450543		16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
143.	发行人	25452768		18	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
144.	发行人	25464301		20	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
145.	发行人	25465808		21	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
146.	发行人	25458590		24	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
147.	发行人	25454844		25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
148.	发行人	25472557		26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
149.	发行人	25489210		27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
150.	发行人	25483547		28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
151.	发行人	25491112		29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
152.	发行人	25470873		30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
153.	发行人	25484268		32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
154.	发行人	25478776		35	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
155.	发行人	25483370		41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
156.	发行人	25475817		43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
157.	发行人	25457102		3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
158.	发行人	25445879		9	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
159.	发行人	25454012		10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
160.	发行人	25466670		14	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
161.	发行人	25456109		16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
162.	发行人	25454686		18	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
163.	发行人	25462308		20	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
164.	发行人	25460057		21	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
165.	发行人	25461675		24	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
166.	发行人	25456349		25	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
167.	发行人	25484886		26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
168.	发行人	25487391		27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
169.	发行人	25490533		28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
170.	发行人	25472147		29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
171.	发行人	25480160		30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
172.	发行人	25488228		32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
173.	发行人	25482720		35	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
174.	发行人	25471479		41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
175.	发行人	25471581		43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
176.	发行人	25459461		3	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
177.	发行人	25452440		9	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
178.	发行人	25458713		10	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
179.	发行人	25459876		14	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类号	专用权期限	取得 方式
180.	发行人	25458782		16	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
181.	发行人	25454677		18	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
182.	发行人	25464311		20	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
183.	发行人	25449151		21	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
184.	发行人	25454746		24	2018.07.28-2028.07.27	原始 取得
185.	发行人	25449908		25	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
186.	发行人	25482034		26	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
187.	发行人	25476363		27	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
188.	发行人	25489329		28	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
189.	发行人	25484076		29	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
190.	发行人	25476252		30	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
191.	发行人	25476406		32	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
192.	发行人	25488286		35	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
193.	发行人	25485144		41	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
194.	发行人	25485244		43	2018.08.07-2028.08.06	原始 取得
195.	发行人	44567684		42	2021.02.21-2031.02.20	原始 取得
196.	发行人	44567686		9	2023.03.21-2033.03.20	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
197.	发行人	73936161		9	2025. 07. 21-2035. 07. 20	原始 取得
198.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942577	洞光宝石的秘密	3	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
199.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942576	洞光宝石的秘密	5	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
200.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942575	洞光宝石的秘密	6	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
201.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942574	洞光宝石的秘密	7	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
202.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942573	洞光宝石的秘密	8	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
203.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942572	洞光宝石的秘密	9	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
204.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942571	洞光宝石的秘密	10	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
205.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942570	洞光宝石的秘密	11	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
206.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942569	洞光宝石的秘密	12	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
207.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942568	洞光宝石的秘密	14	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
208.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942567	洞光宝石的秘密	15	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
209.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942566	洞光宝石的秘密	16	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
210.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942565	洞光宝石的秘密	18	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
211.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942564	洞光宝石的秘密	20	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
212.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942563	洞光宝石的秘密	21	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
213.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942562	洞光宝石的秘密	24	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
214.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942561	洞光宝石的秘密	25	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
215.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942560	洞光宝石的秘密	26	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
