

会员登录

用户名:

密码:

登录

注册

忘记密码

CG·动画

COMPUTER GRAPHICS & ANIMATION

CG首页 | CG资讯 | 作品欣赏 | 原创榜 | 动画理论 | 人物与团队 | 专题

行业关键字

科技 - 教育 - 娱乐 - 艺术 - 影视 - 游戏 - 软件 - 广告 - 公益 - 动漫 - 其他

说明

Get an Online Degree in as Few as 2 Years

Select a degree Associate's Bachelor's Master's Certificates Other

CollegeDegreeNetwork

查询**最全**竞赛信息

CG·动画 - 人物与团队 - 文章内容

Google 提供的广告 室内设计 设计 建筑设计 艺术

首届ICID国际交互设计会议嘉宾 美国新泽西罗格斯州立大学电脑动画终身教授谭力勤专访

作者: 曹金花 来源: 视觉同盟专稿 时间: 2009年8月24日



美国新泽西罗格斯州立大学电脑动画终身教授谭力勤

谭力勤教授简介

现为美国新泽西罗格斯州立大学电脑动画终身教授，北京大学和传媒大学特聘教授，曾任教于新加坡义安理工学院和加拿大西尼卡学院，现担任美国SIGGRAPH数码艺术画廊评审，SIGGRAPH学生动画竞赛评审主任。

视觉同盟：请介绍一下美国新泽西罗格斯州立大学交互设计的情况？

谭力勤：我们学校有三个分校，每个分校设有不同的设计专业，总体而言，大约有如下一些设计教学体系：

第一，平面交互设计体系。

交互设计在90年代学院叫多媒体设计（Multimedia Design），我原来教过此课和软件，当时主要是用于CD光盘的制作，应用于教育和娱乐方面比较多，开始时候大多用Director做交互设计，现在Flash用得比较多。

网页交互设计（Web Design）刚开始时是平面交互设计的一部分，90年代中、末期得到大力普及和发展，受欢迎程度高，大部分教交互老师都是从教多媒体设计和网页设计开始的。

第二，三维交互设计体系。

这个三维并不是真正、立体的三维实物，而是一种虚拟的三维空间，像三维游戏（3D Gaming）和虚拟空间（3D Virtual World）设计，三维游戏交互设计在国内已很普及，虚拟空间设计也已开始，如“虚拟社团”、“虚拟校园”、“3D模拟训练”等，“第二生命”（Second life）的普及是该设计观念和技术发展的具体体现，其次，它与网

相关文章

- 设计管理、服务设计与时尚——中央美术学院设计学院海军专访
- 中国武侯文学学会力荐人气动画《秦时明月》
- 世博会展示文化山东——访上海世博会山东馆设计艺术总监潘善生
- 建筑界“女魔头”——扎哈·哈迪德
- 艺术跨界 不再独善其身——中国传媒大学艺术跨界研究所所长吴学夫专访

>>更多

站内搜索

编辑推荐

- [“我的低碳生活”海报设计大赛](#)
- [如何获得游戏设计高薪职位](#)
- [专业设计猎头帮您找到好工作](#)
- [视觉同盟独家专访山东高路动画](#)
- [西卡“动脑+动手”同步训练](#)
- [潘善生卡电子版免费下载体验](#)

中国创意设计人才网

- [加入索浪 参与日本4D电影制作](#)
- [北京数字冰雹招聘GUI设计](#)
- [北京西卡学院聘设计教师](#)
- [\[深圳\] TP-LINK聘工业设计师](#)
- [广州POCO聘平面 网页设计](#)



CIKAA
西卡国际设计学校
视觉设计 火热招生

视觉同盟网站
招募设计院校（系）
通讯员



视觉同盟
www.visionunion.com

编辑信箱

info@vudn.com

页交互设计也紧密结合在一起。

第三，实物装置交互艺术、艺术装置也广泛应用到交互设计方面，早期开始的都是影像互动，影像互动目前慢慢地退出主流中心了，大部分都用的是三维动画、三维虚拟空间和实物装置结合起来，我现在主要研究的就是三维动画装置交互设计。

