

準備好進入 ACGE的產業了 嗎？

樹德科技大學

陳俊瑋 助理教授



主題Topic

A(Animation 動畫)

C(Comic 漫畫)

G(Game 遊戲)

E(e-Sports 電競)

地上影子是誰的？



A

你是理性的人

理性的人擁有縝密的邏輯思想，
因此較適合做：
科學家、發明家、建築師、律師、法官、
業務員、保險、心理諮商師。

你是一個防備心很重的人，外表總愛裝出
不在意的樣子，但內心卻會把外界的一言
一行記得清清楚楚。有時給人一種外表冷
酷，內心感性的形象感。

B

你是感性的人

感性的人適合做：
作家、詩人、導演、演員、歌手、畫家、
記者、編輯、教師等職業。

你是一個直腸子的人，
討厭別人拐彎抹角說話，搞心機。
所以過得很坦蕩，
也懶得用手段傷害別人。

Animation 動畫

2D動畫
製作過程

前製階段

- 內容
- 腳本
- 分鏡表
- 視覺設計

2D動畫
製作過程

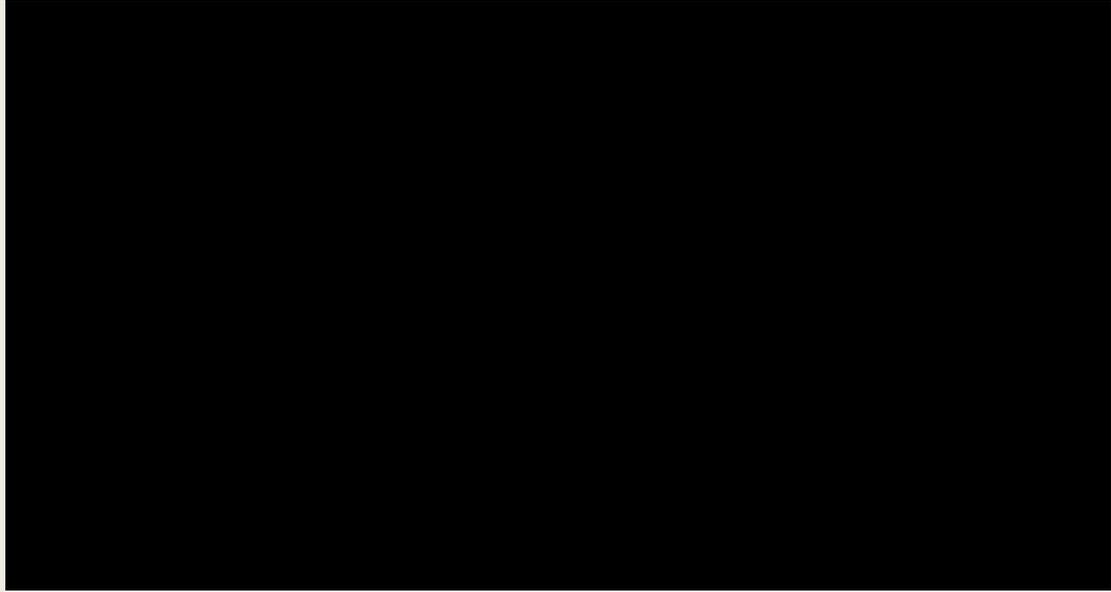
製作階段

- 原畫
- 動畫
- 描線
- 著色

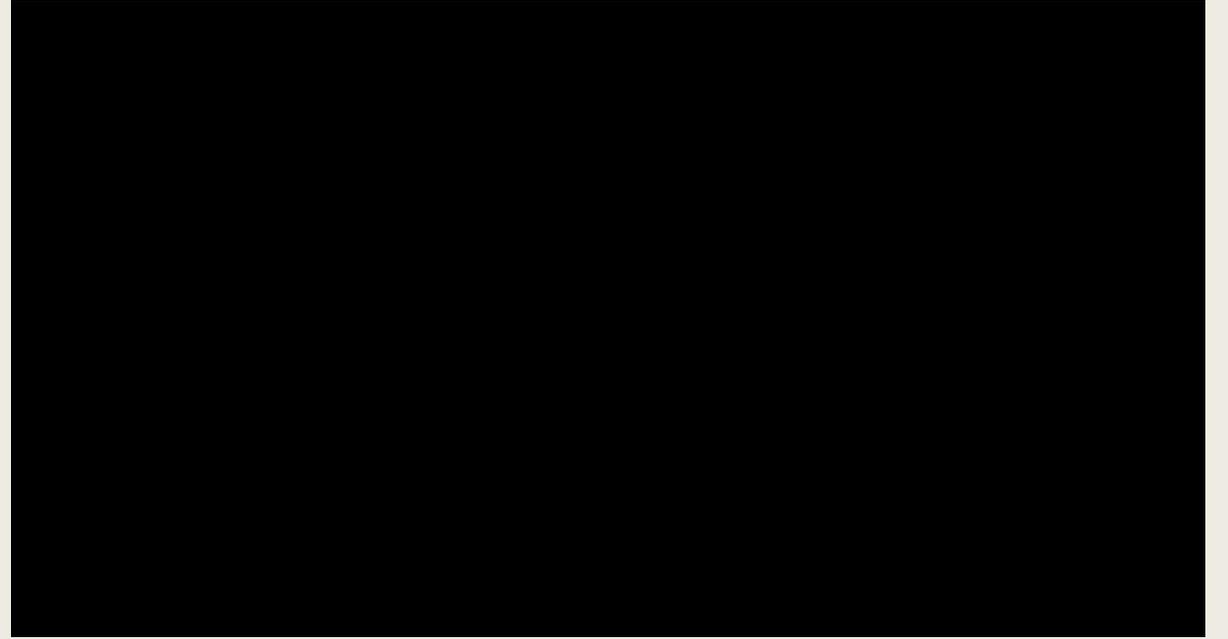
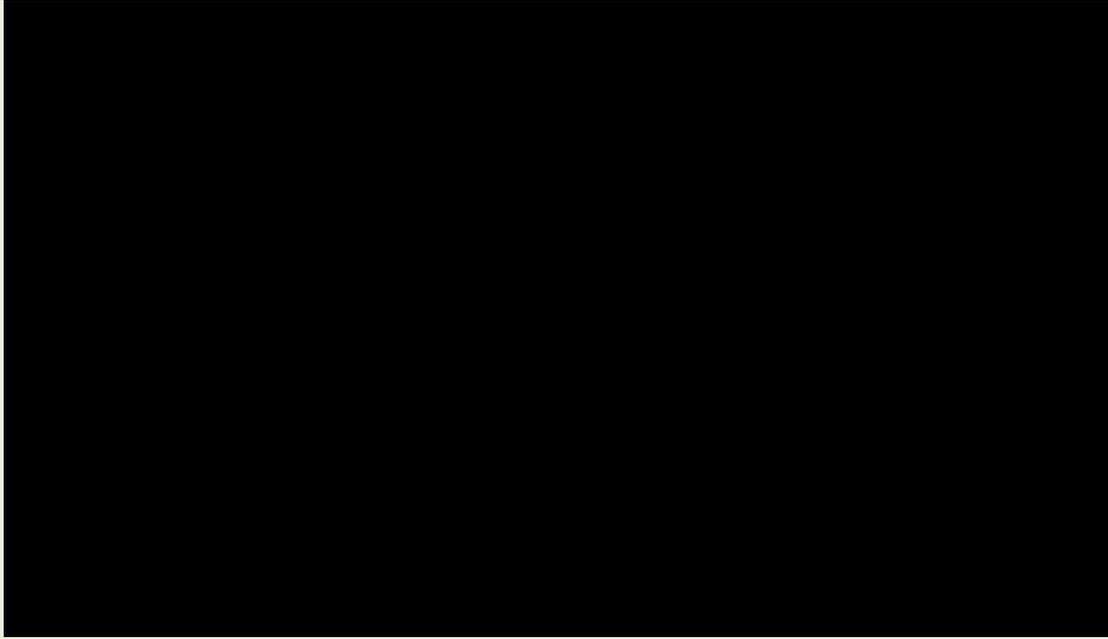
2D動畫
製作過程

