

act+



In the beginning ...

#2026.03

act+

#2026. 03

起初 窮則變

多少次，當人們談起香港，總會歸納出一個個「由無到有」的傳奇：一個輕巧亮麗的紅白西瓜波、一杯混合平民茶葉碎的港式奶茶、還有那群耗盡心思，在銀幕上重構消失的城寨的狂人。香港故事，似乎總帶著一種在匱乏中華麗轉身的韌力。

今期主稿，SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節主席張漢寧（Tim Cheung）的開幕致辭，便以最地道的節奏，帶領我們光速回溯香港電影史。看著前人如何手握僅有的資源，將不可能的物理限制，幻化成驚艷全球的視覺美學。說到底，創意的本質，其實就是一場關於「窮則變」的生存遊戲。

今時今日，面對大環境的變遷或讓我們感到身陷漩渦，甚至感到前路晦暗。然而，身邊的火光總在提醒我們：我們擁有的，或許比想像中更多。科技的進步縮短了物質的距離，讓我們不再、也無法成為孤島。這份「連結」的力量，在參與今次大會義務工作的樂言社同事身上——他們藉此機會與全球創作人對話，交換彼此的故事；而剛完成實習的同學，也在各種繁瑣任務中提醒我們：所謂長江後浪與前浪，是可以互換角色、並肩前行的動力。

請深呼吸。讓你的創意魂，在最擠擁的夾縫裡，玩出最燦爛的花。

「因為那在你們裏面的，比那在世界上的更大（約翰一書4：4）」¹

目錄

IN.Sight 樂觀

我們 與世界躍動 2

IN.Sider 樂言

不止是震撼 6

實習生職場體驗報告 8

IN.Fo 樂事

課程及活動報告 10

封面設計、美術排版：葉嘉慧

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 | (852) 6152 7464 (Whatsapp)
網址：www.actplus.org.hk

  [actplushk.official](https://www.instagram.com/actplushk.official)

支持我們：



我們 與世界躍動

SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節電子劇場開幕致辭（擇錄）

張漢寧 (Tim Cheung)

SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節主席、Blinks Studio 創辦人



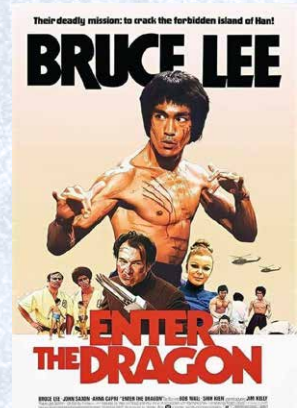
歡迎來到香港，參與 SIGGRAPH Asia 電腦動畫節「電子劇場」(Electronic Theater)！香港是我的家，是我成長的地方，能有機會支持今次盛會，對我意義非凡。今晚，我們身處這座曾教曉世界「如何動起來」的城市——從舊樓天台的功夫對決，到踢足球的少林僧侶，大家即將看到的每一幀畫面，其實都與這場外的街道息息相關。請讓我用五分鐘時間，為大家概括我們是如何走到今天。

▶ 從竹棚影院開始：香港電影的黃金時代

自從第一部投影機在竹棚戲院放映開始，香港的影像節奏就從未停步。到了 1960 年代，香港已成為東亞領先的電影出口地。在 70 至 90 年代連續三十年間，全球只有荷里活的電影產量比我們多。在 80 及 90 年代，這彈丸之地躍升為全球第三大電影工業基地，僅次於荷里活與波里活 (Bollywood)。

以下是一些讓香港電影登上國際版圖，並開啟今日「亞洲世紀」敘事浪潮的經典作品、巨星，以及開創性的視覺特效 (VFX) 與 CGI 動畫團隊：

- 70 年代 —— 李小龍：李小龍帶著「香港」二字登上全球影院的霓虹燈牌，由這裡到美國堪薩斯州都見到他的名字，成為世界知名的武術家。
- 80 年代 —— 成龍：在數位替身與視覺特效面世前，成龍與「成家班」把武打動作帶到了新高度，完成了無數驚人的特技：真摔、真炸藥……還有真斷骨。



