

act+



遊戲和

他們的產地



#2021.03

▷ 電玩動漫課程
畢業特集



#2021.03

2月22日，由樂言社創作開發的第一隻電腦遊戲—《卡爾傳說》，正式於國際知名遊戲平台 STEAM (<https://store.steampowered.com/>) 上架，今次首先推出遊戲的「序章」，供世界各地玩家免費試玩，玩家反應極好，上架短短數天已超越 1 萬的下載量。有別於一般商業遊戲製作，《卡爾傳說》創作團隊同時以此遊戲製作轉化為教學平台，讓遊戲班學生一同參與，「IN.sight 樂觀」將為大家介紹《卡爾傳說》製作背後的故事。

可慶可賀的事又豈止一樁？

樂言社於 2019 年下旬開展為期各一年的「青年動畫師培育計劃」和「數碼遊戲追夢者計劃」，原定在 2020 年下旬完成，卻遇上新冠肺炎疫情，各項課程及活動一再延期及改動，我們的青年動畫師和遊戲追夢者排除萬難，終於在今年 3 月，成功畢業了！今期的「IN.fo 樂事」和「IN.sider 樂言」合併為這兩項電玩動漫課程贊助計劃的畢業特集，有計劃的總結、課程點滴、學生和導師的心聲，期盼學生繼續努力前行，建造美善和有創意的未來。👉

act+

目錄

IN.sight
樂觀

遊戲和他們的產地

2

IN.fo
樂事

電玩動漫課程畢業特集

6

IN.sider
樂言

樂言社學生畢業了！

8

ACT+ 為樂言社的季度資訊性刊物，逢 3、7、11 月出版。本刊內容（文章、圖像等）版權均為樂言社所有，如欲使用或轉載，歡迎致電 3704 7782 與我們聯絡。

樂言社（Act Plus）為香港註冊的非牟利機構，提供多媒體製作及專業教育服務，並特別為有志投身創意產業（動漫電玩藝術）卻缺乏資源的基層弱勢青年提供向上流動的發展機會，擺脫跨代貧窮並成為香港創意產業的新動力。

樂言社教育基金有限公司 • 香港荃灣海盛路 3 號 TML 廣場 B 座 26 樓 1 室 • 電話：(852) 3704 7782 • 網址：www.actplus.hk

支持我們：



遊戲和他們的產地

《卡爾傳說》是樂言社開發的第一隻電腦遊戲，由 2020 年下旬開始製作，短短半年間完成首部分約 30 分鐘的遊戲體驗，並於 2021 年 2 月 22 日於數位遊戲平台上架，供世界各地玩家免費下載。

除了製作時間短促外，是次遊戲製作背後原來也大有故事，樂言社遊戲團隊（Paper、Isaac、Kerry、Fushing）以幾個關鍵字—學生、疫情、夢想、發展空間—為我們說說這些故事。

學生

一班遊戲課程學生，是《卡爾傳說》的推手？

2019 年 9 月，樂言社獲利銘澤基金贊助，舉辦為期一年的「遊戲追夢者計劃」，與學校及青少年機構合作，向青少年介紹動漫電玩在創意產業的發展潛力，及提供入門及專業的遊戲設計課程，讓喜愛電玩遊戲的青少年，可以試試把嗜好轉化為技能及生涯規劃，尤其是讓資源少的基層青少年，可以在學校成績以外另創出路。

樂言社遊戲團隊自然是課程的設計者及導師，他們在計劃開始不久，已在思量能否在課程以外，多做一點，可以讓走進計劃專業班的學生有更實在的遊戲製作經驗？團隊本來亦一直醞釀開發一隻具規模的遊戲，於是在「遊戲追夢者計劃」進行的同時，他們亦開發《卡爾傳說》。為使全無製作經驗的學生，也能一同參與製作，團隊在製作程序中需作一定的改動，更要捨易取難，例如團隊選用視覺化程式設計語言（visual scripting）作遊戲程式編寫，以圖像代替專業程式員慣常使用的密集代碼，讓初學者較容易掌握，亦可更積極參與製作。如是者，《卡爾傳說》在導師和學生的努力下，在短短半年內便超額完成首部分。