拍攝、後製階段

- 檢查
- 動畫拍攝
- 剪輯
- 配音、音樂



Films from Disney and Pixar



3D動畫製作過程

故事創作討論 (A Story Idea Is Pitched)

故事先以文字敘述 (The Text Treatment Is Written)

繪製故事板 (Storyboards Are Drawn)

開始錄製角色配音 (Voice Talent Begins Recording)



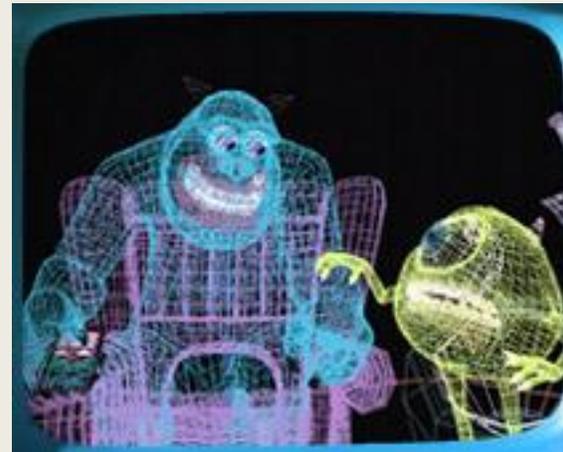
3D動畫製作過程

故事板影片製作 (Editorial Begins Making Reels)

藝術部門創造外觀和感覺 (The Art Department Creates The Look And Feel)

角色建模與骨架設定 (Models Are Sculpted And Articulated)

場景設定 (The Sets Are Dressed)



3D動畫製作過程

鏡頭設定 (The Shots Are Laid Out)

畫面動作安排 (The Shot Is Animated)

場景和角色著色 (Sets And Characters Are Shaded)



