

# 臺中市政府教育局 109 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：109 年 7-8 月。

## 五、參與對象：

- (一) 就讀臺中市高級中等學校學生(含國三畢業及高三畢業生)。
- (二) 設籍臺中市之高級中等學校學生(含國三畢業及高三畢業生)。
- (三) 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：

109 年辦理 ACG 產業人才培育營隊規劃，共有 6 個梯次，期程自 109 年 7 月 20 日起至 109 年 8 月 23 日止，為期 16 天，可供 240 位學生參與。(本營隊課程，報名該梯次者必須全程參與)

## 七、經費預算：

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://210.59.30.37/109acg>。
- 二、 報名期限：即日起至 109 年 7 月 13 日(一)止。  
報名有問題請洽(技術及職業教育發展中心 陳正琪老師  
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—陳正琪秘書聯繫，電話:04-26874132\*405。  
辦理請假，該次時數將不授予。
- 十、 獎勵：各梯次營隊全程參與之同學，將於營隊活動結束後獲頒臺中市政府教育局之結業證書(證書日期統一為 109 年 8 月)。
- 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://210.59.30.37/109acg)

## 109 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
基礎漫畫週邊創作班 (第一梯次)	臺中市從業員工 臺中漫畫業協會	7月20日- 7月23日	<p>職業認識： 介紹職業漫畫所需的技能、收益、成長性、學習方向，以讓高中生做職業選擇的時候，能有所本。</p> <p>技能學習： 以初學者為目標，即使沒有學過也能在4天內創作出常見的漫畫角色及作品，培養自信。</p> <p>課程成果： 4天完成3個周邊，1個交流活動。</p>	24小時	40人	
進階漫畫競技生死鬥 (第二梯次)	臺中市從業員工 臺中漫畫業協會	7月27日- 7月30日	<p>職業認識： 除了對職業的基本認識外，還能更進一步的探討實際案例，人格分析，去除幻想，以求更實際的考慮漫畫就業的優缺點。</p> <p>技能學習： 任務求進度的上課方式，較大壓力，緊湊時間的要求學生有明顯成長，對於完成作品的細節有更多的講評。</p> <p>課程成果： 4天完成1個人物設計，1個劇本，1頁完稿漫畫，1個交流活動。</p>	24小時	40人	
電子競技體驗營 (第三梯次)	僑光科學 技術大學	8月3日- 8月4日	<p>透過營隊體驗，引導高中職學生對電子競技產業之認識、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。</p>	12小時	40人	

營隊主題	辦理單位	日期	活動內容	時數	人數上限	備註
動畫遊戲美術體驗營 (第四梯次)	僑光科技大學	8月5日- 8月6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	
跟著虛擬網紅High起來 (第五梯次)	靜宜大學	8月20日- 8月21日	「虛擬網紅VTuber」指的是利用3D電腦人物圖像技術所製作的3D動畫角色，再幫這個動畫角色在YouTube上開個人專屬頻道，讓它成為「虛擬YouTuber」，世界上第一位Vtuber是日本的「絆愛」，她是觀察VTuber很重要的指標，其在2016年12月出道，2017年底就累積到20萬名YouTube訂閱人次，接著在10個月後就突破200萬粉絲。因此，本課程劃以導入虛擬網紅的應用為主，內容包含人物設計、動捕系統及浮空投影等三大面向，期讓同學深入了解當代流行文化，並體驗不同於傳統的創新創意表演方式。	12小時	40人	
Unity遊戲魂-小品遊戲不求人 (第六梯次)	靜宜大學	8月22日- 8月23日	本活動第一天將帶領學生從AR的運作原理及體驗開始，著手設計專屬AR辨識圖標到結合AR辨識成像等技術，最後進行成果展示。第二天則帶學生實作簡單的3D彈珠台遊戲並做成果發表展示。兩天的活動期讓學生體驗理論與實務結合的相關開發與應用。	12小時	40人	

附件一：各梯次研習營隊課程表

第一梯次：基礎漫畫週邊創作班

\*課程日期：2020年07月20~23日

\*課程地點：台中市綠川東街20號3樓（成陽大樓）301教室

\*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

7/20(週一)		
課程目標：交換繪圖活動		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	一分耕耘，兩分收穫。	如何有效率地讓自己進步
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	漫畫拼圖、掌握方向	課程學習方式及正確的努力方式
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	五官變變變	臉部的教學
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	髮型變變變	髮型的教學、交換繪圖