原來，《卡爾傳說》的出現，是遊戲班導師為學生多走一步的關愛。

疫情

整個「遊戲追夢者計劃」大部分也在新冠肺炎疫情下度過，學生和導師一同製作的《卡爾傳說》遊戲，原定安排在 2020 年暑期舉辦的香港動漫電玩節中，在學生畢業作品攤位作試玩，可是疫情讓動漫電玩節的展期一再延後，更最終取消。

遊戲團隊因疫情變陣，立即籌備網上學生畢業作品展覽；更決定把《卡爾傳說》的首部分「序章」，安排於國際數位遊戲平台 Steam 上架，供世界各地玩家免費下載試玩。

疫情原來也是《卡爾傳說》在國際平台登場的推手！



「遊戲追夢者計劃」網上展覽



《卡爾傳說》遊戲下載

夢想

「在香港，遊戲製作常被認定是沒有前途的工作」

遊戲團隊說這是香港遊戲產業未能好好發展的其中一種想法，青少年不會被鼓勵投身遊戲製作，以遊戲作為發展夢想的青少年亦困難重重。樂言社遊戲團隊卻認定「香港都有高質素的遊戲出品！」他們不是說了就算，是說了算。

團隊每一位成員（想當年）也是自小喜歡「打機」和動漫的青年，他們對電玩動漫的熱情，驅使他們去了解背後的製作，更希望有一天能設計開發自己的遊戲。他們尋找相關的課程學習，但當時機會不多，更多是自學及不斷研究；他們先後進入了創意行業，後來加入樂言社，成立了遊戲開發團隊，研發遊戲相關的技術及項目，並開辦整全的遊戲製作課程，把技術、經驗和對行業的遠景與青少年分享。

他們的夢想已不單止是製作高質素的遊戲產品，更希望香港未來會有更多年輕人加入創作和開發，有更多本地遊戲出產，令香港的遊戲文化更加興盛！

《卡爾傳說》正是遊戲團隊對香港遊戲產業發展的回應。

遊戲開發在香港的發展空間

在香港大約有一百三十多間遊戲公司，大部分也是只有兩、三人的小型公司，投身遊戲業的朋友也不算少，只是能夠打出一片天的卻寥寥可數，或許大家記得的少數香港奇兵，仍只是多年前的《神魔之塔》。

香港遊戲發展緩慢，主要原因是香港對遊戲產業發展的政策及支援滯後、教育不足、投資不足。那麼香港的遊戲開發仍具可能性嗎？樂言社的遊戲團隊卻仍看見在香港發展遊戲的空間。

首先，今天在網絡發達下，遊戲產品可透過網上遊戲平台（如 Steam）直接推出，省去傳統發行 / 行銷的關卡及費用，便可在國際平台上發布，更能迅速又直接地得獲得市場反應，有助優化遊戲品質及降低成本，有利獨立遊戲公司發展；其次，香港既是在中西文化碰撞下成長的城市，在創意、科技及國際文化 / 視野上的優點仍具一定發展潛力。

樂言社的遊戲團隊雖然和香港大部分遊戲公司一樣，人數不多，但他們也看見自身優勢：「我們都是動畫師出身。」現時的遊戲產業，在技術之外，更追求優美的畫面，團隊不單止是 3D 動畫師出身，有一定能力追求高質素的遊戲畫面設計，此外，在樂言社亦有動畫團隊，對於遊戲的畫面及動畫配套可以不假外求；產品質素之外，推廣大眾對動漫電玩能成為青少年在創意產業的發展良機，並培育動漫電玩新力軍也是樂言社一直的重點工作。團隊相信當大眾看見高質素又有創意的遊戲或新力軍，也會願意更多投資或支援，讓香港的遊戲產業可以興盛起來。

在籌備下一隻遊戲出品的同時，團隊需開拓資源作日常運作及發展，他們以遊戲師的技能和創意，與商業或非牟利機構合作，把產品及信息以遊戲化項目加以互動優化，開源之餘，亦加強開拓研發遊戲技術及應用，讓遊戲產業及遊戲學生有更多元的發展。

