

act+



Amazing 奇幻旅程 Journey

+ 賽馬會青年數碼「創遊·心靈」計劃
第一屆畢業生特集

#2022.11

有沒有讀過巴西作家保羅·科爾賀 (Paulo Coelho) 的《牧羊少年奇幻之旅》(The Alchemist / a Fable About Following Your Dream) ?

這本書以寓言形式述說一個追尋夢想的牧羊少年故事，寓言底下是一趟帶領讀者穿過困境去尋找渴望、實現夢想的心靈旅程。書中有不少激動人心的說話，卻以這一句回響最大，讓讀者印象至深，縈繞不去：

「當你真心渴望某樣東西時，整個宇宙都會聯合起來幫助你完成。」

~ 《牧羊少年奇幻之旅》

是否很誇張？難以置信？

書中的少年，為了追尋夢想，踏上前往金字塔的旅程。這勇敢的一步，讓他遇見了各式各樣的人和事，經歷各種考驗與機會，嚐到生命的甜酸苦辣。少年仍憑著對尋夢的堅持與熱情，讓他所有的經歷及對遇，成為推動他朝向夢想前行的力量。

樂言社致力透過以全人發展為目標的創科藝術教育，為資源不足或未能融入主流教育的青少年，提供轉弱為強的機會—由學業到就業到回饋社會的事業。只要有牧羊少年的勇氣去夢想，樂言社便承諾與他們共同克服障


礙，重建資源，以創科藝術的本領及善良正直的心懷，經歷不一樣的人生旅程。

一個創科藝術夢，改變了他們的命運；因有「夢」，他們啟程。

今期季刊以「Amazing Journey 奇幻旅程」為主題，探索在樂言社這平台出現的朋友，在「夢想」到實現「夢想」這旅程的一些感想。「IN.sider 樂言」欄目是學員天地：有已經畢業了近三個月的專業動畫師課程畢業生分享「畢業動向」；亦有剛於9月畢業的進階遊戲製作班學員分享畢業感言；「IN.sight 樂觀」欄目，有樂言社特約心理輔導員趙翠嫦姑娘，為我們分享以心以情與青少年同行的需要；「IN.fo 樂事」欄目，仍然為大家報告樂言社本季的活動及課程。

保羅·科爾賀在《牧羊少年奇幻之旅》二十五週年紀念版的序言說：

「我是那個牧羊少年聖狄雅各，正在尋求我的寶藏，正如同你是牧羊少年聖狄雅各，那個尋求你的寶藏的人。」

與青少年同行的旅程，我們也展開了尋找寶藏的旅程，整個宇宙都會聯合起來幫助…… 

目錄

IN.sight 樂觀

以心以情與青少年同行奇幻旅程

2

IN.terest 樂趣

樂言社畢業生分享畢業動向及求職二三事

4

IN.fo 樂事

課程及活動報告

8

IN.sider 樂言

賽馬會青年數碼「創遊·心靈」第一屆學生畢業了！

12

ACT+ 為樂言社的季度資訊性刊物，逢 3、7、11 月出版。本刊物內容（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：



以心以情與青少年同行奇幻旅程

作為心理輔導員，開心見到服務的對象有夢想的動力，而在實現夢想的過程能認識自己，肯定自己獨特的身份。無論遇到得失成敗，不會孤單，能得到支持，並有自信繼續人生的旅程。最近我在網絡上看了一齣日本電影「最後的情書」，最令我感動的一幕是一位角色在高中畢業時所分享的畢業致詞。無論你是甚麼年齡，也可能被觸動：

「被問到將來的夢想及目標時，我個人還沒有具體的想法。但是我認為這樣也無妨，我們的未來有無限的可能性，還有數不清的人生選項。在座每一位，無論從前，或是往後的人生，都將走上與他人不同的路。有人會美夢成真，也有人會放棄追夢。當痛苦不堪或對人生失望時，我們一定會回想起高中的歲月吧！在這裡有剛萌芽的夢想和無限的可能性，在這裡我們閃耀著一樣的光輝。」