216.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942559	洞光宝石的秘密	27	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
217.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942558	洞光宝石的秘密	28	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
218.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942557	洞光宝石的秘密	29	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
219.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942556	洞光宝石的秘密	30	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
220.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942555	洞光宝石的秘密	32	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
221.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942554	洞光宝石的秘密	33	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
222.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942553	洞光宝石的秘密	35	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
223.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942552	洞光宝石的秘密	38	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
224.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942551	洞光宝石的秘密	41	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
225.	动画有限、孩 思乐、上海腾	45942550	洞光宝石的秘密	42	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
	讯					
226.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942549	洞光宝石的秘密	43	2020.12.21-2030.12.20	受让 取得
227.	动画有限、孩 思乐、上海腾 讯	45942548	洞光宝石的秘密	45	2020.12.28-2030.12.27	受让 取得
228.	动画有限	59944876	怪兽天一城	28	2022.03.28-2032.03.27	原始 取得
229.	动画有限	59951847	怪兽天一城	35	2022.04.21-2032.04.20	原始 取得
230.	动画有限	59960821	怪兽四季食堂	16	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
231.	动画有限	59954711	怪兽四季食堂	20	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
232.	动画有限	59964205	怪兽四季食堂	21	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
233.	动画有限	59954719	怪兽四季食堂	29	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
234.	动画有限	59951500	怪兽四季食堂	30	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
235.	动画有限	59954734	怪兽四季食堂	31	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
236.	动画有限	59960854	怪兽四季食堂	32	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
237.	动画有限	59964462	怪兽四季食堂	33	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
238.	动画有限	59955050	怪兽四季食堂	40	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
239.	动画有限	59973946	怪兽四季食堂	42	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
240.	动画有限	59959226	怪兽四季食堂	43	2022.04.07-2032.04.06	原始 取得
241.	动画有限	59970849	怪兽四季食堂	35	2022.04.14-2032.04.13	原始 取得
242.	动画有限	59957659	怪兽四季食堂	8	2022.04.21-2032.04.20	原始 取得
243.	动画有限	61430913	御喵梨花	3	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
244.	动画有限	61405644	御喵梨花	5	2022.06.14-2032.06.13	原始 取得
245.	动画有限	61434443	御喵梨花	6	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
246.	动画有限	61428509	御喵梨花	7	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
247.	动画有限	61432443	御喵梨花	8	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
248.	动画有限	61431119	御喵梨花	9	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
249.	动画有限	61419325	御喵梨花	10	2022.06.14-2032.06.13	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
250.	动画有限	61423791	御喵梨花	11	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
251.	动画有限	61428416	御喵梨花	12	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
252.	动画有限	61423800	御喵梨花	14	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
253.	动画有限	61408280	御喵梨花	15	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
254.	动画有限	61415319	御喵梨花	16	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
255.	动画有限	61420729	御喵梨花	18	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
256.	动画有限	61406965	御喵梨花	20	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
257.	动画有限	61437094	御喵梨花	21	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
258.	动画有限	61414334	御喵梨花	24	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
259.	动画有限	61431165	御喵梨花	25	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
260.	动画有限	61414343	御喵梨花	26	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
261.	动画有限	61433986	御喵梨花	27	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
262.	动画有限	61437114	御喵梨花	28	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
263.	动画有限	61428696	御喵梨花	29	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
264.	动画有限	61424906	御喵梨花	30	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
265.	动画有限	61419464	御喵梨花	32	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
266.	动画有限	61437138	御喵梨花	38	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
267.	动画有限	61405233	御喵梨花	41	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
268.	动画有限	61432988	御喵梨花	42	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
269.	动画有限	61428729	御喵梨花	43	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得
270.	动画有限	61424943	御喵梨花	45	2022.06.07-2032.06.06	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
271.	动画有限	63636147	月光迷宫	3	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
272.	动画有限	63620415	月光迷宫	5	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
273.	动画有限	63634216	月光迷宫	6	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
274.	动画有限	63629142	月光迷宫	7	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
275.	动画有限	63610790	月光迷宫	8	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
276.	动画有限	63623428	月光迷宫	9	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
277.	动画有限	63620462	月光迷宫	10	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
278.	动画有限	63609248	月光迷宫	11	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
279.	动画有限	63631219	月光迷宫	12	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
280.	动画有限	63609289	月光迷宫	16	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
281.	动画有限	63609303	月光迷宫	18	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
282.	动画有限	63610811	月光迷宫	20	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
283.	动画有限	63640892	月光迷宫	21	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
284.	动画有限	63610838	月光迷宫	22	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
285.	动画有限	63625860	月光迷宫	24	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
286.	动画有限	63634237	月光迷宫	25	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
287.	动画有限	63628258	月光迷宫	26	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
288.	动画有限	63628265	月光迷宫	27	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
289.	动画有限	63621330	月光迷宫	28	2022.09.28-2032.09.27	原始 取得
290.	动画有限	63628503	月光迷宫	29	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
291.	动画有限	63619761	月光迷宫	30	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得

