

# 臺中市政府教育局 108 年辦理 ACG 產業人才培育營隊實施計畫

## 一、計畫緣起：

隨著數位內容產業大幅匯流影響，數位內容產業人才培育受到重視，過去以大專院校培育專業人才，供業界研發設計需求之作法，已經無法因應市場所需，將來須透過 ACG(動畫 Anime、漫畫 Comics、遊戲 Games)產業相關從業人員與相關科系教育人員合作，藉由系統化的正式培訓課程，產出專業的在地人才。

## 二、目的：

- (一) 建立臺中市地方教育獨有特色，產出專業的 ACG 在地人才。
- (二) 創造學生學習 ACG 產業新契機，培養學生國際移動之基礎能力。
- (三) 運用辦理 ACG 營隊，媒合數位多元產業等多元模式，翻轉 ACG 產業人才培育。

## 三、辦理單位：

- (一) 主辦單位：臺中市政府教育局(以下簡稱本局)。
- (二) 承辦單位：臺中市立大甲工業高級中等學校(技術及職業教育發展中心)。
- (三) 協辦單位：臺中市漫畫從業人員職業工會、靜宜大學、僑光科技大學。

## 四、實施時程:108 年 7-8 月。

## 五、參與對象：

- (一) 臺中市高級中等學校學生或設籍臺中市之高級中等學校學生(含國三畢業生以及高三畢業生)。
- (二) 參加臺中市高級中等教育階段非學校型態實驗教育之學生。

## 六、各階段營隊名稱及實施日期：

108 年辦理 ACG 產業人才培育營隊規劃，共有 5 個梯次，期程自 108 年 7 月 22 日起至 108 年 8 月 15 日止，為期 12 天，200 位學生參與。(本營隊課程，報名該梯次者必須全程參與)

## 七、經費來源：

本案經費由本局支應，提供活動所需講師鐘點費、場地費、教材費(含學生材料費)等，另提供參與學生活動期間之保險及午餐。

**八、報名方式：**

一、請有意願報名的學生，上網報名 <http://210.59.30.37/108acg>。

二、報名期限：即日起至 107 年 7 月 15 日止。

報名有問題請洽(技術及職業教育發展中心 陳慶安老師

電話:04-26874132\*405)。

**九、請假方式：**因故臨時未能參與營隊之學生，需於營隊開始三日前向技術及職業教育發展中心—陳慶安老師連絡，電話:04-26874132\*405。

辦理請假，該次時數將不授予，無故缺課者，將通知原就讀學校。

**十、獎勵：**參與營隊之同學，於當日營隊活動結束後由臺中市政府教育局頒予結業證明書。

**十一、**本計畫如有未盡事宜，將另行於臺中市政府教育局技術及職業教育發展中心網站補充公告。(http://210.59.30.37/108acg)

## 108 年暑期 ACG 產業人才培育營隊

營隊主題	辦理單位	日期	活動內容	時數	人數上限	備註
電競冒險隊 (第一梯次)	僑光科技大學	7月22日-23日	透過營隊體驗，引導高中職學生對電競產業之認識、摸索、探究、討論，並以趣味教學模式寓教於樂，帶領完成營隊目標。	12小時	40人	
動畫遊戲美術體驗營 (第二梯次)	僑光科技大學	7月24日-25日	以當紅的動漫角色為主題進行3D角色製作，讓學生對於3ds Max軟體有較完整的概觀，厚植3D動畫製作流程觀念與實際應用基礎，對polygon建模應用進行重點式教學 實務進行3D角色的製作，以學生自己的照片進行個人化3D角色頭像生成，並配合動畫軟體產生動作	12小時	40人	
漫畫地獄趕稿班 (第三梯次)	臺中市從業人員職業工會	7月29日-8月1日	四天完成漫畫分鏡設計及漫畫作品完稿	24小時	40人	
Live2D魔法Show-立繪角色動起來 (第四梯次)	靜宜大學	8月12日-13日	準備素材並匯入至Cubism Modeler、將匯入的繪圖物件拆解分成多個部位、修整多邊形功能的應用、利用變形工具製作動畫模型、透過參數設定製作動畫、用Cubism Animator讓模型動起來、輸出動畫影像與測試、成果發表展示。	12小時	40人	
C2 遊戲魂-網頁遊戲不求人 (第五梯次)	靜宜大學	8月14日-15日	完成一款網頁橫向捲軸遊戲。從遊戲佈局到測試、成果發表展示。	12小時	40人	