《卡爾傳說》的製作故事，能窺見香港遊戲產業發展的缺欠和機會，盼望香港能把握世界創科的發展趨勢，優化遊戲產業的條件，使香港成為青少年開拓遊戲夢的上佳產地。📺

參考資料

1. 「專訪本地遊戲產業：探討人才與技術成結構問題」，unwire.pro（2020年10月29日 <https://unwire.pro/2020/10/29/gaming/executive-interview/>）
2. 「走出疫境：遊戲開發商」，香港貿發局（2020年10月19日 <https://hkmb.hktdc.com/tc/NTYxOTEwNDcw>）
3. 「本地遊戲產業落後，突圍須放眼國際」，香港經濟日報（2020年8月22日）
4. 「遊戲開發者在香港只是傳說中的職業嗎？」，香港 01（2018年9月6日）

雖然大家是同事，在同一樓底下工作，但司職不同，文書腦袋同創科腦袋的運用和構造的確大有不同，所以，是次訪問其實是行外人問行內人：

Q 請問什麼是 2.5 D ？

「是介乎 2D 和 3D 之間的展現方式，《卡爾傳說》是一款在二維畫面裡，可以有三維圖像或場景的展現效果。」

Q 請問什麼是 Motion Capture ？

「Motion Capture 即是『動態捕捉』，一般常見於電影製作，在遊戲製作使用此技術則較為少有。進行『動態捕捉』時，需配戴『動態捕捉』專用的儀器，把人體與物件的動態，轉記錄為電腦數據的技術，然後將動作數據放回遊戲世界，呈現我們期望的角色動作。」

Q 嘩，原來地城的原稿是這樣的，很大、又錯綜複雜，
嘩，全部也是你（Kerry）一筆一筆畫出來的嗎？好厲害呀

「你們也太浮誇了吧」

……（真心被嫌棄了）

Q 請問什麼是 Hack and Slash ？

「即砍殺類遊戲，流暢及打擊感在砍殺類遊戲很重要。《卡爾傳說》正是強調橫向格鬥所呈現的打擊感和爽快戰鬥系統的遊戲。」

Q （請問）

（仍有要問的嗎？）

樂言社 在 2019 年下旬，獲贊助推動兩項電腦創意藝術計劃，分別是「青年動畫師培育計劃」和「數碼遊戲追夢者計劃」。兩項計劃推行之始已迎來難關，就是遇上席捲全球的新冠疫情。

由招募學生，到上課及活動安排等等，也困難重重，多得到兩間贊助計劃機構的體諒及支持，兩項計劃雖然要稍為延後完結日期，但也順利完成，甚至計劃有好些部分也能以加倍的創意和努力，以不同形式舉行，減低疫情帶來的限制，各師生也經歷了非一般的學習體驗！

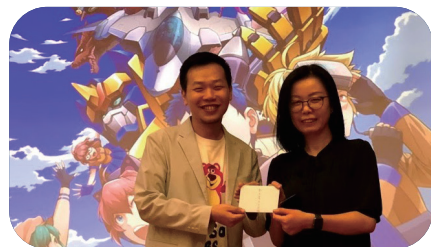
青年動畫師培育計劃

贊助：大灣區共同家園青年公益基金

計劃時期：2019 年 7 月至 2020 年 8 月（因疫情延至 2021 年 3 月）

計劃內容：

計劃項目	服務人數	備註
動畫師入門班	共 175 人	<ul style="list-style-type: none"> • 共 3 班，每班為期 1 個月 • 疫情期間進行網上課堂
全日制課程 (動畫師課程及個人成長活動)	共基層青年 15 人	<ul style="list-style-type: none"> • 於 4/2020-3/2021 年共 13 名全日班學生及 12 名夜間兼讀班完成課程並順利畢業
兼讀制課程 (動畫師課程及個人成長活動)	共基層青年 15 人	