▶ 數位轉型：從《風雲》到《明日戰記》



隨後，科技放飛了想像力。

《風雲：雄霸天下》在1998年上映，是香港第一部大型投資、全數位製作的武俠電影。當時傾力完成每一個主要視覺特效鏡頭的，是先濤數碼（Centro Digital Pictures Ltd.）。



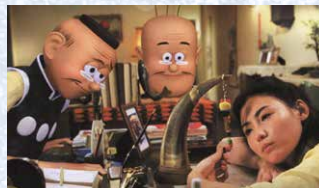
「周星馳系列」則是特效極重的賣座作品。他巧妙地運用 CGI 來說喜劇故事：《少林足球》（2001）、《功夫》（2004）、《長江7號》（2008）及浪漫喜劇《美人魚》（2016），背後都由先濤數碼領導製作，並得到萬寬工作室（Menfond）的鼎力支持。順帶一提，我們今年的主要評審之一羅偉豪（Ken Law），當年正是這電影的首席 CG 藝術師。



數年後，香港 VFX 佔趨成熟，我們在2002年迎來了這部香港史上最高成本、擁有超過 1,900 個 CGI 鏡頭的作品《明日戰記》。全片由 FATface Production 領軍，其創辦人正是本片的男主角兼監製古天樂（Louis Koo）。

▶ 動畫先鋒與傳承

萬寬工作室在2001年，成功打造了首個全 CGI 角色，讓經典的老夫子角色出現在這部真人與動畫結合的同名喜劇《老夫子》中。



這部源自60年代的香港經典漫畫，由王澤（王家禧）創作；我們許多在香港長大的孩子，都會記得小時候曾追看他的漫畫（畢竟當年沒有智能電話！）；而我們的預選評審之一王以立（Anthony Wong），正是王澤的兒子。他曾於 Pixar 動畫工作室擔任分鏡師及動畫師。

隨後，意馬動畫工作室 (Imagi) 在 2007 年憑藉《忍者龜》(TMNT) 把一群「龜英雄」帶上了大銀幕，取代電影《300 壯士》奪得美國開畫冠軍，亦最終在全球創下 9,500 萬美元票房。這家公司背後的故事饒富趣味：它於 2000 年誕生，最初只是一家人造聖誕樹廠旗下，只有 10 人的副線。隨後 DreamWorks 將他們首部動畫電視劇《獅王的榮耀》(Father of the Pride) 外判給意馬，令工作室的規模一夜間翻倍。他們建立了 24 小時無間斷生產線：一邊廂洛杉磯在日間處理分鏡，另一邊廂香港則在夜間完成製作。

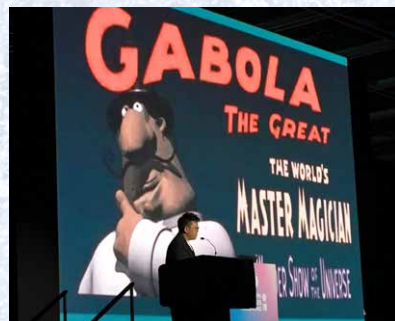
2008 年，我在 DreamWorks 擔任動畫主管 12 年，以及參與了三部《史力加》電影製作後，選擇了加入意馬擔任動畫副總裁。當時一些在意馬共事的動畫師，後來都大有成就，有些更成為了中國內地大型工作室（如追光動畫）的導演——這裡要特別點名提及 Amp Wong（黃家康，今屆主要評審之一）。遺憾的是，由於全球金融海嘯，意馬在 2010 年結束業務。



► 我的 SIGGRAPH 之路：一個圓滿的循環

讓我們回到三十年前。當時我在紐約 Pratt Institute 完成電腦圖形學碩士後，我前往奧蘭度，以學生義工的身份參加了人生第一場 SIGGRAPH 1994。就像在座各位一樣，31 年前我也坐在「電子劇場」裡，被大銀幕上的作品啟發，夢想著創造屬於自己的故事。那時候我沒有甚麼期望，抱著汲取經驗的心態，提交了我的畢業短片。