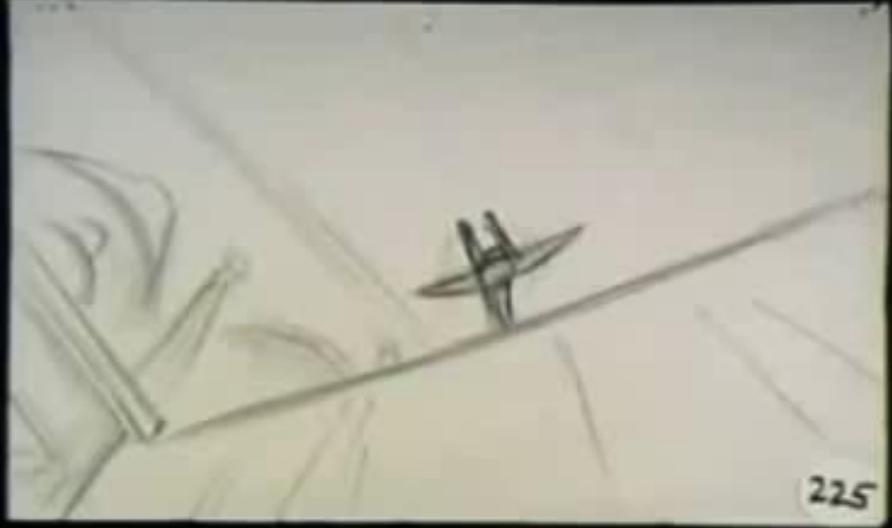
3D動畫製作過程

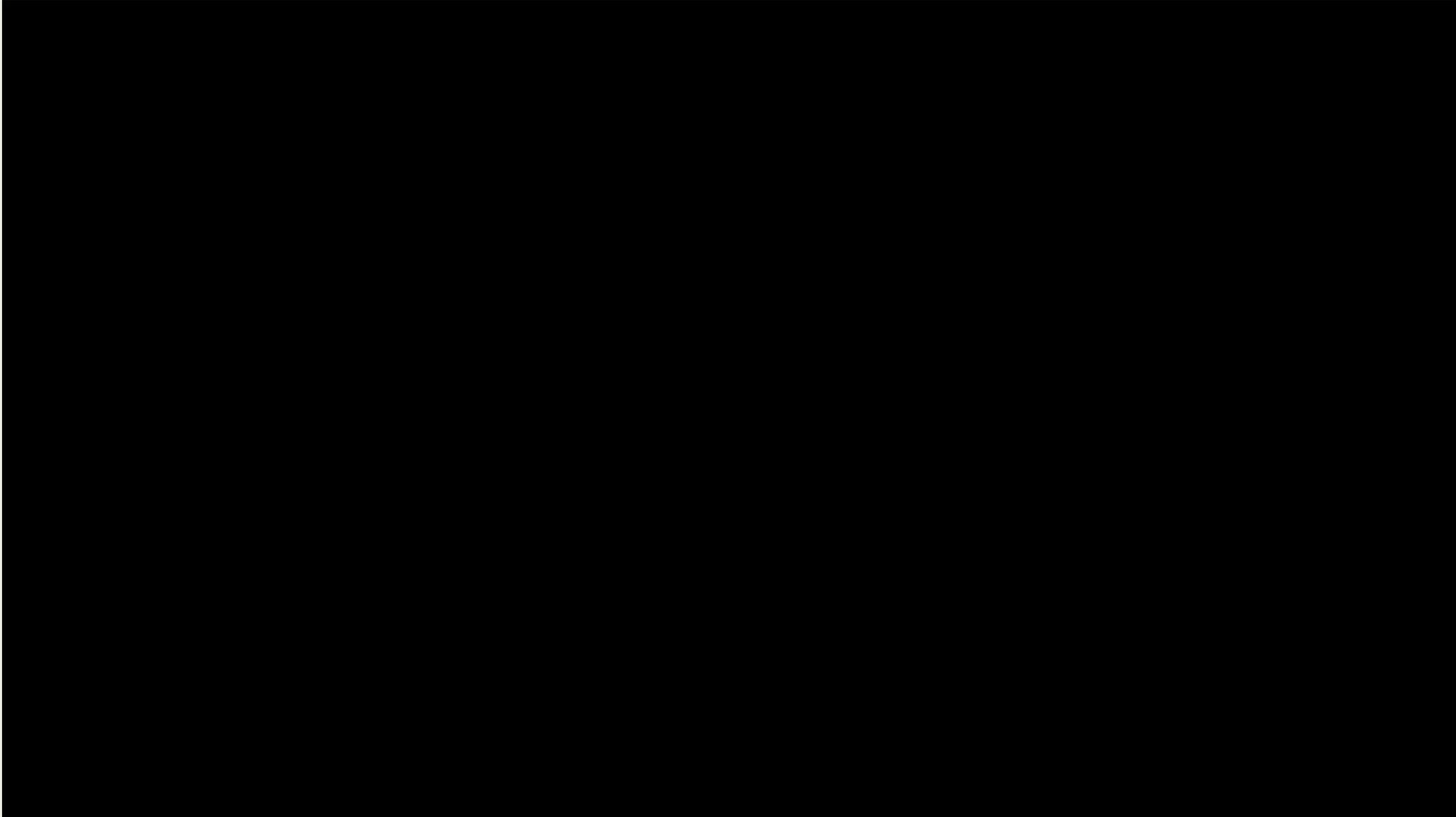
燈光完成整個外觀 (Lighting Completes The Look)

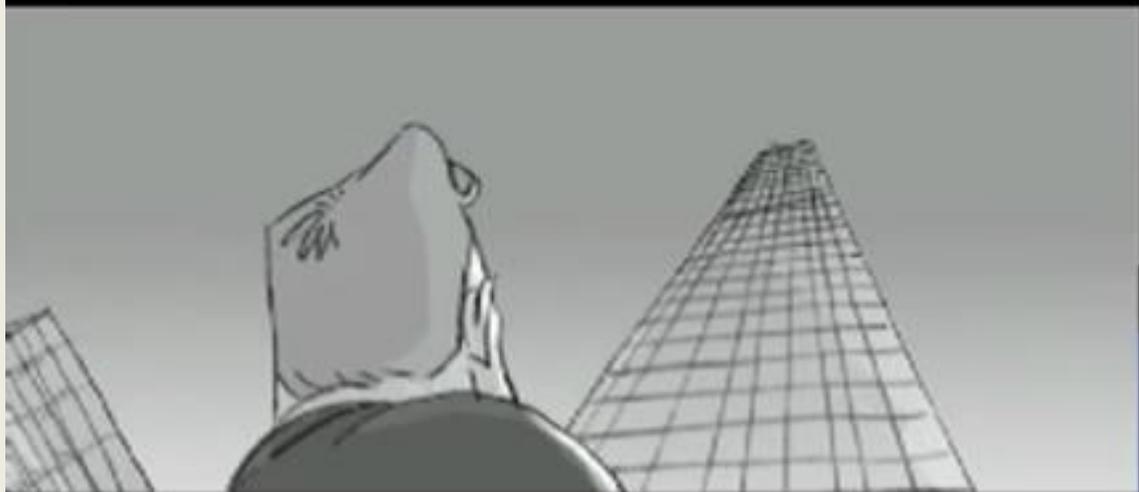
電腦資料算圖 (The Computer Data Is "Rendered")

最後的潤飾 (Final Touches Are Added)









