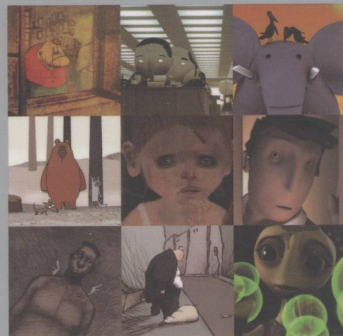




HOW TO BECOME A CG ARTIST

全球CG动画大赛 参赛指导

策划 阳光图书工作室 编著 胡蓉

本书特色

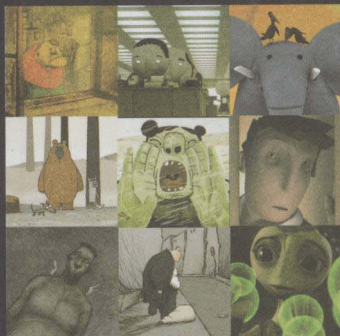
- 全力满足动画学人参赛需求——国内外众多动画大赛开展火热，参加各类大赛入围或获奖是动画学人成功就业并快速出位的第一法则。
- 首本全球CG动画大赛参赛指导——由权威媒体《数字娱乐技术》杂志组织策划。内含全面的资料收集，体贴的编排设计，并有诸多资深专家亲临指导。
- 多角度的实用指导——赛事概况、参赛方法、奖项设置、作品鉴赏、获奖心得、专家取经、周边活动、报名方法……面面俱到。



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

CG动画人快速出位法
HOW TO BECOME A CG ARTIST



HOW TO BECOME A CG ARTIST

全球CG动画大赛 参赛指导

策划 阳光CG图书工作室 编著 胡蓉

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

在人才辈出、竞争日益激烈的今天，如何在蓬勃发展的新兴行业崭露头角，如何成功跻身优秀的CG公司，如何步入国际CG创作的大舞台？“在比赛中获奖”是一条快速成功的捷径。本书内容首先涵盖了全球四大洲13个国家30个最重要的动画赛事，从赛事基本情况、参赛规则、进程安排、奖项设置，到趣味活动、组织者心声、经典获奖作品、报名方法等都有体贴的讲述，让读者找到适合自己参与的赛事。编者还组织了国际资深赛事专家评委传授参赛经验和方法，并附加参赛傻瓜指导，带领读者了解如何合理利用资源，提高参赛效率，高品质地制作成功的参赛作品。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

全球CG动画大赛参赛指导 / 胡蓉编著. —北京：电子工业出版社，2009.6

(CG动画人快速出位法)

ISBN 978-7-121-08860-5

I. 全… II. 胡… III. 三维—动画—竞赛—基本知识—世界 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第077020号

责任编辑：焦桐顺

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：三河市皇庄路通装订厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编100036

开 本：787×1092 1/16 印张：15.5 字数：312千字 彩插：38个

印 次：2009年6月第1次印刷

定 价：68.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

丛书序

BOOKORDER

什么是CG?

CG是英语Computer Graphics的缩写,最早是由“计算机”和“艺术设计”两个行业的交叉领域衍生而来的,专指利用计算机技术进行的设计和和生产。CG在广义的概念上涵盖了利用计算机技术进行的所有艺术创作活动,如平面设计、网页设计、三维动画、影视特效、多媒体技术,以及计算机辅助设计的建筑设计等。CG从一个英文缩写,继而成为一个专有名词,直至今日,已经在大多数人的概念中,成为了“电脑设计”和“三维动画”的代名词。

在专业领域,CG并不是一个专门而统一的学科,它是电脑动画、多媒体(新媒体)、数码设计、游戏设计、工业设计等行业的最新核心内容和交叉领域。无论是在国内还是国外,由于电脑动画、新媒体、数码设计、工业设计和游戏专业都是最新出现的行业和产业,具有极强的发展性和不确定性,因此对于广大CG业人的职业生涯,也充满着机遇与挑战。

