

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

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"> 1. 角色插畫站姿 2. 角色正背面服裝結構 3. 武器造型 4. 特殊技(極限技) 5. 可使用寫實材質、照片、3D作為輔助
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

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
可以打開撕咬獵物，花紋會發光

包圍頭裡其實還有一對角
用頭髮纏住並用鐵帶綁成馬尾

頭髮 髮毛有點微捲
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)

金屬製裝飾品鑲
在衣角

蛇齒狀的嘴巴
(不是牙齒)

禮服
用鐵帶綁著

● 歷屆參賽範例二

布都御魂
ふつのみたま

名字: 布都御魂 (Futsu no Mikoto)
武器: 虎御雷神 一种或更重一些厚壳麻透命
出身: 日本神話(古事記)
身长: 四尺九寸
性別: 十二歲
性別: 娘
興趣: 飲酒 普通的虎目
性格: 豪爽自然，轉兒充滿神秘感，
中帶些"普通"之語的形容詞用在嘴邊。

外紀看和氏寶，實際上是位不能拔出的刀神，
平易於人的是增加上靈力的個性，容易使人
卸下心防，能看見他的相識，一旦從那
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，使天皇
順利，在文和神代後，能令厚壳麻透命
置於宮中祭祀，獲得了神格成為刀神。

這把劍的形製有些神出入，有能打破過速的夜路，和一般日本刀有一些不同，
刀身向內彎，"凹"氣能自由地發揮發出的聲音，而本人也常佩在背上。
(與日本神話(Futsu no Mikoto)有關)

創作理念:
想創作出一位可愛又穿著虎的虎目與虎目，最好能是即是身軀神祕，
有虎目小虎目的深藍色虎目與虎目，看起來像是小孩子又有虎目和，
只是與虎目相關的會配有大虎目的神格體，也是虎目的一體。