

檔 號：  
保存年限：

## 中國科技大學 函

地址：(臺北校區)臺北市文山區興隆路三段56號／(新竹校區)新竹縣湖口鄉中山路三段530號

聯絡人：數位多媒體設計系(孫弘老師)

電子信箱：dmd@cute.edu.tw

聯絡電話：2931-3416#2831

傳真電話：02-29349788

受文者：屏東縣立大同高級中學

發文日期：中華民國114年1月23日

發文字號：中科大數媒字第1140000706號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：第八屆 CUTE 盃遊戲美術設計創意大賽競賽辦法、海報 (1141200080\_2\_遊戲美術設計創意大賽辦法.pdf、1141200080\_1\_遊戲美術設計創意大賽海報.jfif)

主旨：本校數位多媒體設計系舉辦「第八屆 CUTE 盃遊戲美術設計創意大賽」活動，敬邀貴校同學踴躍參加，請惠允公告。

說明：

- 一、本校舉辦之「第八屆 CUTE 盃遊戲美術設計創意大賽」活動，目的在激發學生的創意發想及磨練技巧，鼓勵創新創作，敬請貴校同學踴躍參加。
- 二、報名日期：即日起至114年03月31日止。
- 三、檢附活動競賽辦法，敬請協助公告；相關資訊及報名網址：<http://dmd.cute.edu.tw>。

正本：全國高級中等學校

副本：

校長 陳振遠

# 2025 年第八屆 CUTE 盃遊戲美術設計創意大賽

## 一、活動目的

想提早體驗遊戲產業的刺激嗎？快來參加我們的遊戲美術設計大賽！這可是業界大咖出題的比賽，讓你直接跟上業界腳步！比賽作品可是你未來求職的最佳作品集喔！比賽邀請冉色斯動畫、宇峻奧汀科技等多家知名動畫與遊戲開發公司的專業成員參與命題。參賽者需依據業界遊戲美術的規格文件，設計出具備個人風格的遊戲美術設定，完成符合業界標準的作品。此競賽不僅讓參賽者能夠發揮創意，結合理論與實務，更有助於培育未來產業所需的人才，提升其競逐就業市場的實務能力。本競賽已連續八年舉辦，展現對人才培育與創意發展的堅定承諾。

## 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 **114 年 3 月 31 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：可使用數位工具輔助電繪或手繪掃描等形式。**
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、完稿範例)，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，且均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/hGG7be8rSQxjTcei6>)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

114年4月20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。

114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，於作品上傳時一併填寫。

### ● 冉色斯動畫題組（兩題擇一）

指定題材	兒童療癒動畫角色設計
風格	可愛Q版風格
角色	療癒系角色
創作敘述	<p>請挑選一項真實世界中存在的物體（生物/非生物不拘），並轉化成Q版療癒系角色。</p> <p>設計時，可注重在動作表演，或情境設計上的創意。 可思考該物體的特性，會如何影響角色的演出。</p> <p>目標年齡：6~12歲 角色正面立繪至少半張版面。建議有情緒設定、肢體動作設定、情境設計。</p>
創作理念	角色創意發想

指定題材	自然奇幻動畫角色設計
風格	日系（插畫或賽璐璐風皆可）
角色	與動植物力量共存的奇幻角色
創作敘述	<p>請以「共生」或「寄生」為概念，設計身上有動植物力量共存的人類角色。</p> <p>角色的文化時代不拘。動植物請以現實中存在的物種為基礎延伸發想。</p> <p>目標年齡：12~18歲 角色正面立繪至少半張版面。建議有情緒設定、肢體動作設定、情境設計。</p>
創作理念	自然、幻想