©Pixar/Disney



©Pixar/Disney



©2004 Pixar/Disney





Animation
3D動畫角色表演



Lighting
3D數位燈光設計



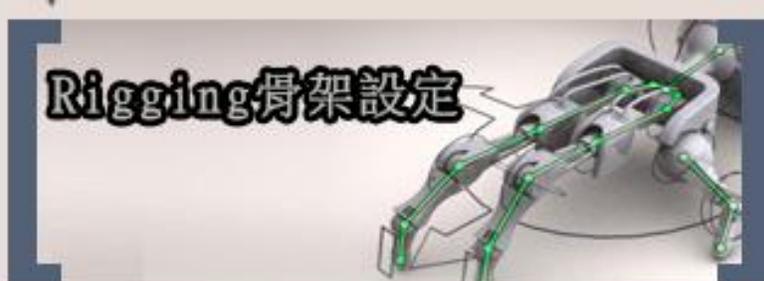
{ VFX 3D視覺特效 }



3D模型
與骨架設計



3D動畫
材質貼圖
場景設計



Rigging骨架設定



動態手繪
速寫技巧



動畫構圖與透視技巧



3D電腦動畫
Maya實力養成



Animation角色動畫表演
快速上手

52 animation

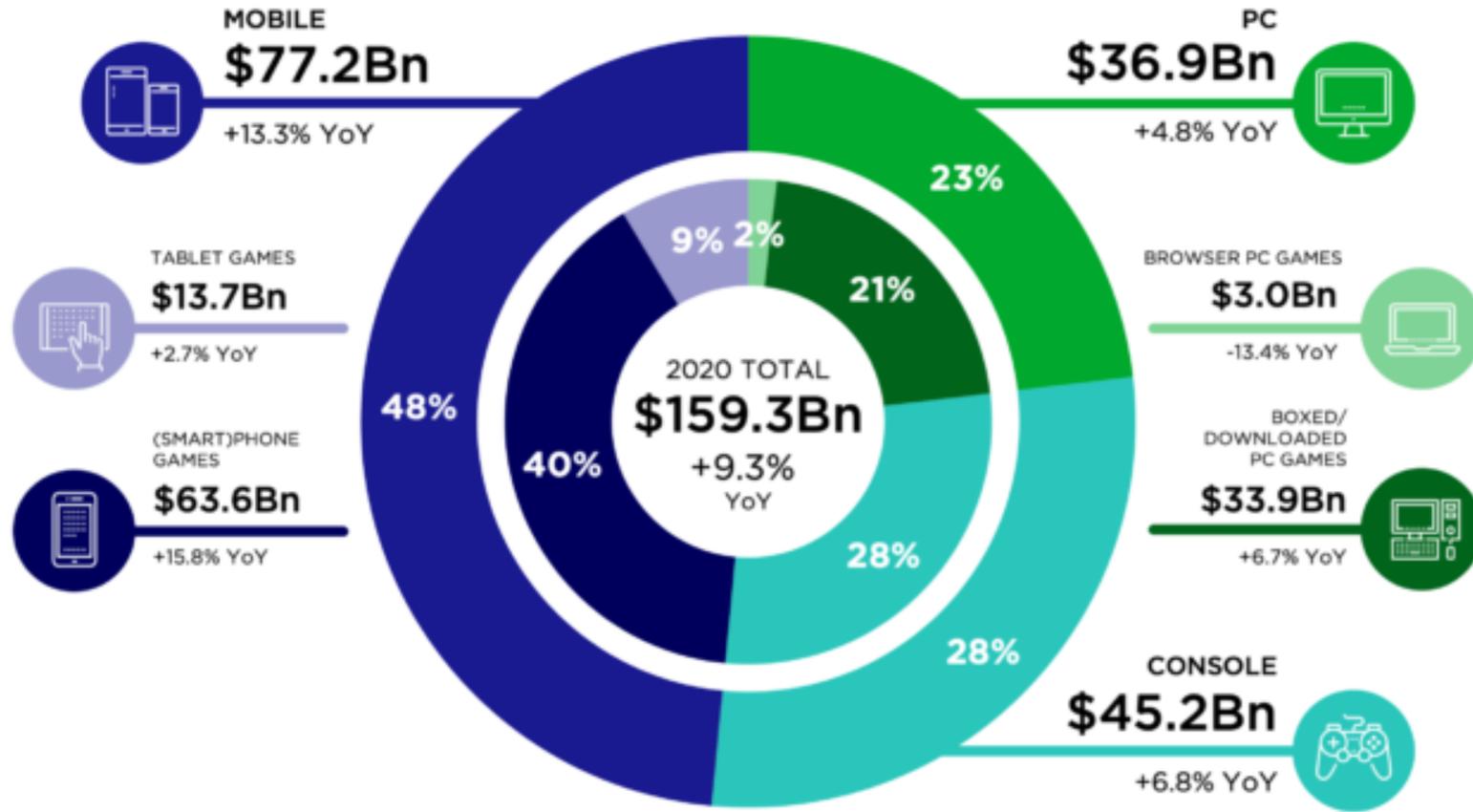


Game 遊戲



2020 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$77.2Bn

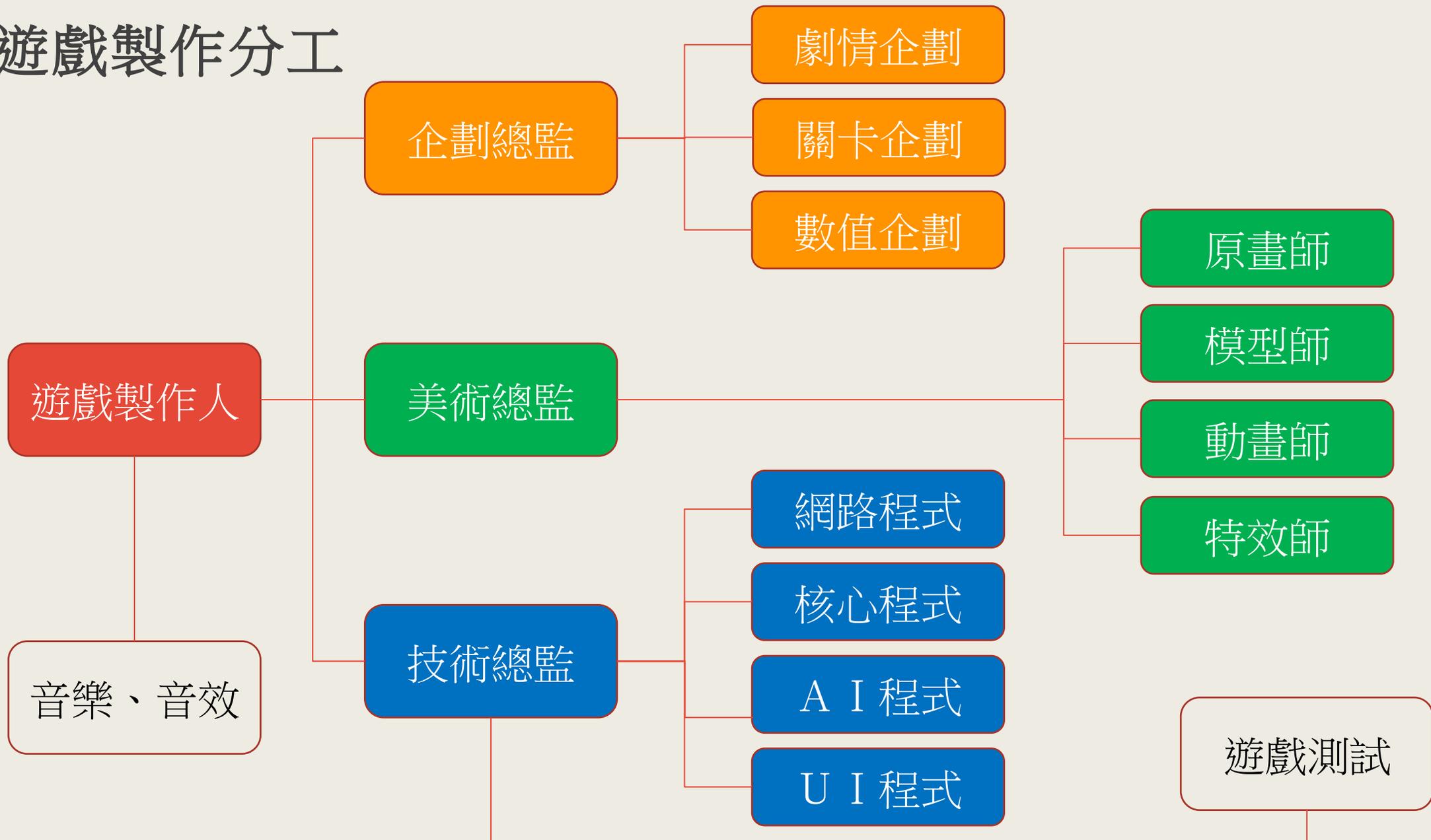
Mobile game revenues in 2020 will account for 48% of the global market