7/21(週二)		
課程目標：胸章製作		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	OOA 畫 Q 版	用簡單的英文字母為基礎創作 Q 版
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	可愛就是正義	畫出動作可愛、衣服受歡迎的角色
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	有病即是創意	運用與眾不同的偏見，創作出獨特的角色造型
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	你這種手工靈巧的漫畫家， 我並不討厭	製作胸章

7/22(週三)		
課程目標：筆袋 or 飲料袋、LINE 貼圖		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	動物森友繪	畫出可愛的動物
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	狸克與他的狼蛛	擬人化的動物、妖怪化的動物

12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	粉紅色切開來都是黑色的	畫出不可愛但有特色的動物
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	沒有顏值靠畫值	製作筆袋或飲料提袋 LINE 貼圖

<b>7/23(週四)</b>	<b>課程目標：鑰匙圈</b>	
<b>時間</b>	<b>活動規劃</b>	<b>活動內容</b>
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	背景的姿態	漫畫的背景
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	還是會寂寞	對白、對話框、效果
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	你一直在畫	學生實體製作
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	靜靜的生活	鑰匙圈製作與講評、結業式

第二梯次：進階漫畫競技生死鬥

\*課程日期：2020年07月27~30日

\*課程地點：台中市綠川東街20號3樓（成陽大樓）301教室

\*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

7/27(週一)		
課程目標：交換繪圖活動		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	學生上課會問的5個問題。	學生對課程常見的問題
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	學生上課不問的5個問題。	學生不會問，但其實很重要的問題
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	偶爾畫一些正經的東西	女、男臉部的表情
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	怎麼就天亮了啊……	交換繪圖

7/28(週二)		
課程目標：角色設計		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	我只是普通的漫畫家	角色肌肉
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	the word 暫停學動作	人物的動作
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	用無敵的構圖來想想辦法	人物構圖與背景組合，在漫畫中合適位置
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	畫拉畫拉畫拉~~	學生製作漫畫角色

7/29(週三)		
課程目標：一頁分鏡製作		
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	封面吸睛，劇情留心	漫畫劇本的撰寫
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	不是套路套你，是你走進套路	漫畫劇本的撰寫 2
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	看不到叫心境，看的到叫背景	背景、分鏡的製作
14:30-14:40	休息	

14:40-16:10	話多不如畫好	如何用畫面說話，省略對話
-------------	--------	--------------

7/30(週四)	課程目標：一頁漫畫製作	
時間	活動規劃	活動內容
08:40-8:50	報到時間	簽到與領取講義、教材
08:50-10:20	職業漫畫家體驗	學生完成一頁漫畫
10:20-10:30	休息	
10:30-12:00	職業漫畫家體驗	學生完成一頁漫畫
12:00-13:00	午休+便當+交流	
13:00-14:30	職業漫畫家體驗	學生完成一頁漫畫
14:30-14:40	休息	
14:40-16:10	職業漫畫家體驗	學生完成一頁漫畫與講評、結業式



### 第三梯次：電子競技體驗營

\*課程目標：透過營隊體驗，引導高中職學生對電子競技產業之認識、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：2020年08月03、04日

\*課程地點：僑光科技大學弼臣樓3樓

\*課程時數：12小時

\*授課教師：尹洵、陳建州

08/03(一)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:50-09:00	報到時間	活動報到
09:00-10:00 教室：弼臣樓3樓	認識電子競技	認識電子競技，以及現在各國發展的概況。
10:00-10:10	休息	
10:10-12:10 教室：弼臣樓3樓	電競與直播	隨著網路普及化，直播與電子競技的關連性。
12:10-13:00	午餐時間	
13:00-14:00 教室：弼臣樓3樓	直播分工介紹	介紹轉播工作的分工協調及未來趨勢。
14:00-14:10	休息	
14:10-16:10 教室：弼臣樓3樓	轉播初體驗	網路直播軟體實務操作，並試作遊戲字卡。
16:10-	賦歸	
08/04(二)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:50-09:00	報到時間	活動報到
09:00-10:00 教室：弼臣樓3樓	電子競技產業認識	介紹電子競技的各式產業相關。
10:00-10:10	休息	
10:10-12:10 教室：弼臣樓3樓	電子競技賽事介紹	認識現有各大電子競技賽事及電子競技遊戲。
12:10-13:00	午餐時間	
13:00-14:00 教室：弼臣樓3樓	電子競技遊戲體驗	分組實作(1) 電子競技遊戲體驗及教學。
14:00-14:10	休息	
14:10-16:10 教室：弼臣樓3樓	電子競技賽事體驗	分組實作(2) 分組競賽。
16:10-	賦歸	