序号	权利人	注册号	商标图文	国际 分类 号	专用权期限	取得 方式
292.	动画有限	63628518	月光迷宫	32	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
293.	动画有限	63632738	月光迷宫	33	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
294.	动画有限	63619216	月光迷宫	35	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
295.	动画有限	63612670	月光迷宫	41	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
296.	动画有限	63637035	月光迷宫	42	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
297.	动画有限	63611171	月光迷宫	43	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
298.	动画有限	63624361	月光迷宫	45	2022.09.21-2032.09.20	原始 取得
299.	动画有限	63640825	月光迷宫	14	2022.10.07-2032.10.06	原始 取得
300.	动画有限	63640833	月光迷宫	15	2022.10.07-2032.10.06	原始 取得
301.	动画有限	63615588	月光迷宫	38	2022.10.07-2032.10.06	原始 取得

附件 2：计算机软件著作权情况

序号	权利人	软件名称	登记号	首次发表日期	取得方式	权利范围
1	发行人	原力超级文件管理系统 1.0	2012SR020400	2011.12.03	原始取得	全部权利
2	发行人	原力界面编辑器软件 1.3	2012SR019654	2011.11.10	原始取得	全部权利
3	发行人	原力信息收集系统 1.0	2012SR019653	2011.12.20	原始取得	全部权利
4	发行人	原力影视动画中心开发系统 V1.0	2012SR007144	2011.11.23	原始取得	全部权利
5	发行人	原力 CG 流程管理软件 V1.0	2012SR007146	2011.11.23	原始取得	全部权利
6	发行人	原力 Maya 跟随动画的自动化制作软件 V1.0	2015SR081502	2013.05.01	原始取得	全部权利
7	发行人	原力考勤软件 V1.0	2013SR153862	未发表	原始取得	全部权利
8	发行人	Tank-文件制作流程管理系统软件 V1.0	2013SR153044	未发表	原始取得	全部权利
9	发行人	原力羽毛生成系统 V1.0	2014SR098471	未发表	原始取得	全部权利
10	发行人	原力 Max 动作库软件 V1.0	2015SR083327	2014.05.01	原始取得	全部权利
11	发行人	原力 Maya 动作库软件 V1.0	2015SR081504	2014.11.01	原始取得	全部权利
12	发行人	基于 MAYA 软件的禽鸟类毛发自动生成系统 V1.0	2020SR0875418	2019.03.18	原始取得	全部权利
13	发行人	基于虚拟引擎的实时动画直播系统 V1.0	2020SR0870692	2019.03.18	原始取得	全部权利
14	发行人	原力三维动画中的高模绑定节点开发系统 V1.0	2020SR0686825	2019.03.18	原始取得	全部权利
15	发行人	原力基于开源 Gafferr 软件的三维动画灯光渲染系统 V1.0	2020SR0688713	2019.05.10	原始取得	全部权利
16	发行人	原力 AI 和深度学习驱动的自动面部动画制作系统 V1.0	2020SR0874572	2019.05.10	原始取得	全部权利
17	发行人	原力三维可视化交互系统 V1.0	2020SR0686833	2019.05.16	原始取得	全部权利
18	发行人	原力虚拟数字场景搭建系统 V1.0	2020SR0686379	2019.05.16	原始取得	全部权利
19	发行人	基于 AI 的生物自动建模系统 V1.0	2020SR0875226	2019.06.20	原始取得	全部权利
20	发行人	基于 AI 的面部动作捕捉系统 V1.0	2020SR0877502	2019.06.20	原始取得	全部权利
21	发行人	5G 应用超重度游戏引	2020SR0875205	2019.06.20	原始取得	全部