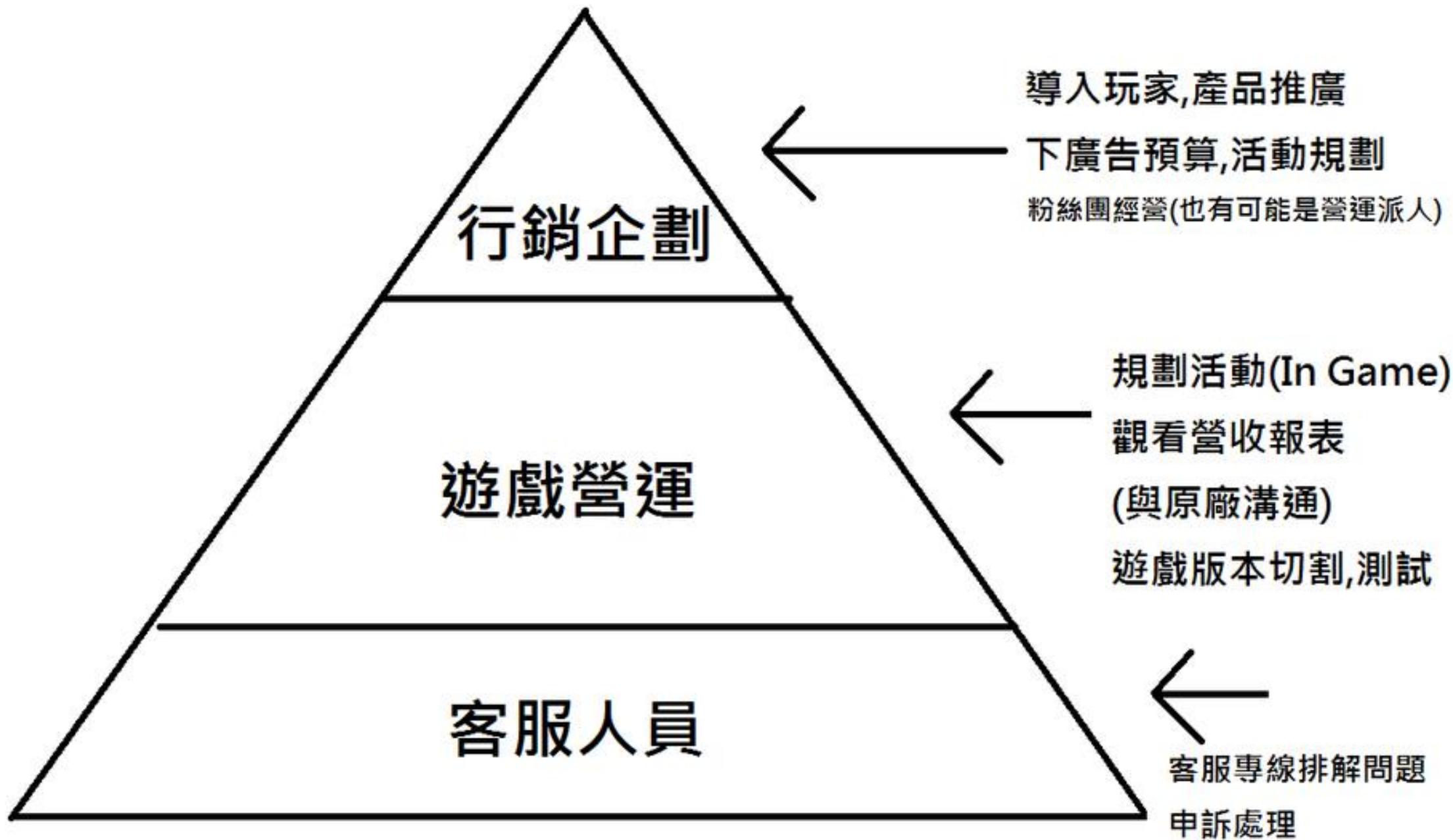
遊戲開發三要素

職稱分工

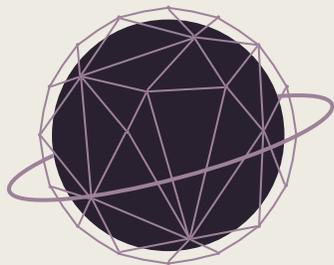
- 企劃
- 美術
- 程式

遊戲製作分工









STU Girls

代號：STU_GIRLS

小樹

為推廣電競、動漫與遊戲產業，樹德科大動畫與遊戲設計系集結師生、校友與業師合力催生的STU Girls虛擬偶像代言人於2018年11月23日誕生了！





FTV NEWS
午間新聞

主播 林靖芬



e-Sports 電競

電子競技 [編輯]

維基百科，自由的百科全書



此條目需要補充更多來源。 (2015年8月4日)

請協助添加多方面可靠來源以改善這篇條目，無法查證的內容可能會因為異議提出而移除。

電子競技（英語：eSports）是指使用**電子遊戲**來比賽的**體育項目**。隨著遊戲對經濟和社會的影響力不斷增強，電子競技正式成為運動競技的一種^[1]。電子競技就是電子遊戲比賽達到競技層面的活動。利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為運動器械進行，操作上強調人與人之間的智力與反應的對抗。

荷蘭市場分析公司Newzoo預估，2015年全球電競行業產值將達到2.5億美金^[2]，2018年全球電競市場報告指出，全球電競市場收入預計將達9.06億美元，比去年增長了38%。包括廣告投入1.55億美元，賽事和贊助2.66億美元，媒體轉播權9500萬美元，消費者的消費支出6300萬美元，剩餘1.16億美元則是遊戲廠商為進入電子競技的總投資。電競產業產生的經濟效益增長迅速，如Dota 2的**國際邀請賽**獎金就高達1500萬美元，其比賽的在線電視節目在世界各地超過3.8億人觀看。^[3]