关于CG动画

CG动画既是一个新兴的产业和行业,也

是一个充满创造力、充满激情的事业。

无论是CG大片、三维动画,还是最新最酷的游戏设计,都是这个时代脉搏中跳动得最猛烈的一个环节。因此,它一出现就魅力四射,接近它不仅意味着“艺术”与“技术”,更意味着不平凡。

但是,和所有的新鲜事物一样,在它起步的时候,也意味着不确定性、意味着上下求索、意味着苦其心智、饿其体肤等等。

如何能够快速出位?

技术快速发展、行业日新月异、产业人才辈出……“快速出位”是摆在所有CG人面前的首要问题。

如何能够快速出位?参赛获奖、镀金学习、成功就职,则是面对这一新领域新事物的不二选择。

本系列图书从策划到搜集整理,历时一年,我们为读者搜集、采访、整理出国内外CG参赛、教育、求职的全方面资料、渠道和方法,力求通过这些内容的普及和推广,推动中国CG动画产业的发展。也希望通过这些书,帮助读者在艰难的职业求索中,找到一条正确、快捷的发展之路。

《数字娱乐技术》(原[CG杂志])编辑
策划团队
2009年5月

前言

蓬勃发展的CG赛事

全球CG赛事概述

近年来，很多CG人大概都有同样的感受，随着CG这个新兴领域的蓬勃发展，CG行业的业内交流也愈发频繁，大量的国内外赛事使很多CG人有种“抬头不见低头见”的感觉。

国际上与CG、动画、视效有关的赛事数不胜数，SIGGRAPH只是其中受众最广泛，也是最专业的计算机图形图像行业性展会；另外，法国的昂西动画节，德国的斯图加特动画节，加拿大的渥太华动画节、日本的广岛动画节等等，都是地区性的面向动画与特效领域的盛会。由于CG技术在各视觉领域的广泛应用，电影、电视、广告、视频包装、游戏等领域的大型赛事都设置了视觉效果奖，比如奥斯卡的最佳视觉效果奖、艾美奖的最佳视觉效果奖等。虽然前路漫漫，但是走出去，开阔视野，并参与其中，这是未来的CG创作者应当珍惜之路。

更重要的是，这些CG相关的赛事，以及伴随的展会、论坛和交易市场等活动，为CG从业者搭建了一个良好的交流平台。它不仅促进了业内人士之间的交流，还提供了与国际优秀CG创作者的交流，使本土创作者能以更加国际化的眼光来面对自己今后的创作。因此这些CG大赛的举办和参与，为CG产业整体的良性运作和发展，起到了不可估量的作用。

CG人的参赛情况及作用

伴随中国CG产业的迅猛发展，CG技术正越来越广泛地应用于影视、游戏、网络、设计

建筑与媒介传播中。国内外与CG相关的各类大大小小的赛事、展会和艺术节，也正越来越多地出现在国人的视线中。

显而易见的是，在国内的教育领域，一批极具想像力和创造精神的学生作品逐渐出现在国内外的动画竞赛中。学生动画作品折射着一个国家的动画教育和研究水平，也直观反映着整个行业后备人才的状况。因此各大院校都鼓励更多的学生坚持原创，参与动画盛事，接触行业信息，以便有力地保障着整个动画行业的未来。很多国外动画节也尤其重视学生的加入和参与，SIGGRAPH、渥太华动画节等动画竞赛都专门设置学生作品单元。而国内的“白杨奖”、“学院奖”等具备浓厚学院背景的动画竞赛，也逐渐引起国内外动画人的关注。