#### 第四梯次：動畫遊戲美術體驗營

\*課程目標：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。

\*課程日期：2020 年 08 月 05、06 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

08/05 (三)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:50-09:00	報到時間	活動報到
09:00-10:00 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。
10:00-10:10	休息	
10:10-12:10 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。
12:10-13:10	午餐時間	
13:10-16:10 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。
16:10-	賦歸	
08/06 (四)		
時間/地點	活動規劃	活動內容
08:50-09:00	報到時間	活動報到
09:00-11:00 教室:設計大樓	2D 雷雕 角色公仔	利用雷射雕刻機的工具使用，完成 2D 動漫角色，讓學生了解從虛擬的 2D 到實體的成品歷程，體驗角色實體化的樂趣。
11:00-11:10	休息	
11:10-12:10 教室:設計大樓	3D 服裝設計	讓學生瞭解如何透過軟體產生 3D 服裝，製作人物角色的服裝造型。
12:10-13:10	午餐時間	
13:10-16:10 教室:設計大樓	讓 3d 角色穿上 服裝	將完成的服裝穿戴到人物模型身上，透過擺放姿勢的方式讓服裝跟著人物做互動。
16:10-	賦歸	

### 第五梯次：跟著虛擬網紅 High 起來

\*課程目標：完成個人虛擬網紅與應用

\*課程日期：2020 年 8 月 20、21 日

\*課程地點：靜宜大學主顧樓 324 (電腦教室)

\*課程時數：12 小時

講師：何宜珊

8/20 (四) 將學員分為兩小組授課 1 老師：1 小組		
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】介紹活動內容、Vroid 基本介面操作
11:10-12:30 主顧樓	超級變變變	【單元二】Vroid 人物頭髮、眼睛製作
12:30-13:30 主顧樓	休息是為了更長 遠的路	
13:30-16:30 主顧樓	Show time	【單元三】Vroid 人物衣服繪製 【單元四】動捕系統介紹
16:30-	賦歸	
8/21 (五) 將學員分為兩小組授課 1 老師：1 小組		
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】穿上動捕錄製動畫
11:10-12:30 主顧樓	活靈活現	【單元六】介紹如何為 3D 人物載入動作檔案
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	【單元七】製作浮空投影動畫
15:00-16:00 主顧樓	別害羞 大家秀起來	【單元八】匯出 Android App 發表暨展示
16:00-16:30	活動回顧與頒獎	
16:30-	賦歸	

**第六梯次：Unity 遊戲魂-小品遊戲不求人**

\*課程目標：完成一款網頁橫向捲軸遊戲

\*課程日期：2020 年 8 月 22、23 日

\*課程地點：靜宜大學主顧樓 324 (電腦教室)

\*課程時數：12 小時

講師：何宜珊

8/22 (六) 將學員分為兩小組授課 1 老師：1 小組		
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】介紹 Unity 遊戲引擎的基本操作
11:10-12:30 主顧樓	令牌一下、眾神 聽命	【單元二】介紹 AR 技術與繪製牌卡
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】製作 AR 小遊戲
16:30-	賦歸	
8/23 (日) 將學員分為兩小組授課 1 老師：1 小組		
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	【單元四】Unity 3D 彈珠台遊戲
11:10-12:30 主顧樓	仙術 PK 氣勢不輸人	【單元五】Unity 物理特性介紹與實作
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	【單元六】遊戲 UI 介面設計
15:00-16:00 主顧樓	別害羞 神仙秀起來	【單元七】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： 何宜珊
2. 職稱： 瀾圖科技總監
3. 專長與經歷：
  - 專長： Unity 製作
  - 浮空投影製作
  - 虛擬網紅製作
  - 3DMax、PhotoShop、Illustrator

經歷：優遊台中學浮空投影課程講師  
中原大學浮空投影課程講師  
靜宜大學暑期營隊浮空投影課程講師  
靜宜大學暑期營隊虛擬網紅課程講師  
偏鄉小學編程之星遊戲課程講師  
印度學校 Unity 基礎教學