		擎系统 V1.0				权利
22	发行人	原力高端多通道图像生成技术系统 V1.0	2020SR0686937	2019.06.27	原始取得	全部权利
23	发行人	原力高沉浸式实时引擎技术系统 V1.0	2020SR0686763	2019.06.27	原始取得	全部权利
24	发行人	原力通用场景描述系统 V1.0	2020SR0686086	2019.07.15	原始取得	全部权利
25	发行人	原力虚拟光学动捕开发系统 V1.0	2020SR0686387	2019.07.15	原始取得	全部权利
26	发行人	原力基于 ziva 系统的脸部扫描系统 V1.0	2020SR0685854	2019.07.15	原始取得	全部权利
27	发行人	原力生产项目流程软件的二次开发系统 V1.0	2020SR0686712	2019.08.16	原始取得	全部权利
28	发行人	基于 MAYA 三维动画软件的肌肉自动生成系统 V1.0	2020SR0875697	2019.08.16	原始取得	全部权利
29	发行人	原力高端三维动画 MATCHUV 插件系统 V1.0	2020SR0688720	2019.08.22	原始取得	全部权利
30	发行人	原力 MAYA 跟随动画自动化制作系统 V1.0	2020SR0873487	2019.08.22	原始取得	全部权利
31	发行人	原力三维动画制作软件 MAX 动作库系统 V1.0	2020SR0686841	2019.09.17	原始取得	全部权利
32	发行人	原力三维动画制作软件 MAYA 动作库系统 V1.0	2020SR0686070	2019.09.17	原始取得	全部权利
33	发行人	原力新型游戏开发平台系统 V1.0	2020SR0686394	2019.09.20	原始取得	全部权利
34	发行人	原力变光照高精度三维重建系统 V1.0	2020SR0686755	2019.09.20	原始取得	全部权利
35	发行人	原力交互式 3D 数字角色动画生产系统 V1.0	2020SR0689324	2019.10.22	原始取得	全部权利
36	发行人	原力光学式 3D 扫描系统 V1.0	2020SR0685710	2019.10.22	原始取得	全部权利
37	发行人	原力重光照高精度三维重建系统 V1.0	2020SR0686931	2019.10.22	原始取得	全部权利
38	发行人	原力本地化动画快速生产系统 V1.0	2020SR0686078	2019.10.22	原始取得	全部权利
39	发行人	基于虚拟现实技术主题娱乐项目设计及体验系统 V1.0	2020SR0870699	2019.11.21	原始取得	全部权利
40	发行人	基于 Open Source 的 USD 的整套管理流程系统 V1.0	2020SR0875404	2019.11.21	原始取得	全部权利
41	发行人	基于 OA 系统高效系统的连通生产管理系统 V1.0	2020SR0877482	2019.11.21	原始取得	全部权利
42	发行人	基于云的远程式分布	2020SR0874481	2019.11.21	原始取得	全部

		式的创制平台 V1.0				权利
43	发行人	基于实时引擎的渲染生产线系统 V1.0	2020SR0871277	2019.11.26	原始取得	全部权利
44	发行人	原力高效绑定技术系统 V1.0	2020SR0685718	2019.11.26	原始取得	全部权利
45	发行人	基于 AI 的数字人应用技术系统 V1.0	2020SR0875219	2019.11.26	原始取得	全部权利
46	发行人	基于连续简化的超大几何体实时渲染系统 V1.0	2020SR0871285	2019.12.15	原始取得	全部权利
47	发行人	基于在 DCC 软件中进行数据传输的系统 V1.0	2020SR0874565	2019.12.15	原始取得	全部权利
48	发行人	基于 Arnold 渲染器的文件生成系统 V1.0	2020SR0875212	2019.12.15	原始取得	全部权利
49	发行人	基于连接关系的控制物体变形系统 V1.0	2020SR0871292	2019.12.31	原始取得	全部权利
50	发行人	基于 RBF(Radial Basis Function) 的网格变形器系统 V1.0	2020SR0875411	2019.12.31	原始取得	全部权利
51	发行人	基于点缓存系统的模型 LOD 的系统 V1.0	2020SR0867644	2019.12.31	原始取得	全部权利
52	发行人	基于 blendshape 的数字人驱动系统 V1.0	2022SR1047928	未发表	原始取得	全部权利
53	发行人	原力资产库系统 V1.0	2022SR0986994	未发表	原始取得	全部权利
54	发行人	动画数据传递转换系统 V1.0	2022SR0987904	未发表	原始取得	全部权利
55	发行人	原力文件收发自动化管理系统 V1.0	2022SR0987905	未发表	原始取得	全部权利
56	发行人	原力角色动画实时绑定制作系统 V1.0	2022SR0987906	未发表	原始取得	全部权利
57	发行人	基于深度学习的语音驱动 3D 角色面部表情动画系统 V1.0	2022SR0987902	未发表	原始取得	全部权利
58	发行人	原力多重光照模型和材质采集的自动生成系统 V1.0	2022SR0988248	未发表	原始取得	全部权利
59	发行人	Maya 和 Max 模型通用检查系统 V1.0	2022SR0988246	未发表	原始取得	全部权利
60	发行人	原力 3D 机器学习动作捕捉解算系统 V1.0	2022SR1043244	未发表	原始取得	全部权利
61	发行人	基于深度学习的面部表情动画绑定系统线上平台 V1.0	2023SR0527297	未发表	原始取得	全部权利
62	发行人	员工行为后台监控管理系统 V1.0	2023SR0613840	未发表	原始取得	全部权利
63	发行人	虚拟写实角色表情绑定系统 V1.0	2023SR0380456	未发表	原始取得	全部权利
64	发行人	数字人互动大屏可视	2023SR0380459	未发表	原始取得	全部