## 附件一:各梯次研習營隊課程表

### 一、 電競冒險隊

\* 課程目標：透過營隊體驗，引導高中職學生對電競產業之認識、摸索、探究、討論，並以趣味教學模式寓教於樂，帶領完成營隊目標。

\* 課程日期：2019年7月22、23日

\* 課程地點：僑光科技大學明誠樓、電競實訓中心

\* 課程時數：12小時

7/22(一)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	活動報到
08:50-10:20 教室:明誠樓	電競係蝦咪	【單元一】介紹電競產業的大方向與小細節
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00 教室:明誠樓	鎂光燈焦點	【單元二】認識主播、賽評、主持人差異
12:00-13:00 教室:明誠樓	休息是為了更長遠的路	
13:00-14:30 教室:明誠樓	台風穩起來	【單元三】聲音表情與身體語言表達訓練
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10 教室:明誠樓	口才六起來	【單元四】口條技巧指導與自我訓練
16:10-	賦歸	

\* 授課教師：黃夢亭

資歷:

2010年TeSL跑跑卡丁車甲組聯賽首位晉級女選手

2011年技嘉電競超少女初賽入圍

2011年TeSL專題報導、大陸轉載報導

2017年AKEL跑跑卡丁車聯賽賽事執行

2017年快樂霸王英雄聯盟邀請賽主辦、主持人

2018年ASEC亞洲盃決賽平安京TTSU領隊

2018年Gamers con英雄聯盟線上賽裁判

2018年台中電子競技運動委員會成立大會協辦、廠商代表

7/23(二)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	活動報到
08:50-10:20 教室: 電競實訓中心	幕後大功臣	【單元五】認識導播、攝影、企劃重要性
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00 教室: 電競實訓中心	幕後的辛酸	【單元六】後控工作學習
12:00-13:00 教室:明誠樓	休息是為了更長遠的路	
13:00-14:30 教室: 電競實訓中心	測試自我極限	【單元七】實務操作與賽事模擬
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10 教室: 電競實訓中心	電競嗨翻天	【單元八】透過實際分工體驗導播機操作、主播賽評講解、現場主持活動展示
16:10-	賦歸	

## 二、 動畫遊戲美術體驗營

\*課程日期：2019 年 7 月 24、25 日

\*課程地點：僑光科技大學清源樓、設計大樓

\*課程時數：12 小時

\*授課教師：施竣彥、洪炎明、張嘉仁

7/24(三)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	活動報到
08:50-10:20 教室:清源樓	解析動漫	解析動漫人物創作手法、流程以及原理，啟發學生創作個人特色角色
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00 教室:清源樓	角色創作	角色風格特性設定，並搭配故事與情緒元素設計，創造高辨識度角色
12:20-13:00 教室: 清源樓	休息是為了更長遠的路	
13:00-16:00 教室:設計大樓	人物角色 建模	以當紅的動漫角色為主題進行 3D 角色製作，讓學生對於 3ds Max 軟體有較完整的概觀，厚植 3D 動畫製作流程觀念與實際應用基礎，對 polygon 建模應用進行重點式教學
16:00-	賦歸	
7/25(四)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	活動報到
08:50-10:20 教室: 設計大樓	3D 列印 角色公仔	利用 3D 列印的工具使用，完成的 3D 建模，讓學生了解從虛擬的 3D 到實體的成品歷程，讓學生體驗 3D 的樂趣
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00 教室: 設計大樓	3D 角色 製作	介紹動畫製作的方法與訣竅
12:00-13:00 教室: 清源樓	中午休息時間	
13:00-16:00 教室:設計大樓	角色動畫 生成	實務進行 3D 角色的製作，以學生自己的照片進行個人化 3D 角色頭像生成，並配合動畫軟體產生動作
16:00-	賦歸	

### 三、 漫畫地獄趕稿班

\*課程日期：2019年7月29日至8月1日

\*課程地點：文化部文化資產園區-求是書院

\*課程時數：24小時

\*授課教師：臺中市漫畫從業人員職業工會師資

7月29日		
時間	類型	課程名稱
09:00-9:20	報到時間	
09:20-10:50	技術	0技巧也能畫漫畫
	實作	朋友的樣子
11:00-12:30	技術	1小時畫出漫畫角色
	實作	繪圖交流
12:30-13:30	午餐交流	
13:30-15:00	技術	2分之一法，會畫所有頭身
	實作	line貼圖製作
15:10-16:40	技術	3個字母畫出動感美少女
	實作	鑰匙圈製作

7月30日		
時間	類型	課程名稱
09:00-9:20	報到時間	
09:20-10:50	技術	4面八方-男女畫法差異
	實作	找最喜歡的作品人物，試著打出骨架並臨摹
11:00-12:30	技術	全副5裝-妝容勝美容
	實作	表情符號、效果線、狀聲字的應用
12:30-13:30	午餐交流	
13:30-15:00	技術	七情六欲-各種神情
	實作	胸章製作
15:10-16:40	技術	輕鬆擺出好POSE-構圖的應用
	實作	畫出一個完整人物