想到對樂言社的學員來說，無論是否清楚具體的下一步，理想是否達到，未來總會是有無限的可能性，如同將踏進一趟奇幻的旅程。我有幸於同學踏上這旅程時，能與他們相遇。在這裡接觸及輔導了不同的同學，當中有同學未有清晰的路向，心中徬徨卻仍積極開拓多個可能性；當中也有同學要兼顧學業、經濟及家庭的擔子，經歷痛苦及失望的時候，但仍有韌力繼續面對。

然而，由於各種因素（包括處世未深），同學一般仍需要發展健康的情商及成熟的心智，好去創建美好的人生及迎向未來。曾經有一位畢業同學，在技能方面甚為了得，但後來他工作面試時，卻因不擅表達，結果未獲取錄，實屬可惜。現今教育容易側重實用或專業技能的提升，相對容易忽略態度、價值及抗逆力等全人教育的培養。

從心理輔導的角度，我認為在這時代的教育任務，除了訓練年輕人及於時代的應用技能及藝術文化外，同時也希望他們能得著全人教育的栽培，逐漸培養「軟實力」，例如：情緒管理、表達及溝通能力、解難和危機處理能力等。根據香港青年協會在2020年6月發表的一份研究報告，就80後、90後及Y2K千禧後對「未來需要的技能」作出探討，當中發現，受訪青年認為「未來技能」也需要具

文 趙翠嫦

趙翠嫦姑娘，為資深心理輔導員，於青少年與家庭輔導尤具經驗。2021年起擔任樂言社特約輔導員，以不同方式支援大家，連家中愛貓也出動，與學生同事打成一片。

備以下條件，依次為「團隊協作」（44.2%）、「人際技巧」（41.6%）、「溝通技巧」（38.9%）、「解難能力」（35.8%）和「危機處理」（30.9%），「未來技能」要加上這些「軟技能」才能帶領社會，迎向未來。同時，受訪青年認為領袖應有的質素依次為「品德/ 誠信」（49.8%）、「具遠見」（40.3%）、「社會責任」（37.6%）和「同理心」（36.8%），反映青年也認同軟技能和個人質素的重要性。

我向來透過心理輔導，嘗試增強青少年這些心理質素，例如加強自信心和進取心，提高挫折容忍度，增進人際相處的能力。能在一創科藝術工作室 / 機構設立輔導服務，為青少年及工作者提供心理及情緒支援，仍是很新穎的想法，但看到不少同學也感謝樂言社提供心理輔導服務，我更能肯定當中的價值。有一同學曾說，在一般學習場所並不多見有這支援，有一次他在辦公室遇見我，他就把握機會約見我，與我傾談。反映年輕人是有的這需要的，只是有些會主動一些，有些則需要你製造機會與他們聯絡及傾談。跟我傾談過後，同學有不同的回應：

「唔錯呀」、

「被聆聽是好事」、

「能在此學習也可傾談關於自己的事情很唔錯呢」、

「我知道多一點如何處理需加以面對的問題」

無論學員往後是否美夢成真抑或另闢路徑，促進學員得以全人成長是非常重要的，以致他們投入社會，開拓美滿的人生。除個人輔導外，一些促進全人成長的活動也能助他們在旅程上更有方向，例如讓他們認識自己的性向與才能、加強自我管理能力，還有加強他們全人健康的生活素養及良好的價值觀，例如要善待自己、關懷他人及社區等等，也能協助他們更全面地發展自己。

作為心理輔導員，我樂於聆聽同學及同事，協助他們疏導情緒、給予他們一些另類的角度處理事情，讓他們於探索自己獨特的人生路得著啟發及盼望。另外，我感恩能與樂言社的職員、導師一起與學生同行，在技術訓練以外，更能以心以情和他們一起踏上這奇幻旅程，見證同學們有所更新，閃耀光輝。📍

樂言社畢業生分享 畢業動向及求職二三事

由太古慈善信託基金贊助的 2021-2022 第一屆修讀「動畫創未來——青年動畫師培育計劃」的畢業生已一步步踏入社會工作，展開職業生涯，從夢想到步入職場，有的選擇在投入職場前參與我們提供的實習計劃作過渡、有的直接投身業界、有的更選擇創業，不知道他們在新的旅程開啟後遇到了什麼人和事呢？以下是其中幾位畢業生的分享：