		化展示系统 V1.0				权利
65	发行人	语音驱动 3D 角色面部表情虚拟成像系统【简称: Deep Audio】V2.0	2023SR0382368	未发表	原始取得	全部权利
66	发行人	基于 VolumetricRender 渲染算法的实时流体渲染软件 V1.0	2023SR0380457	未发表	原始取得	全部权利
67	发行人	支持表情和身体 deep 加速绑定系统 V1.0	2023SR0499433	未发表	原始取得	全部权利
68	发行人	原力渲染管理系统 V1.0	2023SR0382370	未发表	原始取得	全部权利
69	发行人	虚拟写实角色实施引擎联动系统 V1.0	2023SR0380018	未发表	原始取得	全部权利
70	女娲数字	基于人工智能的数字人互动信息服务管理平台 V1.0	2022SR0988224	未发表	原始取得	全部权利
71	成都原力	原力 TOD 场景动态天气系统软件 V1.1.0	2022SR0486959	2018.09.06	承受取得	全部权利
72	成都原力	原力 Maya/max 游戏建模工具整合软件 V1.0	2022SR0486956	2018.10.18	承受取得	全部权利
73	成都原力	原力游戏贴图资源库共享软件 V1.0	2022SR0486957	2018.12.12	承受取得	全部权利
74	成都原力	原力游戏植被环境自动分布系统 V1.0	2022SR0486958	2019.02.20	承受取得	全部权利
75	成都原力	原力角色毛发随机生成软件 V1.0	2022SR0486954	2019.05.08	承受取得	全部权利
76	成都原力	原力 Maya 羽毛模拟插件 shadowDeformer 软件 2.0	2022SR0486955	2019.08.20	承受取得	全部权利
77	成都原力	原力 D_Scan 动态扫描软件 V1.0	2022SR0486926	2019.11.25	承受取得	全部权利
78	成都原力	原力 V_Factory 载具生成软件 V1.0	2022SR0486852	2019.12.02	承受取得	全部权利
79	成都原力	原力 Varis 自定义生成软件 V1.0	2022SR0486853	2019.12.10	承受取得	全部权利
80	成都原力	原力 D_Real 仿真软件 V1.0	2022SR0486925	2019.12.18	承受取得	全部权利
81	成都原力	原力建筑模块化工具 Architecture Module Tool 软件 V1.0	2022SR0486854	2020.10.26	承受取得	全部权利
82	成都原力	原力桥接大师工具 Bridge_Master 软件 V1.0	2022SR0486953	2020.11.23	承受取得	全部权利
83	成都原力	原力破坏者物理模拟工具 S-Destructor Tool 软件 V1.0	2022SR0486855	未发表	承受取得	全部权利
84	成都原力	原力 Model Automatch 生成软件 V1.0	2022SR0486952	未发表	承受取得	全部权利
85	成都原力	原力游戏模型资源管理软件 V1.0	2022SR0486950	未发表	承受取得	全部权利

