

2022 年第五屆 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、創點數位概念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 **111 年 4 月 17 日止**。

四、作品形式

1. 創作工具：可為電腦繪圖或手繪後掃描圖檔。
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：
每一角色須有前後 45°透視視角之創作圖像（限未曾參賽獲獎作品）。
影像尺寸大小為 2560×1440 畫素(橫式為主)，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)。
4. 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/PinGTLWkV3ccTzSe7>) 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 10MB 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(Intuos Comfort Plus Medium)，獎狀乙紙。
- 優選：每組 2 名，Wacom 繪圖板(Intuos Comfort Small)，獎狀乙紙。
- 優橘獎：不分組共取 10 名，現金 2000 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。

七、評選結果

111 年 4 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。

111 年 4 月 30 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、創點數位概念（以筆劃序）

贊助單位：遊戲橘子數位科技

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

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。

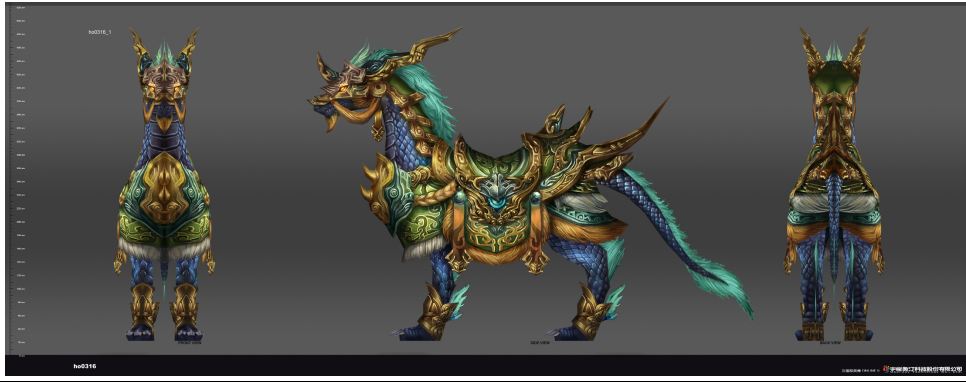
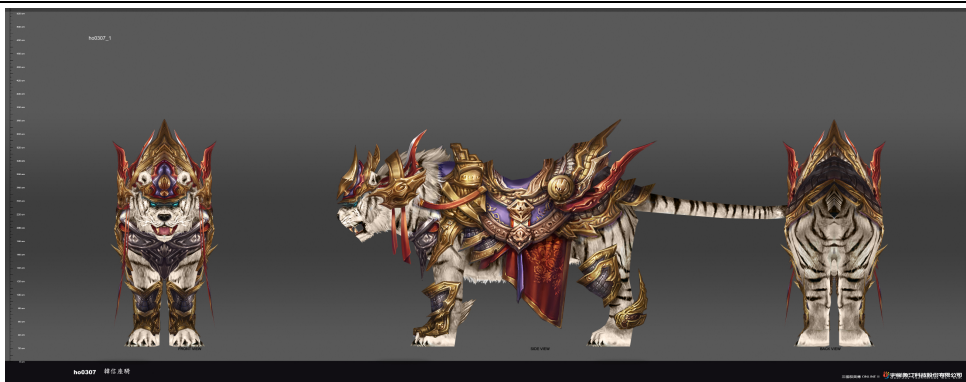
● 冉色斯動畫題組（擇一）

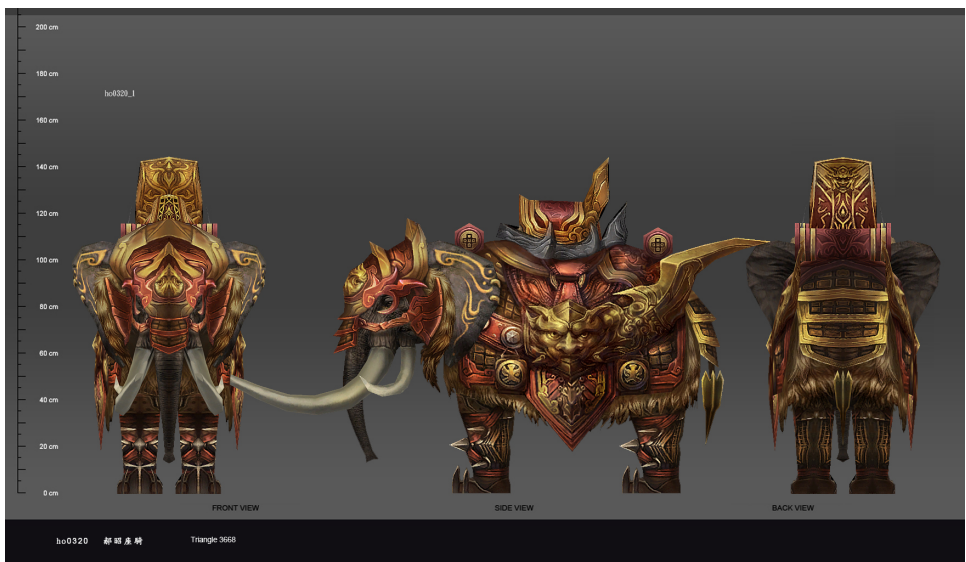
指定題材	「閻小妹」之動畫電影角色設計。
風格	風格為閻小妹 3D 動畫之延續。
角色	華人妖怪以外的妖怪角色
創作敘述	閻小妹為冉色斯延續十多年來所創作出的動畫 IP，一直以來故事圍繞在東方城鎮，妖怪間所發生的故事，未來希望延伸至海外的妖怪來共同來參與故事，因此請同學設計除了華人以外的妖怪世界。 世界觀： 閻小妹世界觀 角色正面立繪至少佔半張版面，建議有一張胸像、有情緒、肢體動作、情境。 簡述 200~400 字的設計理念。 *並附數張可證明設計草圖過程的圖檔或照片。
創作理念	奇幻、冒險、友情的動畫喜劇