就在 1995 年洛杉磯的 SIGGRAPH，我的 90 秒短片《Rolling Stone》成為了史上首部入選「電子劇場」的學生電影。還記得在首映後的第二天，彼思 (Pixar) 主動接洽並提供職位。雖然當時各大片廠都向我招手，但我最終選擇了 PDI（即後來的 DreamWorks Animation），這就是我職涯的起點。



加入 PDI 後，我利用業餘時間製作了另一部短片《Gabola the Great》，藉此熟習 PDI 的自研動畫系統；該系統後來亦獲得了多項奧斯卡科學技術獎（Scientific and Technical Academy awards）。《Gabola the Great》在1997年入選「電子劇場」並在洛杉磯首映。在那個年代，我們未有 Maya 這種高級軟件，PDI 的動畫工具全由內部編寫，我敢說那些工具現在看來相當原始——基本上就是在試算表上輸入數值，來讓角色動起來！幸得 PDI 的創辦人之一莊士傑（Richard Chuang）出手相助，為我寫了一套流體模擬系統，才搞定片尾那場「血淋淋」的特效。

所以對我來說，從當年SIGGRAPH電腦動畫節啟發了我，到今天成為大家眼前的大會主席，這裡是一個完滿的循環。

▶ 就在這刻 預視未來

這一切的實現，全賴每位義工所奉獻的時間。今年我們共收到 488 份參賽作品，其中學生作品佔 75%（366 份）。經過全球 28 位初選評審及 9 位專業主評審的嚴謹選拔，我們從 33 部入圍作品中，精選出 11 部進入「電子劇場」，11 部進入「動畫影院」（Animation Theater）。在最終的 22 部入圍作中，有 16 部出自學生之手——電子影院的 11 部入選影片裡，學生作品竟佔了 10 部！他們，正是產業的未來。

感謝每一位評審、志願者與贊助商。謝謝你們將 488 份心血凝聚成這 22 部傑作。



關於團隊

本屆電腦動畫節由張漢寧擔任主席，聯同樂言社工作室義務籌辦。樂言社校友會、「一路握Like——青年創科藝術培訓計劃」專業班的同學均獲大會支持，有機會參與其中，觀摩業界最新的 CG 發展，以及與國際頂尖專才交流學習，滿載而歸！a



不止是震撼

走出辦公室，我們與世界接軌！本期專欄邀請了早前參與國際盛會 SIGGRAPH Asia 2025的同事，分享大開眼界的見聞。從頂尖技術的交流到跨國的視野衝擊，這份榮幸不僅是個人的成長，相信更可化成鼓舞團隊前行的原動力。

作為一名 CG 愛好者，這是我第一次與這個國際盛事近距離接觸，而且身份非常特別——我既是前線的工作人員，也是一名熱情的參加者。

在工作期間，我深刻體會了何謂「國際水準」。透過接觸評審準則與優秀作品，我明白了那些令人驚豔的動畫背後，究竟蘊含了多少嚴謹的標準。

而在展覽與講座中，我則像一塊海綿，瘋狂吸收最新的技術知識。最令我驚訝的是，電腦繪圖早已不侷限於電影和遊戲，它在醫療與教育中的應用更是讓我大開眼界。這讓我意識到，我們所掌握的技術，擁有治癒人心甚至救助人的力量。

Loo 助理技術美術

我深感榮幸能夠擔任學生義工。在這幾天的展覽中，我結識了來自全球各地的參與者，他們都是對創新科技藝術充滿熱情的研究人員和學生。他們的熱情提醒我保持初心，勇於探索新事物。今次最特別的地方，是我認識了一位來自印尼的朋友，她已是一名UX/UI設計師，正在尋找自己的發展方向，現在開始學習電腦動畫。她的經歷讓我深感共鳴，我們彼此都在不斷探索和學習的過程中，約定未來找到真正想做的事情時要互相分享。

Ying 動畫美術設計

作為學生義工，我有幸獲得免費全票，毋須當值時就可盡情參觀展覽。

各式技術讓我大開眼界，最重要的是，我結識到來自世界各地、同樣熱愛藝術與科技的朋友，互相分享自己的作品和研究，能與志同道合的人聚首一堂，確是難得。見到大家的作品和熱誠，令我的創作信念更強大。