86	成都原力	原力 S_Fluid 流体软件 V1.0	2022SR0486951	未发表	承受取得	全部权利
87	成都原力	互动游戏角色的自然肢体动作选择系统 V1.0	2022SR0988156	未发表	原始取得	全部权利
88	武汉原力	基于 arnold 渲染器的 Shader 库软件 V1.0	2019SR0518133	未发表	受让取得	全部权利
89	武汉原力	原力影视模型资产管理系统 V1.0	2019SR1127704	2018.09.29	原始取得	全部权利
90	武汉原力	原力动画角色表情开发系统 V1.0	2019SR1127399	2018.10.18	原始取得	全部权利
91	武汉原力	原力三维动画渲染成本管理系统 V1.0	2019SR1116478	2018.11.22	原始取得	全部权利
92	武汉原力	原力角色毛发计算开发系统 V1.0	2019SR1140773	2018.12.23	原始取得	全部权利
93	武汉原力	原力人物角色特技动作捕捉技术系统 V1.0	2019SR1136506	2019.02.20	原始取得	全部权利
94	武汉原力	原力场景特效技术运算软件 V1.0	2019SR1134568	2019.03.15	原始取得	全部权利
95	武汉原力	原力场景特效技术流程的开发系统 V1.0	2019SR1115431	2019.06.10	原始取得	全部权利
96	武汉原力	原力镜头批量灯光渲染生成系统 V1.0	2019SR1115255	2019.06.14	原始取得	全部权利
97	武汉原力	原力多通道灯光渲染生成系统 V1.0	2019SR1118524	2019.07.08	原始取得	全部权利
98	武汉原力	原力动画后期多线整合开发系统 V1.0	2019SR1113576	2019.07.12	原始取得	全部权利
99	武汉原力	基于 UE4 引擎剧集生产流程管理系统 V1.0	2020SR0632834	2019.12.05	原始取得	全部权利
100	武汉原力	3D 扫描写实角色模型自动化清理拓扑系统 V1.0	2021SR0970030	2021.03.07	原始取得	全部权利
101	武汉原力	基于深度学习的 3D 场景自动化材质匹配系统 V1.0	2021SR0971047	2021.04.09	原始取得	全部权利
102	武汉原力	原力 3D 场景编辑管理系统 V1.0	2021SR0969908	2021.03.07	原始取得	全部权利
103	武汉原力	原力数字模型处理系统 V1.0	2021SR0969930	2020.11.05	原始取得	全部权利
104	武汉原力	原力数字图像处理系统 V1.0	2021SR0969943	2021.05.15	原始取得	全部权利
105	武汉原力	原力毛发动力学实时解算系统 V1.0	2022SR0749364	2022.04.25	原始取得	全部权利
106	武汉原力	原力三维动画模型材质设计系统 V1.0	2022SR0749362	2022.01.25	原始取得	全部权利
107	武汉原力	原力基于虚拟现实技术的动画制作 3D 渲染软件 V1.0	2022SR0751315	2021.07.28	原始取得	全部权利
108	武汉原力	原力动画制作开发程序控制管理软件 V1.0	2022SR0743395	2021.06.10	原始取得	全部权利

109	武汉原力	原力动画制作素材库 信息管理系统 V1.0	2022SR0750531	2021.10.26	原始取得	全部 权利
110	武汉原力	原力动画场景布局设 计平台 V1.0	2022SR0747726	2022.02.20	原始取得	全部 权利
111	武汉原力	原力动画制作引擎控 制管理软件 V1.0	2022SR0763074	2021.06.25	原始取得	全部 权利
112	武汉原力	原力基于视觉识别的 动画制作辅助工具系 统 V1.0	2022SR0767525	2021.12.13	原始取得	全部 权利
113	武汉原力	原力动画设计用摄像 机运动控制软件 V1.0	2022SR0764481	2022.03.13	原始取得	全部 权利
114	武汉原力	原力三维动画制作仿 真模拟软件 V1.0	2022SR0758935	2021.08.25	原始取得	全部 权利
115	武汉原力	互动游戏 3D 场景程序 化建模系统 V1.0	2022SR1074990	2022.06.12	原始取得	全部 权利
116	南京锐游	锐游科技程序纹理定 制系统 V1.0	2021SR0073099	2020.10.30	原始取得	全部 权利
117	南京锐游	锐游科技 AI 神经网络 视 频 动 作 捕 捉 系 统 V1.0	2021SR0073203	2020.11.11	原始取得	全部 权利
118	南京锐游	锐游科技角色模型自 动化清 理 拓 扑 系 统 V1.0	2021SR0073193	2020.09.22	原始取得	全部 权利
119	南京锐游	锐游科技 AI 深度学习 的语音驱动系统 V1.0	2021SR0073202	2020.11.20	原始取得	全部 权利
120	南京锐游	锐游科技 Rigx 高效绑 定加速系统 V1.0	2021SR0073204	2020.08.20	原始取得	全部 权利
121	南京锐游	锐游科技动物毛发实 时解算系统 V1.0	2021SR0073323	2020.10.28	原始取得	全部 权利
122	南京锐游	锐游科技基于组件化 全身反向动力学肌肉 工具软件 V1.0	2021SR0916011	2020.10.30	原始取得	全部 权利
123	南京锐游	锐游科技基于颜色离 散化的材质变色的软 件 V1.0	2021SR0916012	2021.04.30	原始取得	全部 权利
124	南京锐游	锐游科技基于通过随 机剔除生成植物简模 的系统软件 V1.0	2021SR0916117	2021.05.30	原始取得	全部 权利
125	南京锐游	锐 游 科 技 搜 寻 式 fullbodyIK 计算方法的 软件 V1.0	2021SR0916118	2020.11.11	原始取得	全部 权利
126	南京锐游	锐 游 科 技 基 于 Materialx 的材质应用 系统软件 V1.0	2021SR0916129	2021.06.02	原始取得	全部 权利
127	南京锐游	锐游科技基于 USD 引 用节点的 arnold 支持 系统软件 V1.0	2021SR0916131	2021.06.02	原始取得	全部 权利
128	南京锐游	锐游科技基于神经网 络的群组动画生成软 件 V1.0	2021SR0926370	2020.09.22	原始取得	全部 权利

