

关于开展长春工业大学第一届国际三维数码艺术大赛的通 知

各相关单位：

长春工业大学国际三维数码艺术大赛是在全国大学生创新创业实践联盟首届国际三维数码艺术大赛（大赛官网：http://mcgbao.com/activity/fcfa6f7867fc4da6a1902c2655d0dbc9_d）的基础上开展的比赛。

国际三维数码艺术年赛（International CG Art Competition），是中国规模最大的视觉特效/CG 动画类盛会。国际三维数码艺术年赛时空奖是大赛设立的国际化、专业化、市场化的特效电影领域奖项。由中国影视后期产业联盟、全国大学生创新创业实践联盟等知名机构联合发起。现将大赛相关事项通知如下：

一、大赛理念

挖掘优秀人才，为中国影视后期产业累积人才。

二、大赛宗旨

推进高校创新创业教育改革，打造具有优质水准和品味的数字环境以及可供人才与作品双向流通的技术平台。

三、参赛对象

全国（含港澳台地区）本科院校，高职（高专）院校在校生；凡热心于三维数码艺术创作设计的世界各地人士、单位和个人，职业 CG 影视动画设计师、影视后期动画工作者、CG 动画爱好者、视觉特效爱好者。

四、征集内容

如果可以在时间和空间的维度上穿越，选一个坐标，造访那个节点，你会选择去哪个位置?在哪个时间出现?在那里你会看到什么?被什么样的环境、物件围绕?如果你想把这趟时空之旅里，你印象最深的一个场景描述给别人，你会从哪里说起?什么最亮眼?在这台时空穿梭机上，锁定时间和空间坐标，并通过三维场景的设计和搭建把它构建出来。根据作品内容不同，分为载具组、角色组、建筑组、家具组、自然组、科技组、装备组七个组别。

(1) 载具组

A、车辆（跑车、轿车、SUV 、大巴、卡车、吉普、自行车摩托车、火车、装甲车、汽车零部件）;B、航空航天（火箭、航天飞船、太空站、卫星、民用飞机、军用飞机）；C、航海（快艇、帆船、游艇、游轮、军用舰艇、潜艇及水下探测器）

(2) 角色组

A、人物（全身、骨骼、皮下肌肉、大脑、手、眼球、内脏）;B、衣服及饰物；C、机器人；D、哺乳动物；E、鸟类；F、鱼类；G、昆虫及其他无脊椎动物；H、怪兽及神兽

(3) 建筑组

A、城市建筑群；B、建筑内部；C、摩天楼；D、大型场馆；E、桥梁；F、民用建筑；G、军用建筑；H、雕塑；I、楼梯；J、门

（4）家具组

A、桌子（餐桌、办公桌、咖啡桌）； B、柜子（储物柜、衣柜、橱柜）； C、座椅（休闲椅、办公椅、沙发）； D、床； E、厨房（餐具、器皿、电器）

（5）自然组

A、树（热带、寒带）； B、花； C、果实； D、山体； E、岩石； F、天体

（6）科技组

A、电脑（台式机、笔记本、显示屏）； B、手机； C、精密仪器； D、VR 设备

（7）装备组

A、冷兵器、现代枪械、个人通讯、古代盔甲、现代

五、参赛流程

1. 报名

通过网络进行报名，将 6 件代表作品+个人注册信息通过大赛官网进行报名提交。

2. 作品提交

（1）上传作品要求：画面为 210mm x 297mm (A4 大小) (300dpi)，RGB 模式，JPG 格式，文件大小不超过 3M。此外，请参赛者务必保留分辨率至少为 300dpi (AI/PSD/CDR/3D/犀牛等) 原始文件，便于由组委会统一安排收取用于后续分组孵化及各大宣传活动。

(2) 参赛作品需完成两个阶段提交，包括第一阶段：三维模型及贴图；第二阶段：以三维模型组合搭建的场景完成渲染的图片。

(3) 所有参赛作品需保证原创性，独具创意，且有良好的视觉效果。

(4) 作品须符合国家相关法律法规的要求，不得出现性别歧视的影射；任何对暴力、仇恨、种族主义的宣传；政治和宗教声明。

3. 大赛赛程

海选征集：即日起至 2020 年 11 月

校赛作品收集与指导：2020 年 11 月 15 日

作品分组：2021 年 1 月

专题孵化：2021 年 1 月—3 月

导师推荐：2021 年 4 月

大赛终审：2021 年 5 月

颁奖典礼：2021 年 6 月（上海国际电影节期间）

六、各参赛学院在校赛评选前按要求收齐作品后提交以下邮箱：

邮箱：3409557856@qq.com

以上。其他未尽事项参照大赛官网要求，与校赛组委会联络后决定。

校赛组委会联系人：徐璐

联系电话：15399943346

教务处

信息传播工程学院

2020 年 10 月 6 日