△梁梓盈 Karen

畢業後，我很快就開始求職，現在我已經投身於 CG 製作行業中。

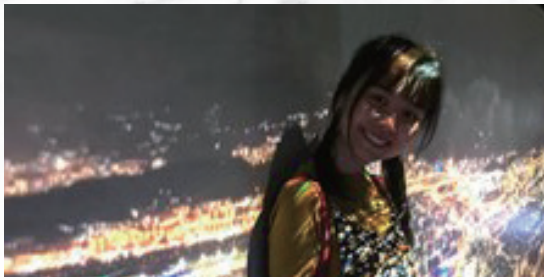
入職當初，要面對很多沒有接觸過的挑戰，例如，要學全新的 software，與以往不同的處理手法等等，比我預期有更多困難要面對，亦因為經驗不足變得十分沒有信心。但我漸漸發現，當初在樂言社課程中學習到的知識幫助我打好了基礎，只要有這些知識和願意嘗試挑戰的心，就能面對到問題。未來我會繼續努力，希望在 CG 上可以更加進步。



△石浩然 Grouper

大家好我係石斑，你可能係網絡上見過我，現在我想分享一下我畢業後嘅狀況。我現在是一名自由業人士，可以隨時接一個 2/3D 案件協助客戶完成他們有所困難的地方，同時我也是一名外賣員，有一次一名顧客跟我說你真的幫了我很多，原來顧客是一名媽媽，她獨力去照顧 4 名孩子，世界上有很多職業都是在幫助別人，不過最後樂言社真係幫助了我很多。

(樂)於助人
(言)出必行
(社)會教育



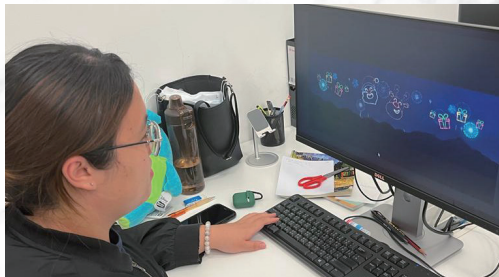
△黃韻綺 Vanki

畢業後，我在嘗試跳出自己的舒適度圈，選擇創業。我用了大概兩個月的時間去籌備，過程中都遇到不少困難同問題，例如在製作產品時使用的材料都會影響到成品的效果。我需要不斷反覆研究，才可以製作出理想的成品。雖然在這個過程中出現大大小小的失敗，但明白到要不嘗試才會成功。所以，我現在已經順利在 Instagram 開店了！好感謝在 Actplus 的導師，同學們有追蹤我的網店。



△黃詠嵐 Kelly

時間過的真快，轉眼間我已經工作好幾個月了。這段時間裡，我從中收獲了不少珍貴的經驗。因此在接到任務時，不但避免了不少工作上可能遇到的錯誤，並在同事的幫助下，如期完成了所交付的任務。毫無疑問，這是我人生重要和精彩的一段實踐經歷。

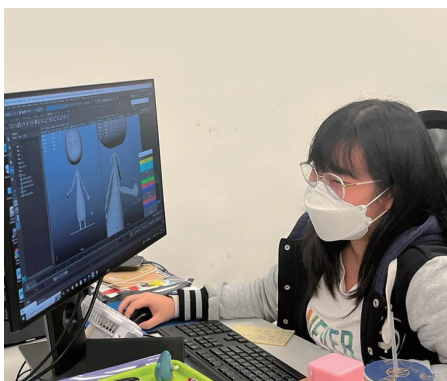


△李佩瑩 Willa

畢業後我打算立刻投身有關 3D 製作的工作，但深知自己有很多需要改善的地方。幸好樂言社在我投身前給予我實習機會，讓我可以有實踐的機會，把專業技能加以鞏固，亦讓我從中更了解自己。

通過這次的實習，我很榮幸可以參與大大小小不同的 project，其中令我體驗最深刻的是 VR Project 及聖誕 Project，透過這次經驗讓我可以向經驗豐富的前輩及導師學習，亦讓我更了解如何和團隊合作和表達自己的意見。