以中国传媒大学动画学院为例，作为国家动画教学研究基地，是我国最早一批从事动画、数字媒体艺术、游戏设计及网络多媒体教学的科研机构之一。近年来该学院的师生及作品就频繁地出现在斯图加特国际动画节、昂西国际动画节等重大国际赛场上。2006年底，该学院统一组织作品向斯图加特国际动画节报名投稿，最终，「女孩与小狗」（作者：钱雨萍等）和「生活在条条世界里的球球」（作者：肖潇、徐雯雪）成功入围2007年第十四届斯图加特国际动画节。

由此可见，伴随CG教育、赛事活动、产业就业、创业等领域的互相融通与促进，国内CG人对参加各类CG大赛，在认识上逐渐深入，并越来越投入巨大的热情，创造出获奖的奇迹。

在国外，CG人参与各类CG大赛更是人生规划的一条重要途径。以加拿大的国际动画名校谢尔丹学院为例，学校会定期贴出各种国际竞赛的海报，

并为所有感兴趣的学生敞开方便之门。学生们则早已习惯了自组团队的运作方式。每到赛季，校园里征求志愿者加入的招贴便铺天盖地，每个人都可以选择志同道合者，开始自己的寻梦之旅。以北美地区最大的动画盛典——渥太华国际动画节为例，每年该学院都会特别从当年的学生作品中选出两部，角逐最佳电影学院的荣誉。

与国内的动画学院相比，这里似乎并不那么看重结果，而更看重学生参与的过程。也许，今天一个小小的工作室，就是未来的一片蓝天；今天一个看似不起眼的学生奖项，就会成为红地毯的起点。学生们在自发组建的工作室中，学会了团队合作，学会了合理安排项目进度，学会了掌握控制项目成本和追求最佳艺术效果之间的平衡。也许，他们这次铩羽而归，未有斩获，但这些宝贵的经验足以使他们终生受益。这，或许是参加大赛一项更宝贵的财富。

为你的前途出谋划策

近年来中国CG从业者的竞争实力和旺盛的创造力已经开始显现。但是目前的就业环境和创作空间却不能令这些新生势力立即崭露头角。如何才能成功跻身CG设计师之列？不掌握技巧、不讲求手段、不制定计划，即使你有过人的创造力，成为优秀CG设计师的几率也微乎其微。

本书就全球各大主要CG赛事的基本情况、评奖特色、重要活动、参赛规则、报名方法等内容进行了系统而全面的讲解，旨在为读者提供一条CG设计师的“快速出位法”。虽然这是CG人士的“快速出位法”，也并非真的是一夜成名的灵丹妙药。我

们只不过告诉你，有目标、计划方能事半功倍，而这个目标和计划，由我们协助你制定，广大CG人们目前迫切需要的，就是赶快参赛去！

建议一——排除所有消极因素

也许有的读者认为这只是个鼓励，请不要用清高或鄙视的眼光对此不屑于顾，我们的理由很简单：

第一，别把自己禁锢在封闭的个人空间里，狭隘地认为参赛和你无关。如果你不是一个固执的“酒香不怕巷子深”的拥护者，通过参赛瞬间让作品进入国际公众的视野，会给你带来超High的体验。

第二，也许有人会认为国际大型赛事竞争太激烈，中奖率低。与抽彩票相比，这个中奖率已经很高了，更何况如今国内外的赛事越来越多，相互之间并不排斥已经参加过其他比赛的作品，所以参赛者撒网越大，中奖率自然就越高。

第三，有人会担心语言不通的问题。尽管比赛是全世界性质的，但英语总是世界通用的。各大比赛发展的时间越久，相互之间借鉴的成分越多，表格填写的关键词汇虽有区别，也不会差别太大，而且这些词汇都不生僻，填过一次表，基本上以后各大赛事可以得心应手了。

第四，没精力向赛会投递稿件的问题很容易解决。在认识的圈内人中，自己作品得奖后才知道的不在少数，因为自己所在的单位、学校、老师、亲戚朋友都会帮你递交作品。最后最遗憾的情况也许是投出作品没有音讯，没获奖唯一损失的是一点点花在报名上的时间，但在金钱上不会损失什么，大多数比赛不收取任何费用。反之如果你获奖了，收益却是非常丰富的，名利、机会等上的收获也会随之而来。