129	南京锐游	锐游科技基于 maya 着色网络在 USD 实时着色系统的转换软件 V1.0	2021SR0934167	2020.10.28	原始取得	全部权利
130	南京锐游	锐游科技 ASS 文件在 Gaffer 视窗中的渲染系统 V1.0	2021SR0934168	2020.08.20	原始取得	全部权利
131	南京锐游	锐游科技基于高阶拉普拉斯平滑的柔性碰撞变形工具系统软件 V1.0	2021SR0934169	2020.12.28	原始取得	全部权利
132	南京锐游	锐游科技基于机器学习以及图像处理的面部动画捕捉矫正系统软件 V1.0	2021SR0934170	2020.12.20	原始取得	全部权利
133	南京锐游	锐游科技基于空间信息素创作生成植物模型的系统软件 V1.0	2021SR0934171	2021.05.30	原始取得	全部权利
134	南京锐游	员工游戏平台 V1.0	2022SR0518747	未发表	原始取得	全部权利
135	南京锐游	神经网络绑定系统 V1.0.3	2022SR0536230	未发表	原始取得	全部权利
136	南京锐游	资产库系统 V1.0	2022SR0536231	未发表	原始取得	全部权利
137	南京锐游	数据分析平台 V1.0	2022SR0518815	未发表	原始取得	全部权利
138	南京锐游	面部神经网络系统 V1.0.1	2022SR0518746	未发表	原始取得	全部权利
139	南京锐游	一种基于深度学习的动画绑定加速系统 V1.0	2022SR1047931	未发表	原始取得	全部权利
140	南京锐游	基于深度学习的面部动画绑定系统 V1.0	2022SR0986995	未发表	原始取得	全部权利
141	南京锐游	动作捕捉数据重定向系统 V1.0	2024SR0788005	未发表	原始取得	全部权利
142	南京锐游	基于深度学习的统一拓扑人脸 Mesh 生成系统 V1.0	2024SR0796312	未发表	原始取得	全部权利
143	上海引弓	NXrender 离线渲染软件 V1.0	2022SR1514851	未发表	原始取得	全部权利

注 1：序号 71-86 对应的计算机软件著作权由公司全资子公司成都锐游原始取得，因 2021 年公司全资子公司成都原力吸收合并成都锐游，成都锐游相关资产、债权、债务由成都原力承继，因此将相关著作权转给成都原力；