Ken 遊戲開發

嘩！我參與了電腦動畫節（CAF）的籌備和現場運作，前生一定做了很多好事（請不要太羨慕）。CAF表面是一個放映活動和比賽，但背後涉及很多工作：流程安排是否順暢、作品呈現是否正確等等。這些準備都是對創作者和作品的尊重和保護，悉心為他們搭建一個被專業看待的舞台，亦讓觀眾得到完整的體驗，最後可以帶走「啟發」——想繼續創作、想學習新技術、想連結世界。

樂言社校友都一定做了很多好事，因為可以同時獲得免費參觀門票！他們因此第一次目擊產業最新趨勢、第一次聽到前輩的寶貴分享、第一次跟同樣在做創作或技術的人交流，甚至在某個瞬間影響他們的選擇：要不要轉換跑道、要不要進修、要不要參加比賽……這張門票的價值是進入人生另一道「門」的機會。感恩有幸參與，SIGGRAPH Asia 2026——馬來西亞見！

Him 資深動畫師及教育服務主任

你平常會怎樣學習？我想其中一個最好的方法，就是跟行業內的巨人做一次！（深呼吸……）身為一個香港微型團隊，我們有幸參與，跟國際級製作人共事、近距離接觸、交流對各種事情的想法：創作、職涯、技術、人工智能……一切都超越了純粹的學術或技術交流，是人生一次難能可貴的經歷！

此外，從網絡上收集參賽作品、安排評審和放映流程、場地準備等……籌備了整整一年，終於來到大會現場，在大銀幕下一起欣賞來自世界各地的精彩故事：或開懷大笑、或沉默不語……我想，這是藝術創作的魅力所在。📺

Iris 項目經理



實習生職場體驗報告

去年底最後兩位實習生，進入樂言社體驗工作：一位冷靜果斷，一位慢熱靦腆，在多元化的項目中展開了實習旅程。比起純粹技術實踐，他們最深刻的體會都跟學生有關？。在教與學的身份切換間，這份「師生」互動成為了職涯起步的第一章。



編輯：🤔

實習生：Tiffany 😊 博 🤔



實習期間你要做甚麼？最記得哪個片段？



在實習期中，我負責製作2D/3D動畫、rigging、排版設計、storyboard 設計、A.I. 影片生成以及助教。其中最為深刻是有幸參與SIGGRAPH Asia 2025盛事。除了有專業人士分享行內資訊、知識外，也能親身體驗來自世界各地人才所創作的互動裝置和技術，同時也能觀賞世界各地優秀的作品，發現大家想傳遞的意念是互通的。我在這次展覽吸收了很多作品呈現的方式、體驗以科技把意念具象化。這些都非常寶貴和難忘。



今次實習期間我負責了3D 動畫（包括 rigging，re-topology 等）、2D動畫、剪片、助教等工作，最深刻的工作是做助教。雖然不能應付所有學生提問，但發現其實將自己學會的知識或經驗，向學生分享，過程本身就十分有成功感；另外做助教的時候，亦可以一起「上課」，重溫或補足未學或不熟悉的知識，獲益良多。



做完 2/3 個月, 跟你原來想像的有甚麼不一樣?



3個月過去, 個人認為跟想像中並沒有太大分別。我期望可以在實習中接觸不熟悉的技術、發揮所長, 以及認識自己於團隊、公司中的可取之處和不足。在實習中, 我嘗試了運用AI輔助製片、參與整個2D動畫製作以及3D動畫和模型的輔助工作等等, 十分多元化。另外, 第一次參與團隊製作, 綜合其他人的意見和建議, 取得時間和品質的平行去完成工作。比較不一樣的地方是我想像中的助教需要精通各種技術、能解答全部問題。但在我擔任助教一職時, 除了解答問題, 原來更多是一同認識、學習、交流技術和經驗, 比我想像中更充實和快樂。



完成為期3個月的實習, 跟想像中最不一樣的是工作種類比想像中多! 不只是2D或3D, 在其他教材製作, 助教, 剪接, 測試遊戲等都有嘗試過, 比想像中多元, 學會很多新事物。



未來大計: 下一步會做什麼?