所以，建议广大CG学子和爱好者们抽出一段时间成本吧，来进行这项有意义的“投资”。

建议二——合理安排方能收益最大化

在本书国际赛事版块中，几乎涵盖了业内的所有重点赛事，有些比赛从奖项、评委、进程、须知等长串名单来看，足够吓人一跳。其实一项赛事的名气越大，吸引前来的高手就会越多。由此我们可以审视一下，要用怎样的心态，如何合理安排，才能最大程度上将参赛的收益争取到最大。

第一，勿论赛事知名度

我们支持所有读者鼓起勇气，全面撒网，重点出击，不放过任何一个比赛机会，这包括其中一些知名度不是很高的比赛，因为这些比赛的对手层次不同，获奖的几率反而可能相应提高。通过参与这些比赛可以获得一个循序渐进的效果，对于你的信心和勇气是一个逐渐建立和上升的培养过程。

第二，投机心态的正常发挥

“投机”乍看是一个贬义词，但在思想灵活开化的现代社会，它也往往于人无害，于己有益。目前有一些比赛由一些实力雄厚的大公司发起，这类比赛往往都有丰厚的奖品，除了物质上的奖励，更重要是还能提供去世界知名制作公司实习的机会，优秀者甚至可以转正。你可以不去体会知名大赛竞争的“惨烈”和奖

项来之不易的自豪感，就为着这个职业转正机会和奖金而努力，只要你有那个能力。

第三，搭配合理，谨慎小心

既然很多人都知道用比赛宣传自己，自然就会有组织知道借用比赛赚钱。注意甄别国内外大小赛事是金子还是垃圾，需要谨慎小心，从这个角度讲本书所介绍的各项赛事为读者提供了非常便利的参考。其实，个人简历上写满各种没有听说过的比赛，也并不能证明多大的实力，最终读者还是要在有分量的比赛上获奖才有说服力。当你在小型比赛上建立了足够信心，磨砺过自己的创作，就可以放弃这些小型比赛，直奔大赛而去了。

结语

综上所述，参加比赛是我们推荐给大家的一条走向成功的捷径。只要你去参加比赛或者评比，只要作品能够入围，就能成为你简历里可圈可点的一笔。而要达到这个目的，只有通过了解赛事情况、掌握参赛技巧，才能设法让自己成功。任何事情都有它的规律，都可以通过掌握方法和技巧把它做得更好。参加比赛也是，这就是所谓知己知彼百战不殆。

所以，在我们替你做好全面参考和指导的同时，赶紧开始行动吧！国内外的各项大赛为广大CGer的“闭门修炼”提供了最广阔的“有为之天地”！通过一段时间的磨练，不要继续敝帚自珍了，赶紧瞄准目标，放出你的“黑马”来吧！

目录

CONTENT

第1章 重点CG赛事参赛精析

美国SIGGRAPH盛会	2
法国昂西国际动画节	37

第2章 其他国际知名CG大赛参赛巡礼

美国安妮奖	58
国际电视包装设计奖	65
美国红树枝国际动画节	81
美国奥斯卡奖	85
Flash发展会议暨Flash电影节	90
渥太华国际动画节	94
英国国际学生动画&电脑游戏节	109
英国仲夏广告节	114
英国伦敦国际动画节	119
斯图加特国际动画节	124
莱比锡国际动画节和记录电影节	136

德国柏林短片电影节	149
捷克国际动画电影节	157
荷兰动画电影节	165
萨格勒布国际动画节	174
意大利城堡国际动画片节	184
葡萄牙埃斯平霍国际动画电影节	187
墨尔本国际动画节	194
广岛国际动画节	199
东京国际动画节	209
首尔国际卡通动画节	218
富川国际学生动画节	229
杭州国际动漫节	238
中国（常州）国际动漫艺术周	250
CCGF数字图像中国节	265
北京电影学院动画学院学院奖	275
中国（北京）国际大学生动画节	283