數碼遊戲追夢者計劃

贊助：利銘澤基金

計劃時期：2019年9月至2020年7月（因疫情延至2021年3月）

計劃內容：

計劃項目	服務人數	備註
講座：電玩遊戲的發展趨勢和青少年生涯規劃	共 2000 人	<ul style="list-style-type: none"> 與學校及青年機構合作
數碼遊戲導師班	共 30 人	<ul style="list-style-type: none"> 共兩班，每班為期 1 個月 參加者為教師及青少年工作者
數碼遊戲創作體驗營	共 102 人	<ul style="list-style-type: none"> 共 3 班，每班 3 小時體驗課
全日制課程 (遊戲設計師課程及個人成長活動)	共基層青年 10 人	<ul style="list-style-type: none"> 於 10/2019-3/2021 年共 10 名全日班學生完成課程並順利畢業 在本年 3 月，在課程中與導師合力製作的《卡爾傳說》(The Legend of Karl) 在 steam 上線，並得到廣泛好評

文 樂言社師生

「完成了」一年多的課程，你最大的收穫是什麼？」

「朋友」

「朋友」

「一班明白自己的朋友」

「朋友」

「朋友。我以前有朋友，一個朋友都有，而家有」

把學生的答案逐一整理記錄時，在電腦鍵盤一而再，再而三四五，鍵入「朋友」二字，編者眼眶一熱——想不到笑足全場的訪問，仍暗藏「洋蔥」。他們一年多前仍是自信缺缺、寡言被動、「宅味」甚濃的年輕人，「人際溝通」更幾乎要升級為課程主科，然而，今天他們有不少人能快而肯定地說他們在一年多的課程裡，最大的收穫是「朋友」，我們豈能不動容？

◆ 青年電腦動畫師培育計劃 - 全日班（專業級訓練課程）



◆ 楊智彬

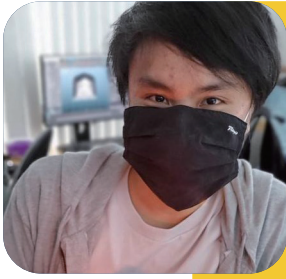
「一開始是社工推薦這個計劃給我，我參加後認識了很多新朋友，更深入了解 3D 動畫是怎樣製作，學習的過程輕鬆又開心，還可以大家一起去爬山和體驗 VR，這些經歷都很充實。」

收穫：認識了很多志同道合的朋友。



◆ 林嘉琪

「不知不覺在錦田學習了一年動畫，在這一年裡導師耐心教授了我們不同的動畫知識，這裡的學習氣氛很好，十分高興有幸能在這裡學習，亦很感謝導師和同學們互相照顧。」



◆ 李兆鵬

「我本也是想在動畫或遊戲設計上發展，非常慶幸可以報讀是次樂言社的課程，導師們由教授程式的運用技巧外，以至業界要求等知識，都讓我非常滿足。此外，他們和藹可親，閒時他們亦會分享自身經驗，亦師亦友的關係，使我學習起來事半功倍，讓我們更容易踏足這行業。」

最深刻的人或事：導師悉心教導，小班教學模式更能照顧我們。



◆ 盧韻芯

“As this chapter closes, a new one begins. During this past year, I've learnt more than just animation, I've rediscovered myself, made new friends and improved on my social skills. Even though I've decided not to continue down this career path, I'll treasure my experience here.”

◆ 龔芷晴

「時間過得很快，一年的課程也快結束。很開心可以學習到新技巧和認識新朋友。不同年紀的學生一起學習，我們會互相分享經驗。雖然開學直到現在肺炎都依然存在，但沒有太大影響。這段時間一樣過得非常充實和有意義。」

◆ 黃琮耀

「一年，不多不少，在這一年中，能夠學習一個方法並了解，是令人難忘。過程中一些挫折、起伏、勤勉，總要迎至終點；儘管前路茫茫，但願能藉此所學，不管挫折，不管起伏，不管勤勉，也能克服。」



