

2023 年第六屆 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 112 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。
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。

TGIPA 特別獎：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

112 年 5 月 22 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。

112 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、展歌藝術（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：吳佳珊 老師

聯絡信箱：blaze5@gm.cute.edu.tw

附件一、設計題組

遊戲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。

- **冉色斯題組**

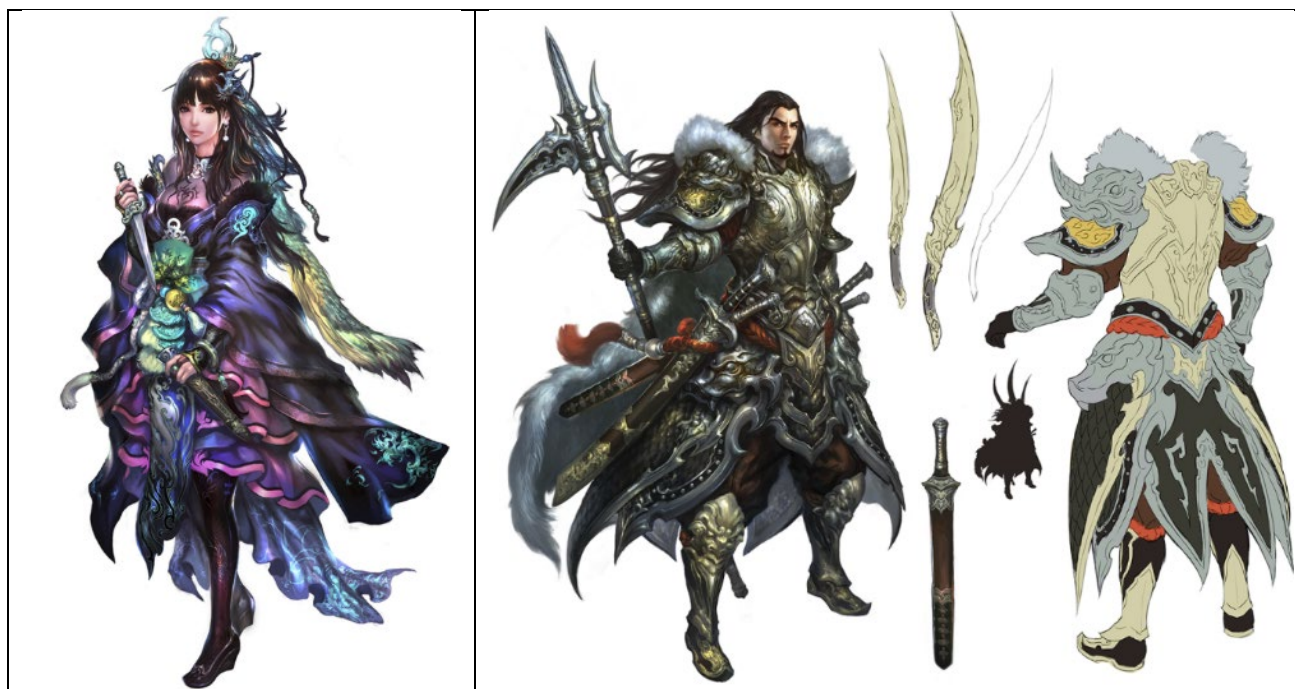
指定題材	「台灣原住民神話故事」之動畫角色設計。
創作風格	日本動漫風格。
角色	台灣原住民部族之英雄或神話角色、妖怪…等
創作敘述	以台灣原住民部族之神話故事為基底，創作英雄，神話角色，妖怪、精靈…等。 創作須包含台灣原住民的文化元素。 目標年齡：6-12 歲。 角色正面立繪至少佔半張版面，建議有一張胸像、有情緒、肢體動作、情境。 簡述 200~400 字的設計理念。 *並附數張可證明設計草圖過程的圖檔或照片。
創作理念	奇幻、冒險的動畫喜劇

指定題材	「媽祖與千里眼、順風耳」之動畫角色設計。
風格	日本動漫與賽博龐克風格。
角色	媽祖與千里眼、順風耳
創作敘述	以封神榜世界觀為背景，描述神明在現代，除了需處理廣大信眾的祈福外，仍須經營自己的宮廟，還有為了宮廟的香火與業績打拼。 時代： 現代 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	神怪、玄幻的職場故事

- 宇峻奧汀題組

指定題材	角色性轉設計。
創作風格	日本動漫風格。
角色	三國角色，呂布或貂蟬
創作敘述	任選呂布或貂蟬，進行性別轉換之設計。 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	翻轉一般概念，提出創意

創作參考



- 展歌題組

指定題材	中古蒸氣時代的龍騎士
創作風格	寫實風格。
角色	龍和騎士
創作敘述	主題需要包含蒸汽龐克的设计概念，騎士部分除了包含裝甲以及冷兵器的设计概念，更可以添加蒸氣龐克的機械元素在身上。龍的部分可以機械化或者是生物裝甲化的概念，但需要具備蒸氣龐克的世界形象。
創作理念	奇幻、冒險、戰鬥

創作參考





附件二、完稿文件範例

作品圖檔大小為 2560x1440 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

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(?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
向墊軟軟力 也會發光
看起來很可愛卻很有殺傷力的獸掌
花紋會發光
可以打開撕咬獵物，花紋會發光

頭髮 鬃毛有點微捲顏色
眼睛 有一點紅色眼妝
獸爪(不是和面具一體的花紋會發光)
眼睛 但在上臂外側(山海經有相關描寫)
跟寵C?朋友C?
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)

包包頭裡其實還有一對角
用頭髮纏住並用緞帶綁成馬尾
有臭味
饕餮紋
前面是獸面 後面是圓形扣子
護膝 用緞帶綁著
金鑲裝裝飾品鑲在衣角
貓舌狀的嘴巴(不是牙齒)
面罩拿下來的樣子

● 參賽範例二

布都御魂
小つゆたま

真名:布都御魂(フツノミタマ)
刀名:逆御雷神(サカミチノカミ)
出典:日本神話(古事記)
身长:四尺九寸
種族:十二神
性別:神
职业:御雷神使的刀匠
性格:無畏無忌，轉死御神使職。
御雷神「吾魂」之類的神祇御魂在冥途。

乃把雷神改裝，實際上是不知死神的刀神，不喜死人的哀悼加上靈力的增強，容易使人知下心防，能看是地和地難處，一旦從地逃去的事，他就會變成不死的鏡上御魂。

我們作為雷神御魂的所創，擁有雷神神的力量，是把靈力聚集的刀神，在神武皇御之降，協助了天皇御魂神祇的出陣，後來從順利，在天和神武皇後，就守護靈魂適合這給中祭神，獲得了神祇成刀神。

無記載的影象有鬼神出入，有能打破地底地底，和一般御魂刀有一些不同，刀身向內彎曲，「フツ」為御魂御神祇所出的聲音，本人也御魂在天上。(無日光普照(フツ)御魂御神)

創作理念:
想創作出一位可愛又可靠的刀神角色，這御魂神祇是有點神祕感，有威再小惡魔的御魂，性別方面設定，看起來像是女孩子及有乾澀和，只要物在御魂性別的事就會立刻轉移話題，也是他唯一的特点。