實習期完結後, 打算活用在實習中學到的技術和加強需注重的位置, 繼續完善我的作品集。其次, 打算在自己擅長的2D領域中加以進修, 務求令自己能更具備能力和信心入行和自由接案。



未來會是整理實習期間所完成的工作, 放進自己的作品集中, 然後去找新工作, 繼續嘗試進入動畫行業。



有什麼想跟未來的實習生說的呢?



捉緊每個向你迎來的機會, 不要害怕嘗試接觸新事物!



可以多嘗試不同類型的工作, 要動手做才會知道自己是否勝任, 或者喜不喜歡; 即使不喜歡、不適合, 都可以獲得經驗。a

課程及活動報告

2025/11

自主實習計劃：
創科藝術培訓師



大師分享：Tim Cheung – How
Technology Has Transformed
Animation And Its Future



校友會：法律諮詢講座



創科藝術講座
@鐘聲慈善社胡陳金枝中學



2025/12

教育局：
定格動畫初階、進階成果展



教育局：
電腦繪圖插畫初階、進階成果展



2025/12

教育局：
電腦遊戲設計初階成果展



SIGGRAPH Asia 2025 Hong Kong



青年創科藝術專業培訓班：
參觀錦田鄉酬恩建醮



2026/1

香港浸會大學宿舍晚宴



員工發展：認識異常心理狀況



創科藝術講座
@觀塘官立小學（秀明道）



創科藝術講座@未來力培訓所



2026/1

創科藝術講座
@順德聯誼會胡兆熾中學



培訓課程：
自己做手辦數碼雕刻入門



平面數碼動畫工作坊
@香港耀能協會石圍角家長資源中心

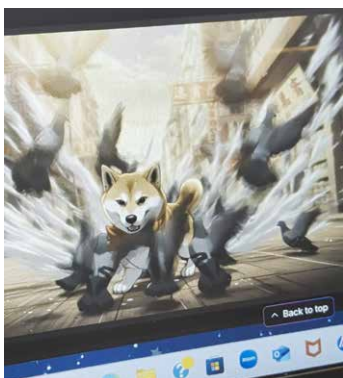


員工康樂日：流水嚮郊遊



2026/2

A.I. 動畫故事教師培訓工作坊
@聖公會聖彼得小學



創科藝術工作坊及講座
@炮台山循道衛理中學



WIKI

2025-28

青年創科藝術專業培訓計劃

Youth INNO-ART Development Project

新年度
現正招生

15-24歲青少年
學費全免

Inno Art 創科藝術全接觸

內容 動畫、數碼遊戲製作及創意工作坊

日期	第1班 (網課)	2026年5月13日 - 6月13日
	第2 - 3班	2026年6月15日 - 7月11日
	第4班	2026年7月20日 - 8月1日

時間 網課 19:00 - 21:30
上午班 10:00 - 13:00 | 下午班 15:00 - 18:00

地點 荃灣培訓中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓 B1室


青年創科藝術師專業班


內容 動畫、數碼遊戲製作、
個人發展及職涯指導 (1500小時全日制)

日期 2026年9月 - 2027年8月



查詢：

 (852) 6152 7464

 (852) 3704 7782

主辦機構：



捐助機構：



詳情及報名

<http://www.actplus.org.hk/yia>



捐款支持樂言社 青年才能盡展現

創科藝術

樂言社教育基金（香港註冊慈善機構 #91/12204）致力為本地青少年提供創意、電腦圖像、動畫及數碼遊戲製作的專業培訓。你的慷慨捐助能支持資源匱乏的年輕人，獲得前瞻的創科藝術教育、職涯指導和就業支援服務，協助他們盡展所長，日後貢獻社會。

期間限定：帶著創意出行！

為答謝你的支持，現凡捐款滿港幣\$100，即可獲贈樂言社自家開發遊戲——《谷爆農莊》限量版

社畜雞手機卡套 乙個！

無論出外旅遊，還是日常出入，收納八達通卡或各地交通卡都很方便。數量有限，請即支持！



捐款支持