注 2：序号 88 对应的计算机软件著作权系公司根据经营需要等由公司转让给公司全资子公司武汉原力。

附件 3：作品著作权情况

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	登记日期
1	发行人	《雁爸鸭仔》—鸭仔 Chi	国作登字 -2015-F-00244070	美术作品	2015.12.24
2	发行人	《雁爸鸭仔》—鸭仔 Chao	国作登字 -2015-F-00244073	美术作品	2015.12.24
3	发行人	《雁爸鸭仔》—雁爸 Peng	国作登字 -2015-F-00244072	美术作品	2015.12.24
4	发行人	电影《雁爸鸭仔》(英文名《Duck Duck Goose》)预告短片	国作登字 -2015-I-00244078	电影和类似摄制电影方法创作的作品	2015.12.24
5	发行人	“妈妈咪鸭”授权图库	国作登字 -2018-L-00603013	其他	2018.08.21
6	发行人	小鸭黄淘淘系列形象图库	国作登字 -2019-L-00821950	其他	2019.07.09
7	发行人	《故宫里的大怪兽》动画剧集第一季策划案	国作登字 -2019-A-00877589	文字作品	2019.09.03
8	发行人	原力企业标识	国作登字 -2023-F-00240280	美术作品	2023.10.24
9	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之老龙	国作登字 -2019-F-00805707	美术作品	2019.08.01
10	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之獬豸	国作登字 -2019-F-00806942	美术作品	2019.08.01
11	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之狮子	国作登字 -2019-F-00910230	美术作品	2019.10.24
12	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙 01	国作登字 -2019-F-00910226	美术作品	2019.10.24
13	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙 02	国作登字 -2019-F-00910227	美术作品	2019.10.24
14	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之行什	国作登字 -2019-F-00910234	美术作品	2019.10.24
15	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之押鱼	国作登字 -2019-F-00910225	美术作品	2019.10.24
16	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之小龙	国作登字 -2019-F-00806944	美术作品	2019.08.01
17	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之吻兽	国作登字 -2019-F-00806941	美术作品	2019.08.01
18	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之凤凰	国作登字 -2019-F-00910232	美术作品	2019.10.24
19	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之獬豸真身	国作登字 -2019-F-00806943	美术作品	2019.08.01
20	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之天马	国作登字 -2019-F-00910228	美术作品	2019.10.24
21	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之狻猊	国作登字 -2019-F-00910229	美术作品	2019.10.24
22	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之嘲风	国作登字 -2019-F-00805708	美术作品	2019.08.01

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	登记日期
23	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之朝天吼	国作登字-2019-F-00910224	美术作品	2019.10.24
24	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之斗牛	国作登字-2019-F-00910233	美术作品	2019.10.24
25	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列形象之海马	国作登字-2019-F-00910231	美术作品	2019.10.24
26	动画有限	《故宫里的大怪兽》系列作品LOGO	国作登字-2019-F-00805706	美术作品	2019.08.01
27	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视作品形象之人物篇	国作登字-2019-F-00902419	美术作品	2019.10.16
28	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视作品形象之怪兽篇	国作登字-2019-F-00902420	美术作品	2019.10.16
29	动画有限	《故宫里的大怪兽》影视概念设计图册	国作登字-2019-L-00910209	其他	2019.10.24
30	动画有限	故宫里的大怪兽系列作品	国作登字-2019-F-00966242	美术作品	2019.12.31
31	动画有限	故宫里的大怪兽 Q 版系列作品	国作登字-2020-F-01022880	美术作品	2020.04.15
32	动画有限、上海腾讯、孩思乐	歌曲《故宫遇见大怪兽》	国作登字-2023-B-00109420	音乐作品	2023.06.06
33	动画有限、上海腾讯、孩思乐	歌曲《点亮世界》	国作登字-2023-B-00109423	音乐作品	2023.06.06
34	动画有限、上海腾讯、孩思乐	歌曲《成为我，守护你》	国作登字-2023-B-00109421	音乐作品	2023.06.06
35	动画有限、上海腾讯、孩思乐	真人 CG 动画剧集《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》	国作登字-2023-I-00109422	以类似摄制电影的方法创作的作品	2023.06.06
36	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《故宫里的大怪兽》之洞光宝石的秘密	国作登字-2023-F-00042195	美术作品	2023.03.06
37	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《洞光宝石的秘密》logo	国作登字-2023-F-00042186	美术作品	2023.03.06
38	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》大纲	国作登字-2023-A-00042194	文字作品	2023.03.06
39	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》吻兽（人形）形象	国作登字-2023-F-00042189	美术作品	2023.03.06
40	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字-2023-F-00042187	美术作品	2023.03.06
41	动画有限、上海腾讯、孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》剧本	国作登字-2023-A-00042190	文字作品	2023.03.06

序号	权利人	作品名称	登记号	类别	登记日期
42	动画有限、 上海腾讯、 孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》元宝形象	国作登字 -2023-F-00042192	美术作品	2023.03.06
43	动画有限、 上海腾讯、 孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字 -2023-F-00042188	美术作品	2023.03.06
44	动画有限、 上海腾讯、 孩思乐	《故宫里的大怪兽之洞光宝石的秘密》系列形象	国作登字 -2023-F-00042191	美术作品	2023.03.06
45	动画有限、 上海腾讯、 孩思乐	《洞光宝石的秘密》杨永乐形象 作品	国作登字 -2023-F-00042193	美术作品	2023.03.06