附录A 参赛锦囊

A.1 竞赛参赛流程概述 292

A.2 把握制作周期 294

 流程图概述 294

 分析任务 295

 进度安排 296

 执行计划 296

 后期修改和经验总结 297

 资源的合理配置 297

A.3 参赛报名表的填写规范 298

附录B 英文常用语及国人参赛作品索引

B.1 参赛中英文索引 302

B.2 近年中国动画人海外参赛作品列表（部分） 303

盛会

。第1章。

重点CG赛事参赛精析



本章根据赛事规模、作品质量、国际影响力和以往国内参与的人员多少情况等，精选国际最具代表性的两大动画节——SIGGRAPH和昂西，进行深入、仔细的参赛指导。让读者对最具参与价值的两大赛事全面了解，有备出击，提高获奖几率。

美国



SPECIAL INTEREST GROUP FOR COMPUTER GRAPHICS

美国SIGGRAPH盛会

基本资料

官方网站: <http://www.SIGGRAPH.org>

盛会时间: 每年8月中旬

地点: 洛杉矶

全称: 国际计算机图形和交互技术会议

参赛理由

该盛会是代表计算机图形学最高水平的全球国际性重量级CG盛会。具有三十多年的历史, 规模大、规格高、影响力大, 作品征集面广。在SIGGRAPH的历史上, 有华人评委, 也有华人优秀作品入围。参加这种层次的赛事, 就算只是入围, 也是对作品的一种极大肯定。

获奖难易度: ★★★★★☆

顶级盛会, 要想在高手如林的地方脱颖而出难度较大, 但是有华人获奖的先例存在, 因此并不是高不可攀。

“赛事简介”和“发展历史”是每位参赛者需要了解的内容，能够扩大读者的知识面，更能使读者对赛事有个整体性的了解，从而做到有备而战，减少参赛的盲目性。

赛事简介

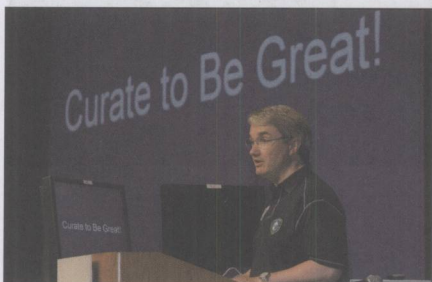
每年SIGGRAPH盛会的召开总是让无数计算机图形图像爱好者趋之若鹜，而获奖作品和盛会公布的新产品、新技术在很大程度上代表了当代计算机图形图像发展水平和未来发展趋势，这样高质量高水平的世界顶级盛会，其主办方ACM以及ACM SIGGRAPH都是有着严密组织性和高水平科研能力的组织，SIGGRAPH盛会的举办只是其众多活动的一项，但是具有绝对的权威性和知名度。



志愿者向参赛者提供帮助



参赛者在休息区



产品展示



众多参赛者济济一堂

历史

ACM、ACM SIGGRAPH以及SIGGRAPH盛会

美国计算机学会（Association for Computing Machinery，简称ACM）创立于1947年，是全球历史最悠久和最大的计算机教育和科研机构，目前提供的服务遍及100多个国家，会员达90,000多位专业人士，涵盖工商业、学术界及政府单位。它致力于发展在高级艺术、最新科学、工程技术和应用领域中的信息技术，强调在专业领域或在社会感兴趣的领域中培养和发展开放式的信息交换，推动高级的专业技术和通用标准的发展。它的创立者和成员都是数学家和电子工程师，其中之一是约翰·迈克利(John.Mauchly)，他是ENIAC的发明家之一。他们成立这个组织的初衷是为了计算机领域和新兴工业的科学家和技术人员能有一个共同交换信息、经验知识和创新思想的场合。