● 宇峻奧汀科技題組

指定題材	《三國群英傳：格鬥版》是一款充滿魅力的格鬥遊戲，融合了三國時期的歷史背景與現代格鬥遊戲的刺激玩法。
風格	<p>經典武將對決：玩家可以操作三國時期的著名武將，如關羽、張飛、呂布等，體驗他們在戰場上的英勇風采。</p> <p>華麗的3D場景：遊戲採用最新的Unreal Engine 5開發，場景設計精美，重現了三國時期的經典戰場，讓玩家彷彿置身其中。</p> <p>多樣化的武器選擇：玩家可以自由選擇和搭配不同的武器，每種武器都有獨特的攻擊方式和防禦值，增加了戰鬥的策略性。</p> <p>豐富的招式系統：遊戲中設計了多方向的摔技和連擊招式，玩家可以運用這些招式來制服對手，並且可以通過解摔技巧化解對手的攻擊。</p> <p>線上對戰模式：遊戲還計劃推出線上對戰模式，讓玩家可以與全球的對手一較高下，體驗更多的挑戰和樂趣。</p>
角色	<p>請設定一名客製化的武將(或法術文官)服裝風格不限中式古風(可著現代服裝)機器人或者獸人亞種皆包含，使用自己獨創的武器與華麗招式馳騁於戰場上，繪製風格寫實或日系(插畫或賽璐璐風)皆可。</p>
創作敘述	<p>設計內容須包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色插畫站姿</li> <li>2. 角色正背面服裝結構</li> <li>3. 武器造型</li> <li>4. 特殊技(極限技)</li> <li>5. 可使用寫實材質、照片、3D作為輔助</li> </ol>
創作理念	強大且充滿魅力的角色
參考圖	<p>作品圖檔大小為2560x1440畫素(可因補充內容擴充增加尺寸)，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、攻擊招式分鏡等物件可另行繪製細部設定。</p> <p>● 參考範例如下</p>



- 風格參考鏈結  
<https://kh1.uj.com.tw/>  
<https://kh2.uj.com.tw/>  
<https://fsm.uj.com.tw/>

## 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

**包圍頭裡其實還有一對角**  
用頭髮纏住並用緞帶綁成馬尾

**鬚髮** 鬚毛有點微捲  
顏色

**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  
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  
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

**眼睛**  
有一點紅色眼瞳

**獸角**(不是和面具一樣的  
花紋會發光)

**面罩拿下來後的樣子**

**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)

**眼睛** 但在上臂外側  
(山路經有相關標寫)

**前面是獸爪  
後面是圓形扣子**

**饕餮紋**

**金屬製裝飾品鑲  
在衣角**

**蛇舌狀的嘴巴  
(不是牙齒)**

**禮服  
用緞帶綁著**

**有流蘇**

**呆毛(偏斜)**

### ● 歷屆參賽範例二

**布都御魂**  
ふつのまたま

**武器**  
名: 布都御魂 (Futsu no Mitama)  
刀身: 虎御雷神 一種或更上一層次的這命  
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: 觀賞普通的光目  
性格: 豪爽自然，轉氣充滿神秘感，  
中帶些「普通」之語的形容詞在嘴邊。

**外紀看和氏寶，實際上是位不能拔出的刀神，  
平易於人的是加上尖尖的個性，容易使人  
卸下心防，能看透他的相識，一旦從他  
過毒的事，他總會從此不同的世上好見矣**

**最初作為虎御雷神所用劍，擁有普通神性的  
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心神，從他從  
順利，在文和神武天皇後，從宇摩志麻呂命  
這劍中發祥，獲得了神格成為刀神。**

**這把劍的形狀有些神出入，有能打過迅速的夜路，和一般日本刀有一些不同，  
刀身向內彎，所以能自由地各種發出的聲音，而本人也有帶在背上。  
(與日本神話(Futsu no Mitama)有關)**

**創作理念:**  
想創作出一位可愛又穿著亮麗的角色，最好種是即是身體神祕，  
有既神秘又有神性的神祕感，最好能是亦孩子亦有神性，  
只是與他開起玩笑的會說些大話的個性，也是與他唯一的一視。