◆ 馮嘉欣

「在這段不斷學習的日子裡，不僅獲得了許多不同的知識，還認識新的良師益友，令我在這段短暫又快樂的時間中感到很充實。希望未來大家都可以向著目標更進一步。」

收獲：了解到自己最喜歡動畫 motion 的製作，更加希望日後進入動畫行業。



◆ 彭鴻傑

「再回首恍然如夢，再回首我心依舊，轉眼間，一年已經過去，回首我的錦田生活，一切依然歷歷在目，我想即使很多年過去，我依然會懷念那時，那天，那人，心懷感激。」

收獲： 動畫知識及技能有所提升。



◆ 盧安俊

「這一年的課程彷彿像《愛麗絲夢遊仙境》一樣奇幻，帶你進入了夢幻般的 3D 世界，這是一個無窮無盡充滿幻想的世界，見識了很多。特別是 Alice 與 humpty dumpty 的一幕，有很深刻的體會。」

轉變：看到自己的不足，同時亦尋找到方向。

收獲：朋友。



◆ 蔡敏儀

「畢業前的這些日子，時間過的好像流沙，看起來漫長，卻無時無刻不住逝去；想挽留，一伸手，有限的時光卻在指間悄然溜走，畢業答辯，散夥筵席，舉手話別，各奔東西。一切似乎都預想得到，一切又走得太過無奈。」

最深刻的人或事：電腦壞機，要好好儲存檔案……



◆ 彭穎瑤

「就讀 3D 動畫這段過程不知不覺已經到畢業，雖然經常遇上技術上的困難，但我得到很多老師幫助，同時在學習的過程裡體驗到未來工作會遇上的問題，是場非常好的經驗。」

◆ 青年電腦動畫師培育計劃 - 兼讀班（專業級訓練課程）



◆ 劉廣彪

「為了一個改變，懷著夢想和決心支撐著疲累身軀走進知識的海洋，用心探索和學習。在白濛濛的迷霧中得到導師的啟蒙，並找到合適的方向繼續升學。在大學打好根基，為實現夢想的方向鋪路。」

收獲：更清楚知道對動畫製作比工程更有興趣，繼續升學的目標亦更明確。



◆ 吳靖衡

「在讀這課程初期並沒有什麼目標，只為求學習技能而來，也認為 3D 跟我喜愛的繪畫並沒關聯，因此沒有太熱衷。但後來我發現在課程中學到的，不單純是技術，還能擴闊自己的世界，了解到創作不需要規限在單一媒介上，而且技巧能夠互相套用，多了一種表達方式，令我渴望終有一日創作出完全屬於我的動畫。」

轉變：為人變得主動積極，更成為 Team Leader。



◆ 霍詠琳

「來到這裡之前，動畫只是一種興趣。這一年，很多知識由零開始學習，不多不少都覺得自己技術上有進步，與別人交流也多了。當中我遇到不少難題，導師和同學們會給我一些意見，有助問題而解。對自己的未來有了方向和認知，希望可以實踐目標。」

最深刻的人或事：一班有相同興趣和互相幫助的同學。

◆ 劉灝麟

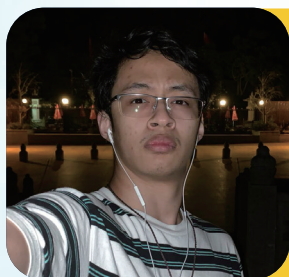
「非常興幸來到動畫班學野，這是最貼近 3D 現實 workflow 嘅課程，更多的係我重拾返對興趣的熱誠，多謝課程給我的機會及一班導師。」

轉變：不會輕易放棄，變得主動發問，經過交流後製作動畫技術亦見有所進步。

◆ 李智偉

「時間匆匆，很快就畢業了。在這裡學習了很多很多有用的 3D 技巧，導師的協助，讓我突飛猛進，同時亦讓我對動畫行業非常憧憬。非常感恩能夠有幸參與這次課程，不但認識到 3D 技巧，還有一班志同道合的好友，這是在課程中最大的得着！對於畢業感到非常不捨，希望各位可以繼續為夢想前進！」

