

每月5日出版 售价RMB 20.00

数字娱乐技术 CGM

凝聚数字创意力量，享受技术娱乐生活

独家视频

全球最新特效广告片精选
20年特效制作历程
Passion Pictures
作品精选系列1
M-10中国大赛作品

69

影视特效
潮流动画
新媒体
设计创意
CG技术

July 2007
07

独家专访：**Autodesk**
数字电影亚太区巡展
「蜘蛛侠3」角色制作流程总监
「黑帮暴徒」视觉特效总监

教程专题：

从创意到制作，
教你玩转绚丽视效

「星夜故事秀」创意制作全解析
「欢乐碰碰碰」栏目包装制作过程

CGM 特别策划专题

创建自己的CG工作室！

搜索全球成功人士经验，评析CG工作室创业秘诀

全球工作室生存指南/一个人的工作室/个人工作室作品教程/CG动作的力道感和节奏感/火枪手制作流程/3ds Max制作动画角色

+MTV 多媒体创意市集 轰炸你的大脑

+专访：当代最杰出的年轻设计师之一 ORA ITO

+欧特克·惠普全国校园三维CG作品大奖赛系列报道

邮发代号82-175

ISSN 1672-7282



9 771672 728073



谭力勤

美国新泽西州罗格斯州立大学 (Rutgers University, NJ) 美术系电脑动画教授兼动画专业教研主任。2007国际Siggraph博览会学生数码平面竞赛部主席。

IDD北美动画学院巡回演讲

艺术与技术平衡

独家专访2007国际
Siggraph博览会评委谭力勤

高端对话
INTERVIEW

能也不会被重视。人们的欣赏习惯改了，不仅要有趣，还要看技术。

由于世界各国的参赛作品很多，评委们对于一个作品的评定每人不超过5分钟。看完片子后，马上要解释作品的含义。一般是由我来解释，其他评委发表意见，然后完成投票，时间非常快。评委们一般是分组，分组之后还可以对个别作品进行讨论。

CGM: 与往年相比，今年Siggraph国际数码艺术年展在参赛作品上有哪些变化？

谭力勤: 今年Siggraph会选择多元化的艺术表现，因为今年Siggraph的艺术画廊在技术的要求上降低了一些。我觉得Siggraph几十年在技术和艺术上都是并进的，今年降下来是改变了它的传统，主要是由于多元文化所带来的那种吸引力和冲击力。如果不这样试试看的话，很多国家的作品都无法参与进来，仅仅是因为它的技术没有达到那种程度。尤其是比较落后的国家，技术确实达不到，根本没有机会进入Siggraph。Siggraph这么做是有自己的想法，要聚齐世界各地的人都可以参加Siggraph。中国也有很好的作品，我记得有一个像唐诗的作品，用的是水墨画的效果，有很多动画在里面，技术不是很强，但是很有文化内涵。以往，技术决定一切，但是今年融入了多元文化的概念，所以中国的这部作品也入选了。

CGM: 您对于中国CG产业培训未来的发展您有哪些建议？

谭力勤: 从2006年到现在，我去了北京大学等几所学校。感觉这些学校的动画培训的特点就是建立在产业动画和实验动画之间。而在海外的动画比赛通常有五六个项目，例如商业动画、实验动画、概念动画等等。但是国内对于概念动画及实验动画方面好像比较欠缺。学校培养的大部分其实都是商业动画，这个当然很重要，能带动经济，但是学校不能只培养学生当蓝领，我想，学校为什么不可以开放点，培养不同动画领域的人才，社会同样需要艺术研究者和艺术家。

我们的学生作品很有中国特色，这是很好的，很多作品有着浓郁的文化背景。以前在你们杂志上介绍过的「桃花源记」，题材很有文化感，表现形式中还有中国所特有的皮影、国画效果等。