指定題材	「隱藏於夜市中的外星人」之動畫角色設計。
風格	風格需要可愛風，Q 版造型比例為佳。
角色	各式各樣的外星人
創作敘述	角色年齡不限、性別不限，可以有任意外觀動物、昆蟲或任意的天馬行空。 時代： 現代 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、懸疑的動畫喜劇

● 宇峻奧汀科技題組

指定題材	三國群英傳 2 Online 之坐騎神獸（人形）
風格	風格不拘，日式或是寫實皆可
角色	如附圖的四種武器將其擬人化
創作敘述	<p>《三國群英傳 2 Online》，是《三國群英傳》系列首次從 2D 跨入 3D，這樣的重大轉變，打破原有的 2D 橫向捲軸限制，進化成二代細緻的 3D 角色和場景，同時保留了一代的醍醐味，更大幅強化《三國群英傳 Online》的經典要素。在二代當中，玩家可培育出各具特色的士兵，率領士兵並配合全新的玩法與變化，體驗三國寫實的歷史背景，呈現出大型國戰的浩大場面。</p> <p>坐騎神獸為武魂駕馭的神奇生物，請設計坐騎因與主公朝夕相伴，吸收了主人能量而強化，轉化成人型的造型</p>
創作理念	<ol style="list-style-type: none"> 1.角色性別隨意 2.可帶生物特性 3.武器與必殺技台詞
指定圖	