最深刻的人或事：一班導師和有共同喜好、熱誠的朋友。一起去郊遊的回憶。



◆ 黃煒楠

「在這個課程中我學到很多有關於 3D 動畫的知識，例如：build model、上材質、animation 等等。呢度啲導師都好好人，好俾心機咁教我哋，就算我哋不停問同一個問題，（佢地）都好俾心機咁不停重複解答，亦都好主動咁問我哋有冇問題，係疫情期間，亦都不停提供唔同嘅幫助，我好感謝所有幫過我嘅人。呢個課程都好好玩，而我最鍾意玩嘅係 Animation，因為可以用唔同嘅 Model 製作好華麗嘅動作。」

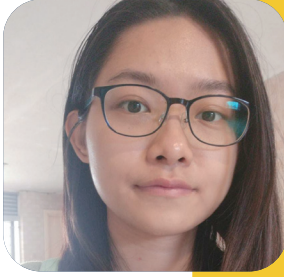
轉變：繼續做動畫的決心更大，了解自己熱愛做動畫工序中的動作 (motion)。



◆ 黃灝源

「多謝 貴校讓我有這次免費參與課程的機會，讓我學習到動畫的魅力之外，更結識了一班好朋友。這一年的課程包含了很多動畫的技巧和知識，當中也包含了很多行內合作的須知，讓我獲益良多之餘，也令我對前途更有信心。」

轉變：去日本進修的目標更堅決。



◆ 李月

「在這一年我學習了 3D 動畫行業的流程以及知識，令我對行業的了解加深了不少。非常感謝導師耐心的教導，以及樂言社完善的設備，令整個學習過程極之順利。」

轉變：提升了動畫製作的知識，性格變得更外向，會主動發問，尋求協助。



◆ 林富晴

「入讀呢個課程幾開心，雖然有少少難，之前都未接觸過，但係學咗 build 到個完整 model 會好有成功感。」

◆ 李祖俐

「在班中我學習到製作一個真實完整的立體動畫的流程，當中需要注意的地方。而立體模型的製作技巧上有實用的 3D 模型，動作等等。令我可以找到自己的專長，和合適自己的工作方向。」

轉變：對於動畫，由興趣轉變為與其他方向（園藝等）合併成自己的目標。



◆ 周國權

「在這個課程一直過得十分愉快，課程的授課內容十分專業和具體，和導師的相處也能夠像朋友般沒有隔閡，總能夠輕鬆相處，同時，即使在課外的時間，（他們）也能夠提供十分寶貴的建議和幫助，也能夠找到和一群志同道合的同學，有相同的目標一起學習、前進。想不到一年的時間這麼快就到了，我認為這一年的時間對我十分珍貴，也令我成為動畫師邁進一大步。」

最深刻的人或事：導師阿謙悉心和能立即解答問題；導師 John 在建模上的耐心教導；導師 Edwin 一針見血的見解。



◆ 梁家榮 Edwin

「這一年，雖然說教導了學生們動畫的知識，相反地，我也從他們身上學懂了更多。透過與他們日常的對話，我學會觀察力及表達力。了解他們的喜好能令我更自然地與他們相處。」



◆ 徐誌謙 him

「關關難過關關過，前路漫漫亦燦燦。無論面對學習上的困難，還是疫情的挑戰，學生們都能夠一一適應和跨過。望這份堅韌的精神可以化為力量，讓他們迎接璀璨的人生。」



◆ 楊振謙 John

「今年最大感觸是令我了解到溝通和合作是完成一件事的基礎，也是成功的最重要因素。每一個人都是一個獨立個體和有擅長領域，在良好溝通之下，團隊可以令個人專長發揮得更淋漓盡致，這方面在這年更令我深深感受到。」