未來，我會抱著只要願意嘗試，沒有完成不了的事的心態繼續努力。



△鄧芷翹 Grace

3D 動畫是製作特效電影的其中一個重要元素，為了學習有關於 3D 的基礎專業知識，我報讀了樂言社的全日制課程。

畢業後，我曾考慮立即投身社會。但自知能力與狀態暫時未足夠成為一個專業、成熟的人，故十分感謝樂言社推出實習計畫，給予是次機會讓我有一個緩衝期去審視自己。

在實習期間，我參與了不同範疇的項目，包括 stop-motion 工作坊和 VR game project。這些新的嘗試令我更加了解自己的不足和缺陷，例如尚未成熟的技術和處事方式。在樂言社同事們的帶領下，我們一眾實習生在這幾個月亦慢慢地適應了工作環境和工作心態。

實習期結束後，我有意加入電影特效公司工作。希望在樂言社學到的專業知識和工作態度，能幫助我更融合日後的職場。



△郭佩琪 Kitty

畢業後，曾經都對未來有過憂心不安的情況。自己想從事動畫行業，但始終並不是主流工種，找到的資訊和機會並不多。

感謝樂言社給予我實習的機會，讓我畢業後可以有在公司實踐的經歷。在這三個月的實習，既是我對專業知識的鞏固及運用過程，也是不斷實踐和吸收的過程。我感受到學以致用，也意識到自己的不足。

現在很榮幸可以參與樂言社製作中的 VR Project。剛開始，在表達理解方面都有所缺陷，工作上都有所不足。幸好有前輩們耐心的包容和教導，令我的信心和能力都有所提升，很開心可以和其他伙伴一起交流，見證彼此的成長。



△ 盧朗正 阿 Loo

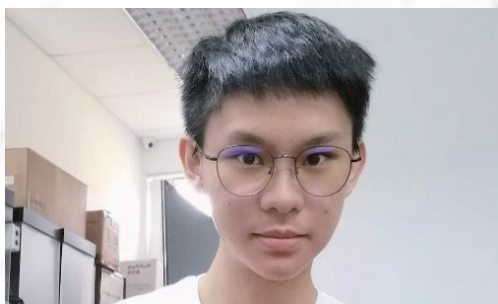
報讀樂言社係我人生轉接點之一，讀 HD 嗰陣都無考慮過未來，唔知未來想點，鍾意做咩同可以做咩都唔知。在樂言社就讀動畫課程前，我從未接觸過 3D 呢方面嘅視野，又唔識畫畫，又唔識電腦，同時又唔係特別有興趣（當時），有諗過會唔會又係讀完就算。

結果，當然係我搵到目前最樂意努力嘅興趣，未來暫時都係諗住投身相關行業，但又無話好特定一定要做 game，或者要做 animation 等。



△ 洪培文 Ben

樂言社畢業後我參加了樂言社的實習生計劃，在這個實習計劃的過程當中，我擁有了一個很好的機會和資源去體驗創新科技藝術行業中實際的流程，並參與製作，亦有幸嘗試在樂言社中當助教，嘗試在相關行業的不同方向並尋找發展可能。在整個計劃中也有遇上不同的挑戰，例如：不熟悉製作流程，需要時間適應，或是在嘗試當助教的時候面對不同類型的人，這些對我來說都是挑戰，我認為最好的解決方法是積極的面對。



△ 楊善維 Felix

在樂言社畢業之後，我花了一個多月時間到了外國交流，然後回港找工作。希望有天創業，製作一套自家品牌動畫的我，期望先找 3D 相關的工作汲取經驗，為日後打好根基。現時，我應徵了不同類型 3D 行業的公司，令我更了解 3D 行業在香港的趨勢。例如一些作品質素很高的公司由電影的製作，逐漸轉型為大型遊戲的製作；不少公司都會利用更多新興的軟件製作比以前更具互動性的媒體。3D 市場需求愈來愈高，對製作者的要求也愈來愈高，期待可以早日裝備好自己，投身於市場發展。



△ 許琮月 Sky

畢業後便參與樂言社實習計劃，在這我可以享受和投入製作動畫的快樂，而且不斷學習技術和創造想法。得到導師栽培和鼓勵，我毅然決定創業發展，希望未來成為獨當一面的製作人和好的作品出來。