ACM下属有很多组织，其中就包括ACM SIGGRAPH（计算机图形图像专业组织），它成立于一九六七年，以推广和发展电脑绘画及动画制作软硬件为宗旨，并大力提倡科技与艺术的结合，强调计算机的媒体特性。他们的活动之一就是举办一年一度的SIGGRAPH盛会。

SIGGRAPH盛会的发展

SIGGRAPH是由ACM SIGGRAPH组织的计算机图形学年度会议，第一届SIGGRAPH会议于1974年召开，每年都有上万名计算机从业者参加，最近一次在洛杉矶举行。过去的SIGGRAPH曾经在达拉斯、波士顿、西雅图、新奥尔良、圣地亚哥和美国的其他地点举办。

SIGGRAPH是计算机图形学最权威的国际会议，它很大程度上促进了图形学的发展。它是由Brown大学教授Andries van Dam (Andy)和IBM公司Sam Matsa在60年代中期发起的，全称是“the Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques”（电脑图形图像和互动技术特殊爱好小组）。1974年，在Colorado大学召开了第一届SIGGRAPH年会，并取得了巨大的成功，当时大约有600位来自世界各地的专家参加了会议。到了2007年，参加会议的人数已经增加到24,000多人。

SIGGRAPH与SIGGRAPH亚洲

亚洲在电脑图形图像方面实力的崛起以及政府对该领域逐年增加的支持力度，让越来越多的亚洲人对CG领域的贡献开始凸出，SIGGRAPH会议从每年盛会中收到的高质量论文中也发现亚洲在该方面的潜在能力，但是很多亚洲人因为经济或入境问题无法去美国参赛。为了让更多的人都能感受到SIGGRAPH，ACM SIGGRAPH的主席Scott Owen和副主席Alyn Rockwood，以及一组亚洲代表于2006年齐聚波士顿，当年8月进行了初步讨论，同年12月在吉隆坡深入研究，经过数月的市场调查，ACM SIGGRAPH中央委员会终于在2007年2月批准许成立“SIGGRAPH亚洲”。

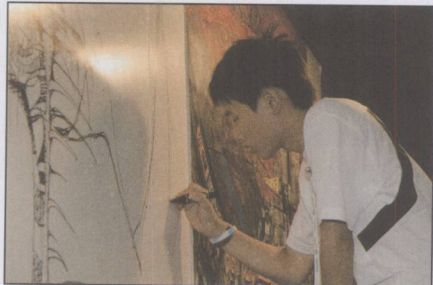
首届“SIGGRAPH 亚洲 2008”盛会于2008年12月10日在新加坡举行，它和SIGGRAPH类同，拥有最高的品质，届时会有技术会议、技术课程、数码艺术与未来技术展、动画电影、教育事项、商量七个项目。



交流



展示区



创作

评审团成员也是很多参赛者所瞩目的，他们都是来自全球CG界的大师、精英，其传奇的职业履历、优秀的动画作品，都为参赛者所喜爱。对评委大师的品味，也激励着参赛者的参赛激情，丰富着学习视野。

SIGGRAPH评审团成员构成 组委会名单

Joe Marks

SIGGRAPH 2007 会议主席
沃尔特-迪斯尼动画工作室

Bob Niehaus

ACM SIGGRAPH
Talley Management Group公司

Alex Asssuer

SIGGRAPH 2007 会议经理
Talley Management Group公司

Vibeke Sorensen

艺术画廊 主席
纽约州立大学水牛城分校

Lina Yamaguchi

艺术画廊 副主席
斯坦福大学

Paul Debevec

电脑动画节 主席
南加州大学创新技术学院

Sara McMains

大师课程 联合主席
加州大学伯克利分校

Peter-Pike Sloan

联合主席
微软公司

Pete Braccio

发展捐赠会协调人
美国加州Monterey海湾研究所

Megan Orosz

捐赠会主席
Sony Pictures Imageworks

Janese Swanson

教育者项目 主席
The Art Apprentice

Kathy Ryall

浮现的技术 联合主席
Mitsubishi 电子研究实验室(MERL)