第四，AI智能在交互设计中的应用， AI智能在交互设计中的应用非常广泛，特别是在游戏设计中，但我校是侧重于研究智能在三维动画角色中的应用。

视觉同盟：您觉得中美两国交互设计教育有什么不同？中国有哪些提升的空间？

谭力勤：总的感觉，中国的交互设计在平面的交互设计体系建树比较多一些。

三维交互设计，如三维游戏，虚拟交互设计也有不少学校也开始了这个程，但是强度还不够，我现在研究的实物装置艺术交互设计，在国外是非常盛行的，尤其是日本，日本每年呈交大量的装置互动设计到SIGGRAPH展出，设计与日常生活融合，并且很好玩的，有新的技术和概念支持，中国这方面涉及得很少，所以这部分也需有一个很大的提高，其次，就是AI智能人物交互设计，机器与人的交互，机器与机器交互，生物艺术交互设计， 这些都有很大的提升空间。

视觉同盟：您期望通过ICIAD国际交互设计会议，对国内交互设计行业产生什么样的促进作用？

谭力勤：我可与中国同行们分享其不同的研究经验，大家可以相互交流，相互交换经验，每个人都有不同的经验和专业特长的，也许，我会从中国同行们的演讲中受其启发，得到灵感，其次，我想能否把一些新的思维方式和信息与大家分享，如我参加了今年SIGGRAPH会议，其主要的信息为：

第一、实时渲染（Real-time Rendering）。

实时渲染是这次SIGGRAPH一大主题，电脑动画节上即兴表演了很多三维游戏，人机交互的实时渲染，其效果都特别惊人，技术已达到成熟阶段。

第二、三维立体成像。

三维立体成像在今年SIGGRAPH——电脑动画节中许多播放片段都是以此为重点，场外站长队的也是有关三维立体成像电影制造过程的演讲。

其次，我非常激动的是日本学生展现的三维全息成像交互，这是一个非常新的研究主题，日本学生在手指上带一感应器，便可以带动全息成像物体触动的效果，这个效果当前只是初步的，估计几年后的研究会不断地进步。

视觉同盟：您将在会议上做什么内容的演讲？

谭力勤：我主要是作一个个案研究演讲，其重点是介绍一下我怎么样利用中国几千年的农业的工具，来制作一系列交互的三维动画装置作品。

首先，我会从理论上和技术上作一介绍，作为数字艺术家的我是怎样利用三维动画体现艺术家本身对中国几千年农业的一种现代诠释，我的作品包括一些古老的中国农业工具，古老大秤、稻谷风车、岩石磨盘。

我的介绍分为几个部分：

一、艺术观念阐述：数码原始概念的延伸；现代数码技术与古老技术的碰撞；农业文化、工业文化和后工业文化的冲突。

二、人机交互与主题的关联，人机交互的层次和再创造性。

三、技术阐述：数码技术的创新与中国古老农业技术再应用的双层简述。

视觉同盟：您对这次会议有什么样的期待？

谭力勤：所请嘉宾很多都是我的朋友，他们都是很有名的艺术家和教授，有这样重量级的人物到中国去讲座，至少让国内同行们能够了解一下国外的艺术互动设计的现实情况，至于期待，我个人则希望能够通过这次交流，让国内的同胞们能够对当前交互艺术设计中观念和技术平衡发展的概念有更深入的了解。

现在国内美术院校对技术的忽略是非常明显的问题，已到非改不可的时候了，不管是在交互设计也好，数字艺术也好，艺术和技术应是同时俱进的，你只重视观念创新，而忽略技术的突破，就等于你永远只用一条腿在奔跑，所以我去年便提出“技术也是创作的源泉”的观念，目前许多艺术家创作敏感并不是直接从生活和实践中来的，是从技术中来的，所以技术给人了一个很大的创作、想象和选择空间。

目前中国这种现象可能与教育环境有关，前一辈的老师们，他们都没受到严格的技术培训，所以也深深地影响了下一代的思维方式，对他们来讲，如果再去学技术的话也是比较难的，但是我认为，通过这次交流，至少能够认识技术的发展对艺术的推动作用。

最近我在北京大学数字艺术系所带领的学生的三维动画交互作品《门》，在今年SIGGRAPH学生组动画竞赛上获一等奖，使我非常欣慰，但我希望在今后几年之内能够在国际大赛和展览会上看到更多高质量的中国交互作品和研究成果。