

2025



第八屆 CUTe盃

遊戲美術設計創意大賽

PURPOSE OF ACTIVITY

參加遊戲美術設計大賽，與業界大咖零距離！
由冉色斯動畫、宇峻奧汀等知名公司專業成員
出題，讓你用創意和專業打造遊戲美術作品集。
本競賽已連續八年，致力培育產業人才，提升
就業實務能力，是你進入遊戲產業的最佳跳板。

ELIGIBILITY

全國高中職在學學生，參賽者須為全職學生。

ENTRY METHOD

參賽辦法詳見
中國科技大學數位多媒體設計系網站
(<http://dmd.cute.edu.tw/>)

採線上報名與繳交作品
相關規格請參考參賽辦法

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)

報名網址

活動詳情



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	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。 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。 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。
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	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。 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。 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。
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	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。 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。 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。 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。 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。
角色	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。
創作敘述	設計內容須包含： 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	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。 ● 參考範例如下



● 風格參考鏈結

<https://kh1.uj.com.tw/>

<https://kh2.uj.com.tw/>

<https://fsm.uj.com.tw/>

附件二、完稿交件範例

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



● 歷屆參賽範例二