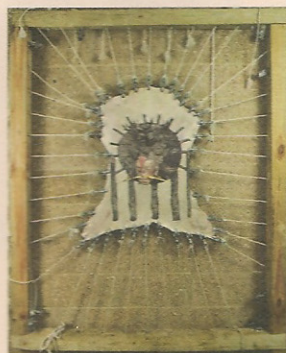
CGM: 您认为国内的培训机制对于中国整个CG产业的发展有哪些影响？

谭力勤: 我回来之后都没想到国内的CG产业发展这么快，教育方面我认为要多方向发展。在培训教育方面，国内外估计差不多，国外也缺乏教师、教材等，培训本身就是短期的。我认为最好的培训机构还在新加坡，他们的培训机构有很大的管理机制。他们的教育是一个产业，并拥有规模很大的培训公司，并且在世界各地都设有分部。美国也有这种机构，但我感觉不如新加坡。美国也存在很多问题，根据市场需要并没有长远的规划，培养出来的70%都是蓝领。目前我一直计划在国内建立一个文化研究机构。我们的想法是：不再是技术领导艺术，我们想用技术去支持艺术，有人专门研究技术如何支持艺术。这种研究机构还没有，如果我们能成功，算是一个好的方向。这样就可以把学生的作品带到世界去。动画艺术这个领域在这一点上可以升上去，技术用以支持艺术，给艺术发展带来新的活力。

CGM: 您认为海外成熟的教学经验中，有哪些是可以借鉴的？

谭力勤: 我在1996年读完艺术类硕士后，又继续学习动画制作，这就使我有有一个优势。如果你只有艺术没有技术，局面很难打开，如果只有技术没有艺术，可能会找到工作，但是作品不会实现很好的美感。1997年我开始教动画专业，有时候学生问我如何在这个行业中取得成功，我说做这个行业一辈子的挑战就是不断更新自己、不断学习。我建议我的学生先有艺术观念，然后再掌握技术。我在国内看Video，基本上没有用动画来搞艺术的，都是影视，这个技术层次比较低，它的特点是先有技术，然后再找艺术观念，一般都是学习了新技术，再考虑怎样表现新概念。而在我的教学中，这两点必须同时具备，两方面都是重点，这样才能成功。

CG



谭力勤作品: Digital King

此次IDD北美动画学院邀请部分来自北美最著名数字媒体院校的教授专家来华，是受DDF国际数字设计基金会委托，以讲学和交流的形式推进国际动画教育、国际动画企业与中国动画教育的良好互动。此次邀请来华讲学的有获数字媒体艺术终身成就奖的Robin King教授、美国Siggraph评委谭力勤教授以及北美CG专家Michael Watters，他们将为国内高校教师带来全新的国际动画教学方案和思路。

同时，IDD北美动画学院还力邀当今影视动画界炙手可热的奥斯卡视效获奖者「蜘蛛侠3」的视效总监Scott Stockdyk于7月来华讲座。这都将大力推进国内CG与国际最前端水平的沟通与交流。这将是IDD夏季呈现给中国CG从业者、动画师生和CG爱好者的一份丰厚的大餐。

此外，IDD还会在DDF国际数字设计基金会的协助下从加拿大、美国邀请其他动画教育专家、视觉效果制作大师来到中国，进行巡回演讲。

本期我们请来了2007国际Siggraph博览会学生数码平面竞赛部主席谭力勤教授与我们一起探讨中国CG教育的发展，并请他为我们具体介绍2007国际Siggraph博览会的评审过程。

CGM: 请您先介绍一下在Siggraph国际数码艺术年展担任评委的经历。

谭力勤: Siggraph请我当评委已经有两年了。一般来说，对于参赛者，Siggraph有两个要求：第一，艺术家申请参加Siggraph要提交艺术阐述；第二，每位参赛者还要交技术阐释。如果技术和艺术都有创新，而且都很强，作品肯定能被评委们接受。这并不是说你创造发明了某个技术，而是你第一个把这个技术用于艺术领域。我们国内许多好的艺术作品不能入围，就是因为技术含量太低。对于艺术与技术，Siggraph是两者都强调。如今世界技术发展很快，如果你的作品技术水平很低的话，可