課程及活動報告時段：5/2022-10/2022

■ 贊助項目

動畫創未來 - 青年動畫師培育計劃

捐助機構：太古集團慈善信託基金

計劃時期：2021 年 4 月至 2024 年 3 月

計劃項目	服務人數	備註
動畫師入門班； 個人發展活動 2022 年 6 月至 8 月	共 80 人； 共 57 人	共 6 班 * 協康會承包一班 班動畫師入門班 共 10 人
專業動畫師課程 (包括個人發展活動) 2022 年 9 月至 2023 年 3 月	共 15 人	共 1 班 * 於 5/9 開始為期約 9 個月的專業課程
學生 / 青少年講座 主題： 由嗜好到職業 - 多功能動畫師	共 975 人	共 3 間中學 <ul style="list-style-type: none"> • 中華基督教會基道中學 (17/5/2022) • 香港樹仁大學 (2/6/2022) • 聖羅撒書院 (27/7/2022)

賽馬會青年數碼「創遊・心靈」計劃

捐助機構：香港賽馬會慈善信託基金

計劃時期：2021年9月至2024年8月

計劃項目	服務人數	備註
青少年電玩初階遊戲製作課程 2022年6月至7月	共106人	共2班，每班10堂 (包括網上課程)
「遊戲作學習」理論工作坊 2022年6月	共24人 (教師/社工或 青年工作者)	共2班，每班2堂
小型電腦遊戲設計基礎班 2022年6月	共13人 (教師/社工或 青年工作者)	共1班，每班5堂
學生/青少年講座 • 學生講座 - 你都做得到 - 「動漫電玩」變成職業的要訣	共420人	共2間中學 • 荔景天主教中學 (20/5/2022) • 中華傳道會劉永生 中學(1/8/2022)

The Act+ Internship Programme (樂言社實習計劃)

捐助機構：The Hong Kong Club Foundation

計劃時期：2022年5月至2023年4月

計劃項目	服務人數	備註
第一期實習生項目 2022年7月至9月	共7人	* 實習期按實習工作 需要，由一個月至 三個月不等

■ 樂言社項目

計劃項目	服務人數	備註
3D 電腦動畫入門班 2022 年 5 月至 10 月	共 62 人	共 4 班 (包括網上視頻課程)
數碼繪圖入門班 (初級) 課程 2022 年 6 月至 7 月	共 16 人	共 2 班
ZBrush 數碼雕塑模型製作 基礎班 (初級) 課程 & 進階班 (中級) 課程 2022 年 5 月至 9 月	共 31 人	共 2 班
3D 電腦動畫專業班 2022 年 5 月至 10 月	共 115 人	共 9 班

■ 活動剪影

■ 動畫創未來 — 第一屆畢業典禮

日期：2022 年 6 月 25 日 (六)



(上圖) 一班畢業生與導師及樂言社董事會主席朱其崑先生 (前排右四) 及副主席戎子江先生 (前排右三) 大合照

■ 太古集團慈善信託基金邀請合辦員工活動

— 定格動畫工作坊

日期：2022年8月21日（日）



（上圖）太古集團員工與親友在歡笑聲下完成以中秋為主題的定格動畫工作坊

■ 浸信會愛羣社會服務處 —

YOUTH MOVER 青年訪問樂言社

日期：2022年7月19日（二）



（上圖）右三為樂言社項目總監白子喬 Paper

■ 賽馬會青年數碼「創遊·心靈」計劃

— 學生 WELLNESS 活動

與錦光元朗綜合社區服務中心合辦

「A taste of Bread」及「社區探訪」

日期：2022年8月21日（日）



（上圖）左五為錦光元朗綜合社區服務中心社工麥淑華小姐

■ 「和諧粉彩畫」工作坊

日期：2022年8月28日（四）



「我們畢業了！」

時間過得很快，轉眼間即將踏入 2023 年。

在 2022 初，一班懷住夢想的年青人，參與了由香港賽馬會慈善信託基金贊助的青年數碼「創遊·心靈」計劃的進階數碼遊戲製作課程，與一班志同道合的同學一起踏入冒險之旅。