John Sibert

联合主席
乔治-华盛顿大学

Patricia Beckmann-Wells

FJORG! 动画铁人赛
“正海盗女祭司”
梦工场动画 SKG

Samuel Lord Black

“副海盗酋长”

Swaroop Shivarajapura

计算机图形网络 主席
普渡大学

Rebecca Strzelec

游击队工作室 主席
Penn State Altoona

Kirsten Cater

国际性资源 联合主席
布里斯托大学

Scott Lang

联合主席
Bergen County Academies

Mk Haley

IP 市场 主席
Disney-ABC 数字媒体

Patricia Beckmann-Wells

副主席
梦工场动画SKG

Bill Kovacs

联合主席
(25 October 1949 – 30 May 2006)

Janet McAndless

Outreach & Pathfinders 主席
Mitsubishi 电子研究实验室(MERL)

Jessica K. Hodgins

座谈会 & 特别会议 联合主席
Carnegie Mellon大学

Jerome Solomon

联合主席
工业光魔

Marc Levoy

论文 主席
斯坦福大学

Stephen N. Spencer

出版物 ACM SIGGRAPH 出版主管
华盛顿大学

Jacquelyn Martino

SIGGRAPH 2008 会议主席
IBM Research

Ronen Barzel

SIGGRAPH 2009 会议主席

Terrence Masson

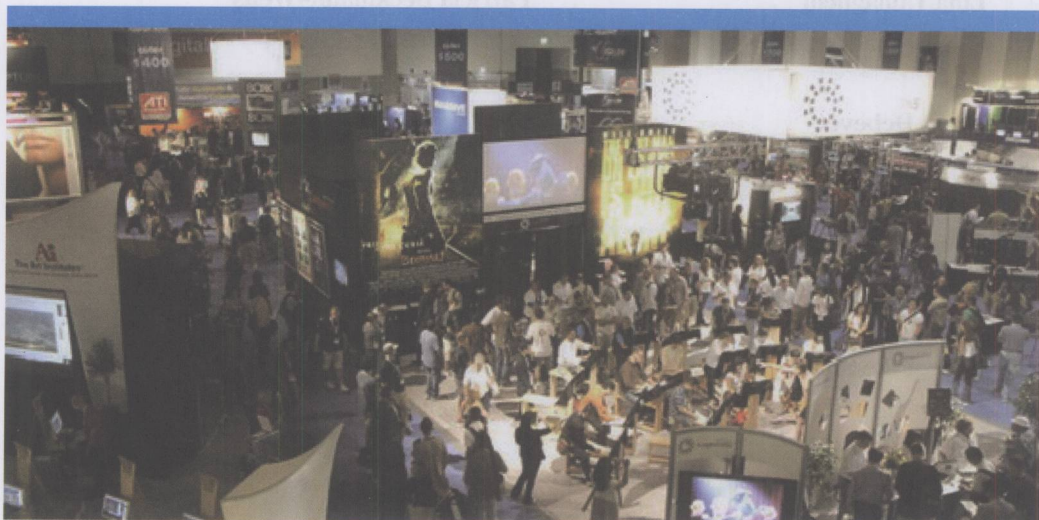
SIGGRAPH 2010 会议主席

Marc Alexa

Sketches & Posters 联合主席
柏林工业大学

Adam Finkelstein

联合主席
普林斯顿大学



会展现场

参赛作品的种类是必须了解的，读者需要仔细阅读，对比自己的情况，找出自己的专长所在，并确定适合自己参与创作的作品类别。

募集作品的种类

参评作品

• 参评作品的主要内容

（类别丰富，包括2D、3D、4D、互动界面、论文等）：

- Complexity and Accessibility 复杂性和可接近性。主要针对数码管理和控制技术，可视化的操作界面、移动技术等。
- Future、History 将来、历史。主要通过回顾过去一些古老技术、对它们的用途进行发掘，来启示和展望未来。
- Global Responsibility 全球的责任。对计算机图形图像以及互动技术给人类带来的伦理性问题进行探讨，或者探索经济、政治、环境等如何影响生活与工作。
- Impact on Society 社会影响力。探讨计算机图形图像和交互技术给人类社会的发展进步带来的便利或负面影响。
- Professional Development and Education 职业发展和教育。
