

# 2024 年第七屆 CUTE 盃遊戲美術設計創意大賽

## 一、活動目的

本競賽為兼具角色設計創意、美學傳達且饒富趣味的競技活動，旨在激發學生的創意發想及磨練技巧，參考國內外相關競賽活動，邀請冉色斯動畫、宇峻奧汀科技、展歌藝術等數家知名動畫與遊戲開發公司成員參與命題，由業界遊戲美術的規格文件設計出個人風格的遊戲美術設定，完成業界美術設計的標準規格。使參賽者得以發揮創意並結合實務，培植相關人才，有助於日後競逐就業市場實務能力之養成。

## 二、參賽資格

全國高中職在學學生，參賽者須為全職學生。

## 三、參賽辦法

1. 本活動係以創意概念性導向為表現主軸。參賽者依據配合遊戲與動畫公司所提供之美術設計文件為主題，做為創意造型與功能設計的對象。
2. 各組設計文件請詳見中國科技大學數位多媒體設計系網站(<http://dmd.cute.edu.tw/>)。
3. 採線上報名與繳交作品，相關規格請參考參賽辦法。
4. 繳件日期：：即日起至 **113 年 5 月 15 日止**。(若收件延期以系網頁公告為準)

## 四、作品形式

1. 創作工具：可為電腦繪圖或手繪後掃描圖檔。**若參賽者有AI繪圖爭議，需提供繪圖過程紀錄。**
2. 參賽題組：詳附件之角色設定題組，由二個題組任選一個角色創作。
3. 作品規格：|  
作品圖檔大小為2560×1440或3840\*2160畫素(橫式為主，如附件二)，呈現方式需包含角色之前、後45度視圖及姿勢圖(用以呈現角色個性之姿態，可自由發揮)，角色之服飾、裝備、武器、道具等物件可另行繪製細部設定。
4. 檔案格式為JPG、PNG或TGA。(手繪作品必需提供相同規格之掃描圖檔，且限未曾參賽獲獎作品)。
5. 參賽作品採線上收件，請至中國科技大學數位多媒體設計系網站(<http://dmd.cute.edu.tw/>)，進入參賽作品收件網址(<https://forms.gle/LdcQQ58SkU8Tb4Hz7>)上傳，並填寫報名資訊與相關作品說明，上傳圖檔大小限制為20MB以下。

## 五、評分方式

本競賽評分重點在於所設計之成果否具創意與實際運用之價值，其次為作品能否符合公司設計文件之描述與實際製作之需求。

1. 評審委員由主辦單位邀集業界專家與廠商之美術主管組成。
2. 評審標準：
  - ◆ 創意：30%
  - ◆ 美感：30%
  - ◆ 技法：25%

◆ 風格：15%

## 六、優勝鼓勵

- 特優：每組 1 名，Wacom 繪圖板 (Wacom One M 藍牙繪圖板)，獎狀乙紙。
- 優選：每組 2 名，Wacom 繪圖板 (Wacom One S 藍牙繪圖板)，獎狀乙紙。
- TGIPA特別獎：不分組共取 20 名，現金 1000 元，獎狀乙紙。
- 佳作若干名：依各組參賽人數比例產生，獎狀乙紙。
- 入選證明
- 參賽證明

## 七、評選結果

**113年5月25日** 公告初選入選名單於中國科技大學數位多媒體設計系網站。

**113年5月31日** 公告得獎名單於中國科技大學數位多媒體設計系網站，並個別 Email 通知得獎者。

## 八、注意事項

1. 各題組別美術設計文件格式如附件所示。
2. 主辦單位保留修改規則的權利，如有修改不另行通知。
3. 作品不論採用與否均不予退件，如有需要請事先備份留存。
4. 參賽隊伍應為實際創作人，作品應為原創作品，得獎作品經檢舉違反競賽規則暨智慧財產權涉及抄襲作假等情事，查證屬實者，除追回原發給之獎金、獎牌外，並通知推薦學校依規定予以處分。

主辦單位：中國科技大學數位多媒體設計系

協辦單位：冉色斯動畫、宇峻奧汀科技（以筆劃序）

贊助單位：臺灣遊戲產業振興會

活動詳情請洽：中國科技大學數位多媒體設計系（<http://dmd.cute.edu.tw/>）

聯絡人：孫弘 老師

聯絡信箱：[arion3d@gm.cute.edu.tw](mailto:arion3d@gm.cute.edu.tw)

## 附件一、設計題組


各公司指定創作題目如下，參賽者**自選一組**進行創作設計，形式務必符合題目規範，設計理念等文字描述於作品上傳時一併線上填寫。

### ● 冉色斯動畫題組（兩題擇一）

指定題材	「台灣怪談」之動畫角色設計
創作風格	日式動漫風格與東方元素
角色	台灣的鬼魅、妖怪、都市傳說
創作敘述	以台灣鬼故事為基底，創作角色，鬼魅、妖怪...等。 創作須包含東方文化元素，如人物造型、亦或水墨風格。 目標年齡：12-18歲。 角色正面立繪至少佔半張版面，建議有一張胸像、有情緒、肢體動作、情境。 簡述200~400字的設計理念。 *並附數張可證明設計草圖過程的圖檔或照片。
創作理念	恐怖、靈異的動畫鬼故事