於今年九月所有學員已成功順利畢業了！經歷了半年密集遊戲開拓及製作知識、個人及團體習作、與導師共同製作「心靈偵探 VR」遊戲體驗、參與 Wellness 活動等，他們最想說的是什麼呢？

賽馬會青年數碼「創遊·心靈」計劃 2021-2022 (學生分享)

文 樂言社師生

連國穎

Rio

課程內容實用，從中能學會使用遊戲製作相關的軟件，老師們亦很用心教學，會耐心解答同學的疑難，令我更積極學習。透過課程，除了有知識上的得著，亦令



我學會與人相處溝通，例如學習上會互相幫助一起研究，亦會一起做 project，更令我認識到新朋友。之後，我會努力兼顧自己的工作 and 學業，亦會嘗試在未來找一份與遊戲製作相關的工作，或是做一位創作者。

陳焯諾

Lok

進階班課程內容廣泛且有深度，我從課程中掌握到整個遊戲製作過程的工序，這不單令我有能力製作出一隻完整的遊戲，對於我日後製作遊戲也能夠更好地與人合作。課程中我



亦認識到志同道合的同學，並且一同製作大家理想中的遊戲，這些機會更是難能可貴！

黃焯神

很感謝樂言社提供平台讓我繼續向目標邁進。在參加此課程前，我對自己的前路感到非常迷惘，並不清楚自己擅長什麼，只知道自己在遊戲行業發展感興趣，但對如何達到，完全不知道。但在參與課程的時候，導師提供了不同類型的內容，例如遊戲燈光，3D 模型等等，讓其他同學與我都能得在不同的範疇找到自己的強項與弱項。感謝這個課程，我才能認識到不同志同道合的朋友，讓我更加堅定信念，因為知道並不只有自己一個在向遊戲行業發展的道路上前進。我會繼續裝備自己的 3D 模型技巧，為夢想繼續努力。



麥素沂 Clarice

多謝 Actplus、賽馬會一齊提供左一個免費的機會讓我學整遊戲！更加多謝一班阿 sir 咁認真準備教材講課。原來製作一個遊戲唔係想像中咁簡單、要經歷好多合作，技術同埋花好多心思、跟著仲要有好多唔同知識面。而我本身都係鍾意設計畫畫，所以學左 Game Art 之後，我認為我應該要鑽研的更多了，也對藝術人的未來有更清晰的認知理解。

我係課程裡面都認識左好多志同道合的人，發現到原來整 game 都有好多女仔中意架！亦都對入行有更大的興趣、都打下了良好的基礎，所以都真係好多謝可以有這樣的機會。

姚文將 Jar

沒有想過自己竟然會全職上遊戲製作課程，收獲也比意料中豐富，自感志於立體模型及視覺效果。課程長度適中，內容實用，導師不吝指導，教學設備新穎，課室十分舒適，以資助課程來說是超乎水準。



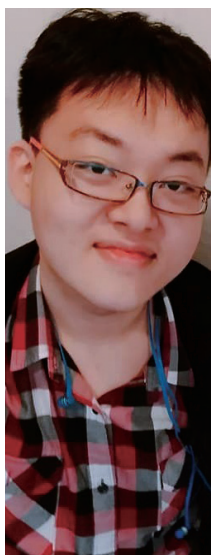
蘇坤彥 Tiger

我有幸能參加本次進階遊戲課程，並對於課程內容感到獲益良多。

是次進階遊戲課程主要教授 Unreal Engine (UE) 製作遊戲，於國際而言已經普及的遊戲引擎在香港仍十分少見，能參加本身課程實屬寶貴，課程

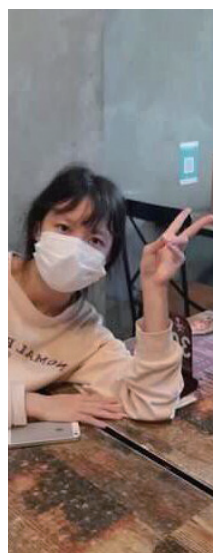
內容除了指導 UE 內的功能外亦有 3D 的課程，最令我值得寶貴的是 Motion Capture (Mocap) 的課堂，香港甚少地方能夠穿著 Mocap 的衣服去作動態捕捉，經驗難得。另外 3D 與遊戲引擎中的知識範疇眾多，導師們亦盡可能善用時間進行多方面的講解，每個範疇進行最少兩堂的課堂希望令我們有更多方面的了解，能夠令學生得到更全面的認知。