7月31日		
時間	類型	課程名稱
09:00-9:20		報到時間
09:20-10:50	技術	漫畫的元素
	知識	漫畫的製作流程
	實作	魔女的條件
11:00-12:30	技術	有洞的腦想的巧
	知識	讀書邊當漫畫家，可以嗎？
	實作	劇本創作
12:30-13:30		午餐交流
13:30-15:00	技術	畫。不投機
	知識	要畫多少圖才能當漫畫家？
	實作	2頁漫畫草稿
15:10-16:40	技術	沒有女朋友也能畫漫畫？
	知識	漫畫家的14個陷阱？
	實作	2頁漫畫線稿

8月1日		
時間	類型	課程名稱
09:00-9:20		報到時間
09:20-10:50	實作	漫畫分鏡-劇本發想
11:00-12:30	實作	漫畫草稿-先畫先贏的人生
12:30-13:30		午餐交流
13:30-15:00	實作	漫畫完稿
15:10-16:40	實作	講評



#### 四、 靜宜大學 Live2D 魔法 Show-立繪角色動起來

\*課程目標：完成一系列人物表情動畫

\*課程日期：2019 年 8 月 12、13 日

\*課程地點：主顧 324 (電腦教室)

\*課程時數：12 小時

講師：何祥祿

8/12 (一)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
09:00-09:20 主顧樓	報到時間	活動報到
09:20-11:00 主顧樓	準備好 必須一應俱全	【單元一】準備素材並匯入至 Cubism Modeler 【單元二】將匯入的繪圖物件拆解分成多個部位
11:10-12:30 主顧樓	工欲善其事 必先利其器	【單元三】修整多邊形功能的應用
12:30-13:30 主顧樓	休息是為了更長 遠的路	
13:30-16:30 主顧樓	超級變變變	【單元四】利用變形工具製作動畫模型
16:30-	賦歸	
8/13 (二)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
09:00-09:20 主顧樓	報到時間	活動報到
09:20-11:00 主顧樓	上了發條才能動	【單元五】透過參數設定製作動畫 【單元六】用 Cubism Animator 讓模型動起來
11:10-12:30 主顧樓	活靈活現	【單元七】輸出動畫影像與測試
12:30-13:30 主顧樓	休息是為了更長 遠的路	
13:30-15:00 主顧樓	動手做做看	【單元八】範例實作
15:00-16:00 主顧樓	別害羞 大家秀起來	【單元九】成果發表展示
16:00-16:30	活動回顧與頒獎	
16:30-	賦歸	

## 五、 靜宜大學 C2 遊戲魂-網頁遊戲不求人

\*課程目標：完成一款網頁橫向捲軸遊戲

\*課程日期：2019年8月14、15日

\*課程地點：主顧324(電腦教室)

\*課程時數：12小時

講師：何祥祿

8/14 (三)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
09:00-09:20 主顧樓	報到時間	活動報到
09:20-11:00 主顧樓	你的世界你做主 準備當個上帝吧	【單元一】遊戲佈局、新增物件與設定輸入控制
11:10-12:30 主顧樓	仙術的掌握 拖拉點選變化大	【單元二】建立行為控制
12:30-13:30 主顧樓	吃飽了才有力氣	
13:30-16:30 主顧樓	何必勞師動眾 神仙不管事	【單元三】事件條的使用與設定 【單元四】遊戲功能配置與實作
16:30-	賦歸	
8/15 (四)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
09:00-09:20 主顧樓	報到時間	活動報到
09:20-11:00 主顧樓	仙術 PK 輸贏要知道	【單元五】實體變數應用(玩家與個別怪物血量、分數計算) 【單元六】介面設計(分數顯示與血條設計)
11:10-12:30 主顧樓	仙術 PK 氣勢不輸人	【單元七】聲音與音效設定
12:30-13:30 主顧樓	吃飽了才有力氣	
13:30-15:00 主顧樓	神仙術法變變變	【單元八】範例實作
15:00-16:00 主顧樓	別害羞 神仙秀起來	【單元九】成果發表展示
16:00-16:30	活動回顧與頒獎	
16:30-	賦歸	

講師資料

1. 姓名：何祥祿

2. 職稱：獨立遊戲開發者

3. 專長與經歷：

專長：Unity3D 遊戲設計

VR/AR 應用開發

動作遊戲設計

2D/3D 美術特效

經歷：2017 放視大賞 跨領域類 VR 創作組 金賞獎

2017 成都兩岸大學生創新創意競賽 特等獎

2018 放視大賞 PC 遊戲組 金賞獎 (多項廠商特別獎)

2018 「炎姬」遊戲設計開發者

2019 放視大賞 座談會與談人