指定題材	「外星寵物」之動畫角色設計
風格	美式卡通風格與現代科幻
角色	外星人物
創作敘述	以動物為基礎，用美術卡通風格延伸設計，「外星特徵」、「科幻」、「奇幻」之外星寵物。 以近未來為背景，描述外星寵物駕駛太空艙，從宇宙迫降「地球」，遇到了一連串因文明不通，產生的有趣事情。 目標年齡：6-12歲 角色正面立繪至少佔半張版面，建議有一張胸像、有情緒、肢體動作、情境。 簡述200~400字的設計理念。 *並附數張可證明設計草圖過程的圖檔或照片。
創作理念	科幻兒少動畫

● 宇峻奧汀科技題組

指定題材	三國群英傳系列是由宇峻奧汀公司出品的一款以三國為背景的對戰遊戲。
風格	設計風格以寫實精緻為基調,每個角色都擁有獨特的技能和特點,這些特點不僅影響著他們在戰場上的表現,也展現了他們的個性。 一些角色可能以強大的武力著稱,而另一些則以卓越的智謀或謙虛的仁愛而受到喜愛。
角色	請以群英世界觀設定一個由"西方國家"穿越過去的中式風格英雄
創作敘述	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 繪製角色三視圖</li> <li>2. 角色表情</li> <li>3. 簡述角色自身特性轉化成中式風格表現處</li> <li>4. 可使用寫實材質照片作為輔助</li> <li>5. 使用AI輔助處請附註</li> </ol>
創作理念	精緻且特色鮮明的魅力角色
參考圖	<p>作品圖需呈現方式需包含角色前、後45度視圖及透視圖(用以呈現角色個性之姿態,可自由發揮),角色之服飾、裝備、武器、道具等物件可另行繪製細部設定。</p> <p>● 參賽範例一</p>  <p>風格參考鏈結  <a href="https://sango8.uj.com.tw/">https://sango8.uj.com.tw/</a>  <a href="https://kh1.uj.com.tw/">https://kh1.uj.com.tw/</a>  <a href="https://kh2.uj.com.tw/">https://kh2.uj.com.tw/</a></p>

## 附件二、完稿文件範例

作品圖檔大小為2560×1440或3840\*2160畫素(橫式為主，如附件二)，呈現方式需包含角色之前、後45度視圖及姿勢圖(用以呈現角色個性之姿態，可自由發揮)，角色之服飾、裝備、武器、道具等物件可另行繪製細部設定。

### ● 歷屆參賽範例一

**饕餮**

身高:146  
年齡:?  
性別:不明  
個性:調皮 病態(?)  
興趣:吃 惡作劇

**創作理念 背景**  
雖然被稱為四凶之一的饕餮，但事實上只是和跟寵籠(?調皮偷吃人們的食物，或偶爾吃不飽時將人類吞下肚?)

**武器**  
攻擊方式:會用撲咬或爪子攻擊  
由堅軟軟力 也會發光  
看起來很可愛卻很有殺傷力的獸掌  
花紋會發光  
可以打開撕咬食物，花紋會發光

包色頭裡其實還有一對角  
用頭髮纏住並用鐵帶綁成馬尾

頭髮 髮毛有點捲捲  
顏色

有異樣

饕餮紋

前面是獸爪  
後面是圓形扣子

眼睛 有一點紅色眼柱

獸爪(不是和面具一樣的  
花紋會發光)

眼睛 但在上臂外側  
(山路經有相關標寫)

面罩拿下來的樣子

跟寵(?朋友?)  
佔據身體一半的嘴巴，似乎和主人有相同的興趣

獸掌造型的鞋子  
(前面三趾，後一)

金屬製裝飾品鑲  
在眼角

貓齒狀的嘴巴  
(不是牙齒)

禮服  
用鐵帶綁著

### ● 歷屆參賽範例二

**布都御魂**  
ふつのまたま

名字: 布都御魂(Futsu no Mitama)  
武器: 虎御雷神(神刀)或天皇(中)厚虎麻這件  
出典: 日本神話(古事記)  
身軀: 四尺九寸  
性別: 十二歲  
性別: 娘  
興趣: 飲酒 普通的光目  
性格: 豪爽自然，轉兒充滿神秘感，中帶些"普通"之類的笑容掛在嘴邊。

外紀看和氏家，實際上是位不能拔大的刀神，平常就人的是幫加上靈力的個性，容易使人卸下心防，能看透他的相面，一旦從他過毒的事，他總會樂此不疲的玩上好幾天

最初作為虎御雷神所用創，擁有超越神性的力量，是比靈柩前高的刀神，在神武天皇之際，協助了天皇斬殺熊野山的凶神，從鬼從嘯，在文和神武天皇後，從中厚虎麻這件靈柩中登陸，獲得了神格成為刀神。

這把劍的形製有些神出入，有能打破過硬的夜路，和一般日本刀有一些不同，刀柄向內彎，"口"氣能自由出神發出的聲音，而本人也有神在背上。(與日本神話(F)的夜路神)

創作理念:  
想創作出一位可愛又穿著的虎御雷神角色，最好種是即是身軀神祕，有虎御雷神的神祕感，但起點是小孩子沒有死過和，只是向他們起到的事也會去刻的轉體，也是把虎御一的神。