對於本次課程令我加深對遊戲界的認識，並且認識到志同道合的朋友，可以一起製作遊戲實屬樂事，大家對不同範疇的認知可以互補長短，更可以摸索自己的技能發展，找出自己的長處，我亦希望能夠將來可以加入遊戲界行業成為一份子，並且繼續向自己的目標進發。



朱雪蕙 Sophia

我在這個課程之中受益良多，學了很多實用的知識，結交了朋友，學習環境都十分良好，是我十分珍惜的一段時光。最後，更加要多謝各位老師悉心的教導，真的謝謝你們！



鍾希婷 Yogurt

感謝比這個機會我參加進階遊戲製作課程，這個課程令我學到好多關於遊戲設計嘅野。而且課程內容真係超級詳細，由 build model 到整郁佢，到放入遊戲調整，同 coding 運行遊戲，每一樣遊戲入面有嘅野這個課程都好盡力的非常詳細地

教導。最犀利係課程內容居然仲包含埋 motion captures，還特意讓我地每個人都去試著 motion captures 的衣服試玩，真係非常之感謝可以比這個機會我體驗。

我在這裡學到好多非常有用的東西，相信可以幫到我好多。真係非常之感謝給我這個機會。



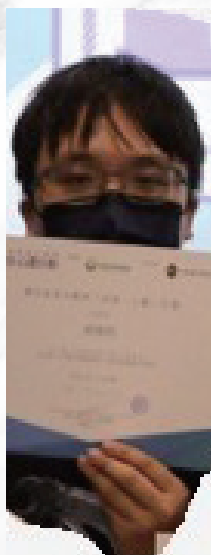
邱婷姿 Chantelle

經歷了半年，更了解遊戲製作，由一開始只會 3D 建模，到現在學會更多製作遊戲的相關知識，當中課程接觸不同的領域，令我更了解自己所擅長及所喜愛的範疇。

當中較喜愛的範疇則是 3D 建模，由於本身已有一定學識，所以在學習上有更深的認識，學習更多細節，令到所製作的 3D 建模更精緻，從而使我更有熱誠學習相關內容，希望日後能加入業界工作。

黃陽照 Sunshine

今次課程入面我學到不少有關 unreal 嘅知識，課程內容非常之豐富，基本上包括所有做 game 嘅所有流程，而個人最鍾意嘅課程就係當中嘅 motion capture，學校真係畀到一個環境，畀大家去著一件黑衫去做 motion capture。好多謝學校畀個機會我去參加這個課程。未來希望有機會可以從事呢方面嘅工作，之後可能搵埋同班同學搞個細 project 去展示一下我哋所學到嘅技能



許偉文 Zack

課程的導師都好用心準備教學的材料，在課堂上都很有心解答同學的問題和疑難雜症，課堂上學到各種各樣的東西，例如 blueprint、vfx 等等。在樂言社當中最好的我覺得是可以學到 motion capture，因為在香港不是任何地方都可以有這設備配套給大家體驗得到 motion capture 的 360 度動作捕捉，而且也能學到 maya，令到自己的人物配上骨架能郁動和學到如何制造道具或武器，再到 Substance Painter 上色等等……Cinematic 令我學到做過場動畫，令我在這半年都獲得很大的得著，雖然在最終的 final project 上因為人手上的不足令我完成不到自己理想中的遊戲，但我在這半年也過得很充足，日後希望能把這半年學到的東西都能找到理想的工作。

王淇銘 Jack

我上完這次嘅課程後令我可以更加深入了解 unreal 入面的功能同 3D Model、動畫嘅製作，讓有幸地可以體驗一下 motion capture 的器材，可以試吓做動畫係一個唔錯嘅體驗，而最好就係可以學到更進階嘅 blueprint coding，日後會嘗試製作自己嘅遊戲。