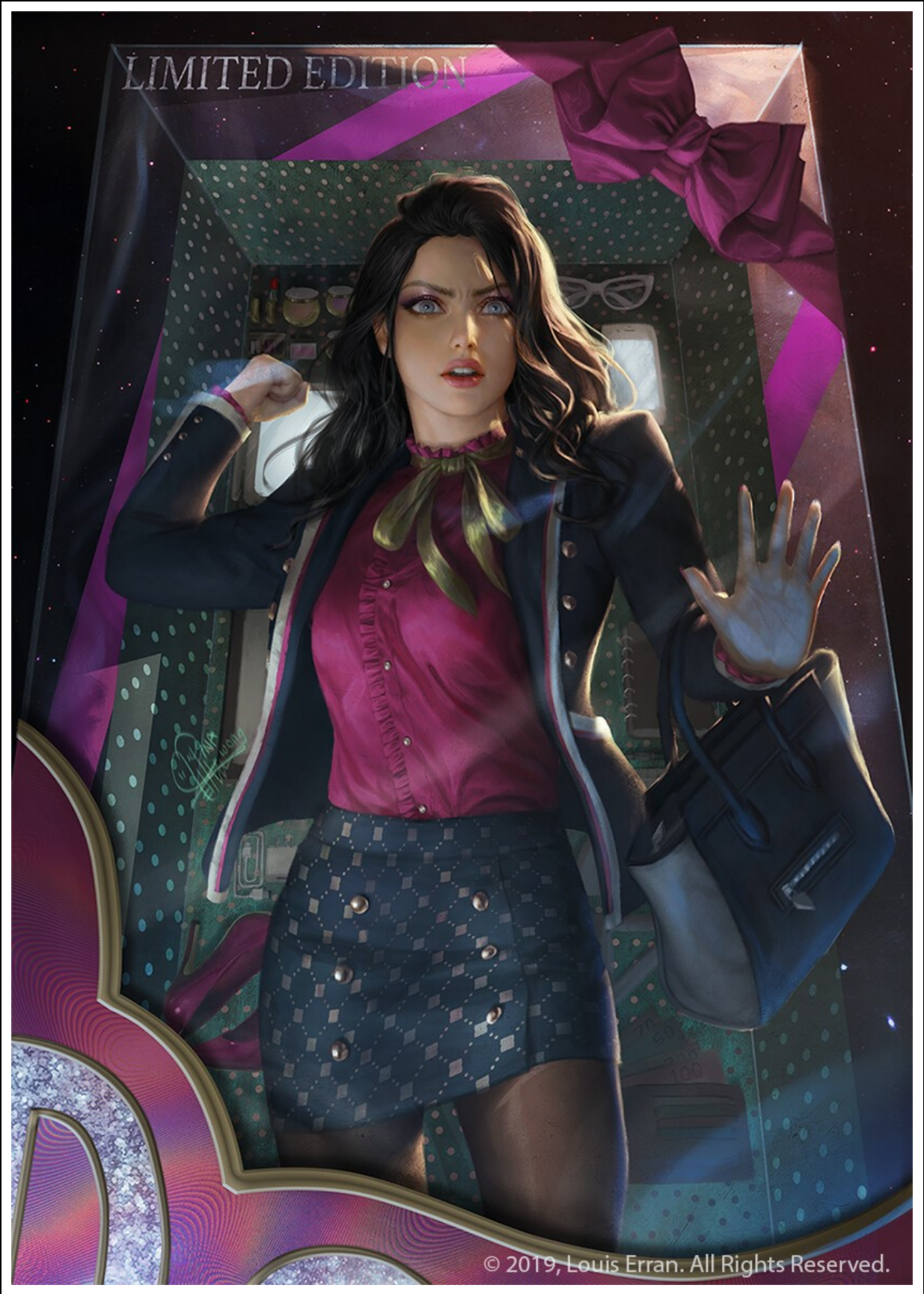


● 創點數位概念題組

指定題材	歐美奇幻寫實角色 - 女性
風格	風格為寫實、歐美奇幻，不要日韓陸系
角色	北歐戰鬥女巫
創作敘述	<p>可類似獵魔士的奇幻世界觀。</p> <p>繪畫風格雖為寫實，但設計層面仍需帶點奇幻元素。</p> <p>年輕美麗的北歐戰鬥女巫，魔法天賦異稟，但人生經驗還不足，個性有點驕傲。</p> <p>角色卡牌插圖：簡單的背景氣氛，角色有情緒、肢體動作、情境、故事性。</p> <p>設計理念僅 50 字以內，視覺就可以讓人理解，而不需過多、甚至不需文字輔助，就可闡述故事與角色個性與文化背景。</p> <p>*並附數張可證明設計草圖過程的圖檔或照片。</p>
創作理念	考驗設計、畫功與故事敘述能力
完稿交件範例（以下為創點組，其他組請參考附件二）	
<p>作品圖檔大小為一張完整的插圖即可。</p> <p>A4 尺寸，不限直式、橫式 300DPI 畫素</p>	







LIMITED EDITION

© 2019, Louis Erran. All Rights Reserved.





提醒：冉色斯、宇峻奧汀組請參照附件二範例

附件二、完稿文件範例 (冉色斯、宇峻奧汀組)

作品圖檔大小為 2560×1440 畫素，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。

● 參賽範例一

角色頭裡其實還有一對角
用頭髮纏住並用緞帶綁成馬尾

頭髮 鬃毛有點撒嬌
顏色: 藍色

有兔球

餐餐紋

前面是獸面
後面是圓形扣子

護膝
用緞帶綁著

貓齒狀的嘴巴
(不是牙齒)

金屬裝飾品鑲
在衣角

跟寵?朋友?
佔據身體一半的嘴巴,似乎和主人有相同的興趣

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們的食物,或偶爾吃不飽時將人類吞下肚(?)

呆毛(偏斜)

獸角(不是和面具一體的花紋會發光)

眼睛 位在上臂外側
(山海經有相關描寫)

眼睛 有一點紅色眼妝

獸掌造型的鞋子
(前面三趾,後一)

攻擊方式:會用撲咬或爪子攻擊

肉墊軟軟力 也會發光

流蘇

金屬製

看起來很可愛卻很有殺傷力的獸掌
花紋會發光

流蘇
左右各有一個

金屬環
左右各有一個

可以打開撕咬獵物,花紋會發光

武器

面罩拿下來的樣子

● 參賽範例二

布都御魂
小つのみたま

真名:布都御魂(フツノミタマ)
刀主:老御雷神・神武天皇・伊弉諾命
出典:日本神話(古事記)
身高:四尺九寸
種族:十二寶
性別:視
興趣:吃普普的虎日
性格:樂天自然,轉化元神知識,
會帶起"普普"之類的形容詞用在旁邊。

刀把看以很豪,實際上是保不犯流火的刀神,平常人的直覺加上靈力的個性,容易使人卸下心防,能看見他的裡念,一旦提起過春的事,他就會從不定的鏡上好視夫

最初作為老御雷神的用劍,擁有過強靈神的力量,是比靈格套套的刀神,在神武皇征伐之際,協助了天皇斬殺熊野山的凶神,使皇征順利,在天和朝廷建國後,被伊弉諾命送給宮中祭拜,獲得了神格成為刀神。

與說教的形象有些出入,有被打破改變過的路,和一般日本刀有一些不同,刀柄向內彎曲,「ハ」形裝飾物品時發出的聲音,而本人也會常常在背上。(與刀魂魂(フツノミタマ)相關描寫)