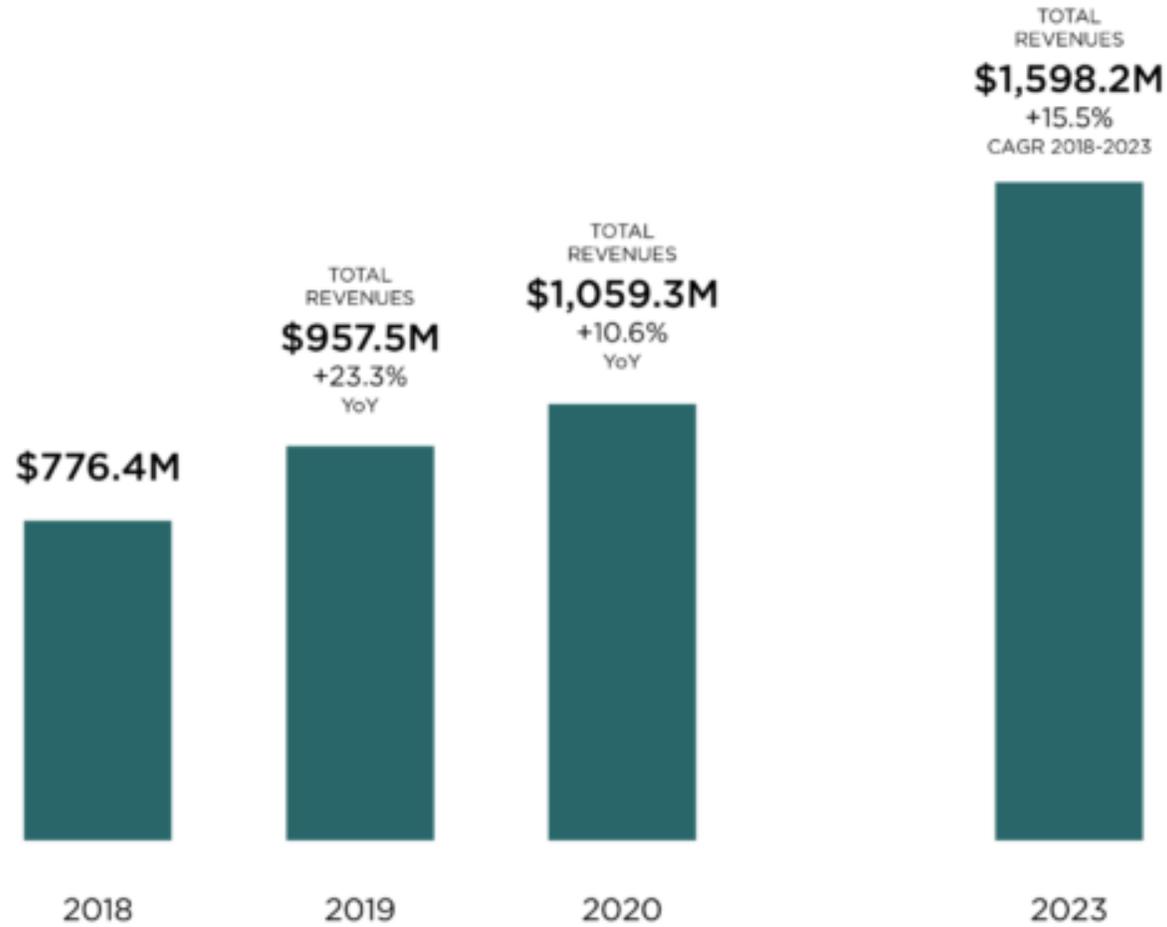
Dota 2每年在西雅圖舉行的國際錦標賽





Esports Revenue Growth

Global | For 2018, 2019, 2020, 2023



電競市場占比

單位:美元



資料來源:
市研機構Newzoo

亞太地區的電競發展 正在起飛

臺灣新興運動產業•承啟

2012-2013



☆2012年成立「中華民國電子競技運動協會」(臺灣電子競技聯盟, 2008)

☆2013亞洲室內暨武藝運動會

中華隊：1銀2銅

2014-2016



☆2015年電競相關教育課程資源啟蒙發展(台北城市科技大學)

☆2016年教育部函示電競優異成績列為四技二專甄選第二階段加分項目

2017-2018



☆2017亞洲室內暨武藝運動會表演項目

中華隊：1金1銀1銅

☆2017年《運動產業發展條例》修正通過納入「電子競技業」

☆2018 IeSF世界電競錦標賽

中華隊：1銅

☆2018雅加達亞運表演項目

中華隊：2銀1銅

2019



☆體育署修正《運動產業內容及範圍》，「電子競技業」以數位遊戲運動競技從事選手培養、教練培育、競技教學、軟體出版、賽事之舉辦、宣傳及轉播等行業(不包括博弈之數位遊戲)。

☆體育署刻辦理「107-108年度電競產業願景、策略及政策推動計畫」

☆《星光計劃》啟動(中華民國電子競技運動協會vs.體育署)

高雄立足•2018 IeSF 電競世界錦標賽

2018
IESF
ESPORTS
WORLD
CHAMPIONSHIP
IN > KAOHSIUNG

世界電競錦標賽
2018 IeSF @ 高雄

 臺灣為電競總會(IeSF)創始會員國



高雄市政府與中華民國電子競技運動協會
共同主辦我國首場國際性電競賽事。

 參與數均為
歷屆之最!!

 48國

 84隊

 330人

臺灣代表隊!
銅牌!