Fushing

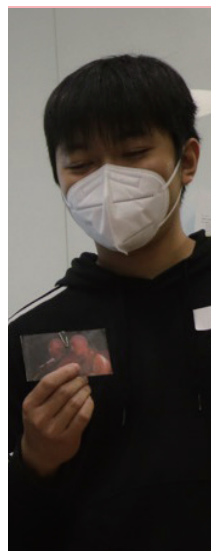
做導師永遠最想看到學生們的成長，即使疫情嚴重亦無阻學生們想學習的心，他們由什麼都不懂、相處陌生，直到一起做團隊 project，溝通、技能、心態、學習態度等等的成長，永遠都歷歷在目，有時即使身為導師的我也會向學生學習。



Ash

由初階班認識大家，再到進階班完結，經歷了大半年，感謝大家願意堅持到最後一刻。

相同興趣的人相聚並不容易，大家雖揮一揮衣袖，作別荃灣西的雲彩，但都可以網裏相見，有緣再聚，得閒飲茶。



最後，祝願各位人生旅途愉快。

Paper

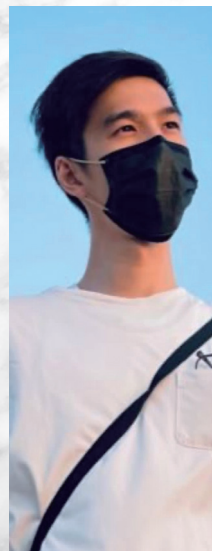
2021 - 22 年度的課程在疫情仍反覆下，總算圓滿完成，恭喜應屆的畢業學員成功修畢進階課程，向着各人的目標邁進。

他 / 她們是在二百多位的初階班學員中，揀選參與為期半年進階班的學員，所以其中有些同學已經認識了一年的時間。

記得在面試時，告訴他 / 她們在進階班內，首先需要有準備，要透過親身參與和經歷，嘗試不同的創作和製作項目，從而探索自身的可能性和志向。相信經過半年的共同學習，他們在各方面總會有所得着，可以更容易對別人說出自己的想法和意見。

另一重點是透過這共學及共同製作遊戲的課程，結識志同道合的朋友，在學業 / 工作 / 甚或創作發展上成為伙伴，這種互相鞭策和鼓勵，對於投身成為創作者尤其重要。

2022 年實不容易，世界環境的改變，年頭的疫情，對於學員和樂言社不同崗位的同工都有影響。一班伙伴團結堅守崗位，以專業的心態面對不同挑戰，才能完成今年的工作，祝大家身體健康。



賽馬會青年數碼

創遊·心靈計劃

學校/教師/機構專區

我們特設到校及網上講座（家長、教師/青年工作者及學生）、到校「VR 虛擬實境遊戲」體驗及分享、導師電玩遊戲課程，歡迎致電查詢或掃描下列二維碼申請。



講座及VR
體驗申請表



導師電玩
遊戲課程報名

青少年電玩初階遊戲製作課程

① 網上課程 (10堂, 共 20小時)

**2022年
第一班**

開課日期：11月7日至28日
(逢星期一至三)

**2023年
第二班**

開課日期：2月6日至27日
(逢星期一至三)

上課時間：20:00 - 22:00 (每堂2小時)
公眾假期不用上課

報名日期：

2022年10月10日至11月1日 (第一班)

2023年1月2日至2月1日 (第二班)

現正招生
費用全免

② 面授課程 (10堂, 共30小時)

**2022年
第一班**

開課日期：12月5日至20日
(逢星期一至四)

**2023年
第二班**

開課日期：1月3日至18日
(逢星期二至五)

上課時間：16:00 - 19:00 (每堂3小時)
公眾假期不用上課

報名日期：

2022年11月1日至12月1日 (第一班)

2022年12月1日至12月28日 (第二班)

活動有機會因應疫情及政府防疫措施而改動，請密切留意官方專頁有關最新情況。
所有作品內容均由主辦單位/創作團隊獨立製作，並不代表本計劃及捐助機構之立場或意見。

報名及查詢 (鄧小姐) :



(852) 6152 7464



(852) 3704 7782



edu@actplus.hk



報名網頁

有關課程詳細資料及網上報名
www.jcgamechangers.hk

主辦機構：



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

捐助機構：



香港賽馬會慈善信託基金