- SIGGRAPH Core SIGGRAPH核心。近期有创意、吸引眼球的任何类型的作品。
- Slow Art 慢的艺术。世界的发展脚步越来越快，于是现在有人呼吁慢下来关注传统艺术、地方文化保护等内容。这个板块特别鼓励国际性作品参赛。
- Computer Animation Festival 电脑动画节。
- Technical Papers 技术论文。

• 递交作品的归类

- 动画和视觉效果
- 最佳练习作品、案例研究、小技巧&窍门
- 创意表达
- 跨行业跨媒体
- 演变概念
- 方法&系统
- 研究

• 作品的表达形式

- Class 归类
- Demo Demo带
- Image 图片
- Informal Forum 非正式论坛
- Installation 装置
- Panel/Roundtable 研讨会/圆桌
- Performance 表演
- Talk 谈话
- Poster 海报
- Video/Animation 视频/动画

不及时发布的作品

包括非正式论坛&海报；FJORG！动画铁人赛等。SIGGRAPH2008根据作品类别和表达形式的不同，专门在递交时间范围之外安排了一个晚一些的截止日期（2008年5月7日）给其他几类作品，这些作品递交的时候只能通过陈述的方式表达出来，不需要有一个确切的时间表和场地安排。

辅助性作品征集和活动

SIGGRAPH2008还征集一些额外类别的作品，在世界顶级电脑图像和交互技术会议上进行陈述，并举行一些小活动。其中包括：

设计&计算：计算机图形和交互技术的发展与建筑师和设计师们对数码处理方式以及工具的使用有极其紧密的联系，数码信息的利用为我们提供了新的表达方式，SIGGRAPH 2008 第一个展出的主题就是“设计与计算”，围绕着“分析性和生成性的设计方法”以及“设计和数码制作技术”两个主线展开。

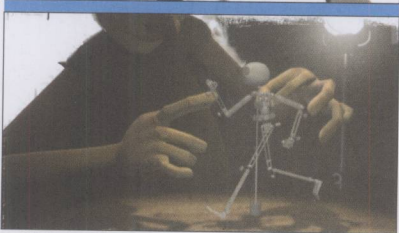
课程：SIGGRAPH 2008 组织内容广泛的技术和专业话题，尤其欢迎对计算机图形和交互技术的核心概念进行深入学术性观察之类的课程。辅助性课程是伴随着评审团挑选出来的主要课程进行的，为活动参与者提供非常好的学习机会。

新技术 Demos：征集在SIGGRAPH 2008会议上播放的新技术示范视频，但凡关于计算机图形和人机交互方面的内容都可以考虑，但最好集中在移动设备、计算机摄影术、人与机器人互动，以及有关文化继承的新技术。

工作室：工作室为参与者提供与创意艺术家、设计师、研究者和技术工程师们之间展开互动交流的机会，这些大师的工作内容包括视频、音频、动画、印刷品、3D捕捉、建模等。参加者可以体验世界前沿的工作站，也可以聆听来自不同媒体的知名艺术家对于新技术和艺术创作方面的谈话。



2007年获奖作品「方舟」「梦想制造者」和「在你怀里」



2006年入围的华人作品：陈雷「Brush」；张志明「In search of the puppeteer」