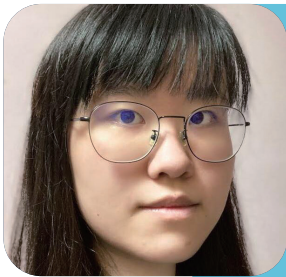
◆ 數碼遊戲追夢者計劃 - 全日班



◆ 林一一

「係呢一年內我得到了好多對遊戲同 3D 世界嘅認知，也有機會親身體驗一個 production 嘅創作流程。回想返這個課程，獲得的真係好多。」

轉變：對人處事成熟了，更確立自己投身這行業。



◆ 梁思珩

「在樂言社學習的日子雖然不長，但在當中我也經歷過不少有趣的事情。例如和同學一同製作第一款遊戲和個人作品等，在當中也作出了許多新嘗試，這些寶貴經驗使我的人生更加豐富了。」

收獲：新嘗試，以往接觸的都是 2D 繪畫，認識了更多動畫製作上的技巧及功能上的運用。



◆ 吳匡源

「係到學習既時間真係過得好快，估唔到咁快就一年。呢到俾左好多機會我去尋找屬於自己既夢想，而且都認識左好多唔同既同路人，一齊去努力。好多謝你地俾左咁多機會我 :P」



◆ 歐兆恒

「參加了是次計劃，我學習到有關遊戲製作的知識，提升了相關的技巧，增加了自己投入遊戲行業的自信。另外，在這裡遇到不少志同道合的導師及同學，我們由認識到了解、了解到合作，是我人生重要的一段經歷。非常感謝樂言社提供的機會。」



◆ 劉冠良

「能在這裡學習我真的是歡天喜地、悅目娛心、心花怒放、大喜若狂、鼓掌大笑、感謝上帝！

你若能信，在信的人，凡事都能，常存信心，和無虧的良心，有人丟棄良心，就在真道上如同船破壞了一般。」



◆ 黃文樂

「我好多謝呢個課程的導師，當我有問題的時候，佢地會耐性指導，佢地都好開放，會一齊討論遊戲製作的知識，令我在呢一年多的時間入面，學到好多知識。」

轉變：自主性高了，知道目標同距離還差很遠，但決心更大。



◆ 陳澤滔

「非常感謝導師們的用心教導。縱然每個單元都總會有跟不上進度的地方，但他們都會耐心的將教學內容重新複述一次，令集中力較差的我都可以完整理解課程內容。除此之外，樂言社亦提供了一個優渥的環境予我進行個人創作，再次感謝機構與導師一整年的幫助。」

收獲：在群體中學懂如何與人相處。



◆ 余影婷

「在這裡我學習了許多，也一直受到導師和同學的鼓勵。除了一些遊戲相關知識外，比起一開始的時候，我想我真的有自信了許多吧！」

轉變：自信心高了，更加勤力。

◆ 數碼遊戲追夢者計劃 — 導師分享：



◆ 白子喬 Paper

「由零開始，到踏出第一步。從尋找方向，到認定目標。由孤身一人，變成並肩前行。將一年多的經歷和回憶，提煉為『遊戲設計師』的燃料！就好似打 RPG game 咁，呢班『勇者』已經裝備充足，準備好離開『新手村』，編寫自己的「冒險故事」。」



◆ 李富成 Fushing

「過往我只從事商業製作，第一次以導師身份去教導學生，估唔到佢地學到野之餘，原來自己都係學生身上學到好多野，待人接物、相處、技術等等，彼此互相學習同勉勵，嗰種正能量既感覺一爽呀！」



◆ 李翹麟 Isaac

「在過去一年多的時間裏，我自己跟學生一樣，都在遊戲製作的知識和技術上成長不少。但是，比起硬生生的知識，我希望學生更可以在課程完結後，找尋到自己的道路，不會後悔地向目標出發！」



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation



TRUST
TOMORROW

動畫創未來

青年動畫師培育計劃



2021-2022年度免費動畫師培育計劃正式開始，歡迎查詢下列項目的合作及報名詳情：


項目1 學生/青少年講座 (網上/實體)

- 創意科技藝術遠景及青少年發展機遇
- 由嗜好到職業---多功能動畫師
歡迎中學及各青少年服務單位查詢

項目2 動畫師入門班

歡迎13-24歲青年查詢

 (852) 6152 4964  (852) 3704 7782

 www.actplusedu.hk

避免影響他人
活動期間請
請勿在此吸煙
Beware of fire