LEAGUE
LEGENDS

《英雄聯盟》

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

《CS : GO》

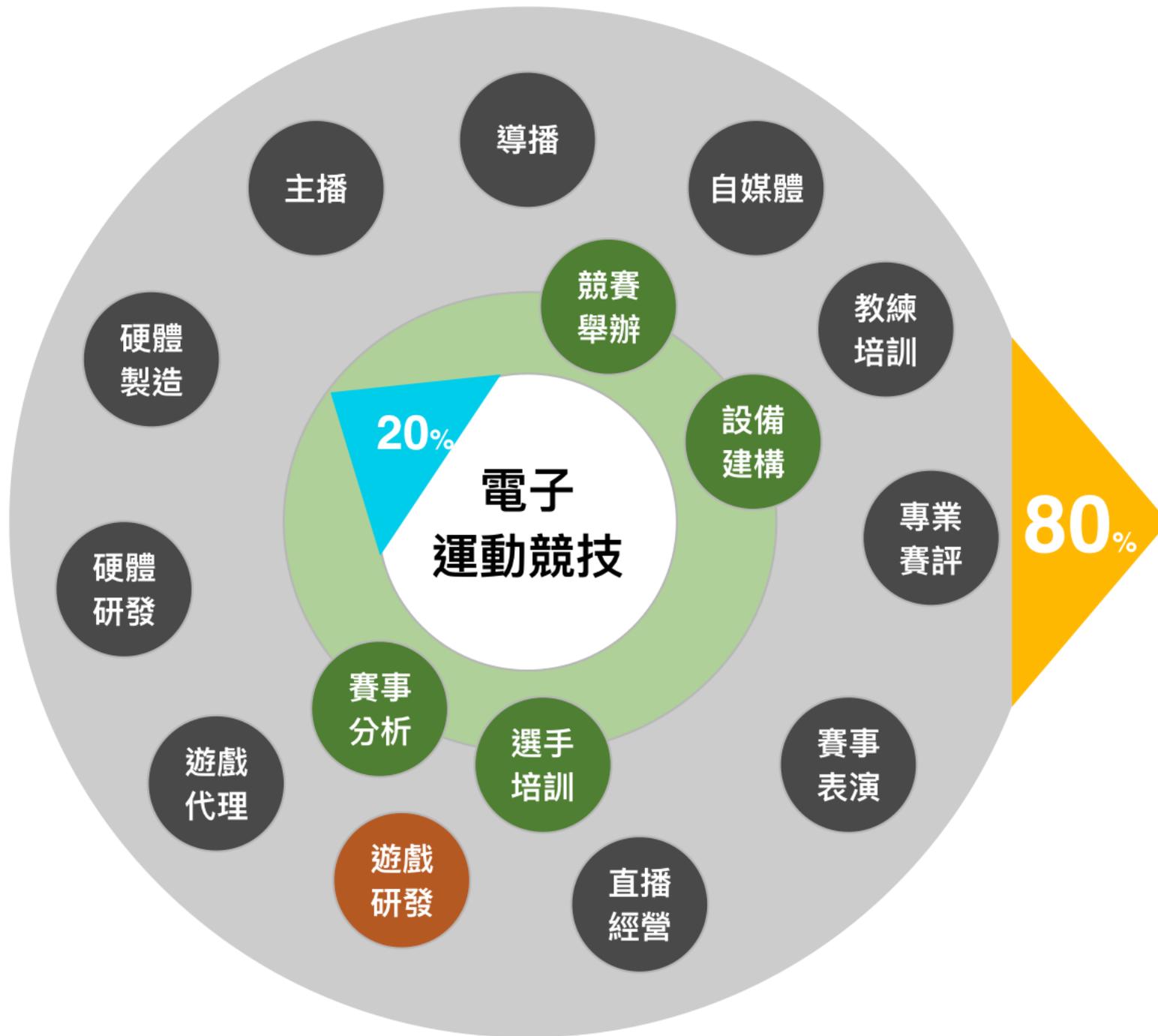
TEKKEN 7

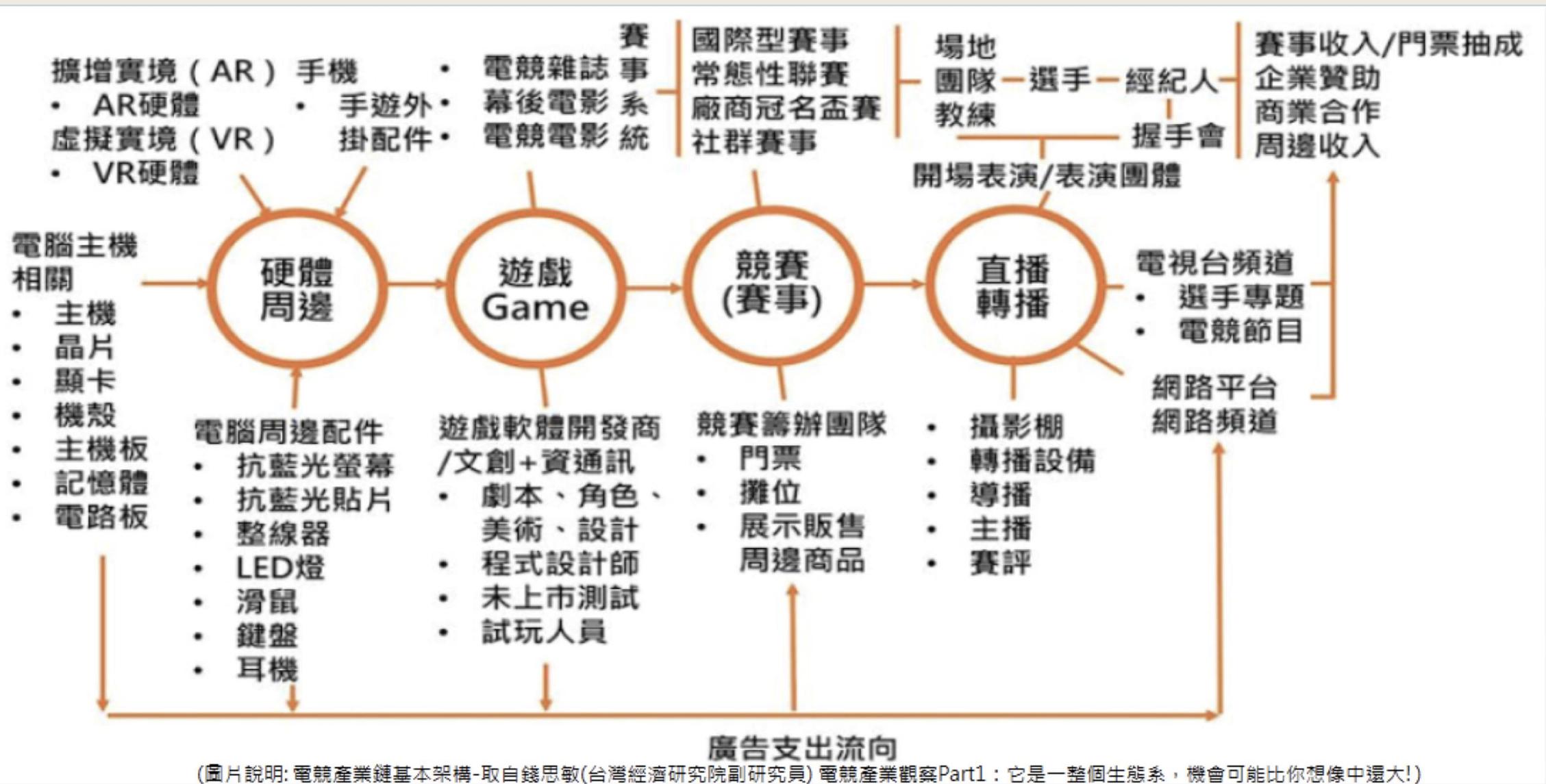
《鐵拳7》



電競產業生態系

電競城+動漫遊戲娛樂城





(圖片說明: 電競產業鏈基本架構-取自錢思敏(台灣經濟研究院副研究員) 電競產業觀察Part1: 它是一整個生態系, 機會可能比你想像中還大!)





University

大學相關科系

動畫

數位媒體設計系、多媒體設計系、動畫與遊戲設計系、數位內容設計系、媒體傳達設計系、媒體設計學系、多媒體動畫藝術系、電腦動畫學士學位學程、動漫文創設計學士學位學程

遊戲

數位媒體設計系、多媒體設計系、動畫與遊戲設計系、數位內容設計系、資訊傳達設計系、資訊與模擬設計學系、電腦娛樂科學系、

電競

電競產業管理學士學位學程(樹德科技大學)

電子通訊系(台北城市科大)

數位媒體系(正修科技大學)

多媒體與遊戲發展管理系(遠東科技大學)

電腦與遊戲發展科學學士學位學程(崑山科技大學)

中州科大、華夏科大、萬能科大、醒吾科大、東南科大、
僑光科大、明新科大、修平科大…

結語