

act+

Curious
Mind



#2025.03



Unreal Engine 5

遊戲製作

發掘 數碼遊戲製作的
無限可能！

時間：逢星期二、四 19:30-21:30

地點：荃灣海盛路3號TML廣場19樓 B1室

查詢：3704 7782 / 6152 7464 (Whatsapp)

入門

4月8日 - 5月6日

進階

5月13日 - 5月29日

詳情及報名



<http://www.octplus.org.hk/trainingcourse>

act+



#2025.03

想一想，最近一次你運用好奇心所做的是什麼？

好奇心是重要的原動力，每天驅使我們做出很多不同的行為和決定：問問題、與人溝通、嘗試新事物……不停「碌」自己的手機、不自覺地留意別人的對話和手機……好奇心推動我們收集資訊，理解周遭的事物，對未知的世界進行探索。

未知的世界包括了各種想法和人。*Curious Minds: The Power of Connection* 的作者就提出，好奇心不但是個人對外界的探索，也是一道結連各種想法和人的橋樑。好奇心推動人不斷追尋新知識，最終把看似風馬牛不相及的知識範疇接駁，填補不同領域之間的空隙。藝術家達文西（Leonardo Da Vinci）是這方面的表表者，他對物理、人體、藝術多方面的好奇心，為藝術創作帶來嶄新的思維和演繹方式。

好奇心也可以建立人與人之間的關係。人們因為好奇心而互相認識和交流，觀察彼此的生活，交換故事、興趣和想法，可以聚集志同道合的伙伴、成為互相勉勵的朋友。

今期 Act+，好奇地跟大家探索好奇心，又分享我們對奧斯卡最佳動畫電影、「潛力股」SEN 青少年、SIGGRAPH Asia 2025 的好奇。好奇心會把我們帶往哪裡，走得多遠？

……讓好奇心引導大家。📺

目錄

IN. terest

樂趣	唯美的光影漂流	3
-----------	---------	---

IN. sight

樂觀	好奇心	4
	不容錯過 INNO-ART亞洲盛事到港！	7

IN. sider

樂言	非凡少年 非凡心聲	8
-----------	-----------	---

IN. fo

樂事	課程及活動報告	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，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.org.hk



Act Plus 樂言社



actplushk.official

支持我們：





圖片來源:《貓貓的奇幻漂流》官網

唯美的光影漂流

近年亞洲地區都很流行「沉浸式體驗」。由光影、聲效、氣味，以致質感，短暫帶領觀眾進入虛幻的感官世界。榮獲今屆奧斯卡最佳動畫電影、金球獎最佳動畫片及多項國際動畫展的殊榮的 *Flow*（港譯《貓貓的奇幻漂流》，下稱《貓》），即將為喜歡動物、冒險和寧靜的觀眾，帶來 85 分鐘、全程零對白的「沉浸式」漂流之旅。

《貓》講述一隻獨居的黑貓，因一場突如其來的洪水而被迫與其他截然不同的動物開展旅程，電影氣氛簡樸而寧謐。有別於一般的動畫從分鏡設計開始，來自拉脫維亞的導演 Gints Zilbalodis 先創作故事的 3D 場景，然後放入動物角色，再由運鏡的角度編輯和修改故事。他形容這「就像電影製作、美術指導和

剪片的混合體」，為電影帶來大量遠景，讓觀眾沉浸在 *Flow* 整體流動的環境氛圍之中。

另外，採用開放源碼軟件 (open source software) Blender 亦是本片的一大創新，其即時渲染引擎 EEVEE 着重速度和互動性，可以高速生成畫面；配合 PBR 技術 (Physically Based Rendering) 模擬材質的光影效果，使光影投射可以隨著鏡頭的角度和場景而調節，這些都幫助了導演可以近似拍攝電影的手法創作，配合真實錄製的動物叫聲，一切都貫徹了導演內斂而唯美的審美觀。

有興趣感受這趟美麗而奇幻的旅程？不要錯過四月上旬的提早上映。📽

資料參考：

Flow, as seen by Gints Zilbalodis (22/05/2024)

<https://www.festival-cannes.com/en/2024/flow-as-seen-by-gints-zilbalodis/>

How Blender helped Gints Zilbalodis make Oscar-nominated Flow (29/01/2025)

<https://www.creativebloq.com/entertainment/movies-tv-shows/how-blender-helped-gints-zilbalodis-make-oscar-nominated-flow>



好奇心

大約三個月前，那是2024年的12月，與幾位同事一同往東京參與 SIGGRAPH ASIA 的年度研討交流大會，如果用一句話作總結，會是——大開眼界。

SIGGRAPH Asia 為亞洲最具代表性、最為盛大的電腦繪圖、特效及互動技術業界的研討盛會。每年，業界在這平台率先分享新技術及新研究，亦共同探討數碼藝術領域的最新發展及未來趨勢，更是一眾電腦動畫及特效創作者爭取展示新作的大舞台¹。

SIGGRAPH Asia 源自 SIGGRAPH，是美國電腦協會（ Association of Computer Machinery, ACM ）主辦的年度展覽研討會，由1974年開始，每年由美國不同城市主辦，推動電腦科技的研究、提升及發展。早期 SIGGRAPH 的是業內的技術研究交流會議為主，參加者多數也是業內人士，隨著電腦圖像科技的急速發展及應用越來越廣泛，特別是在藝術創作及電影業方面，讓 SIGGRAPH 慢慢變成電腦繪圖、數碼科技發展的先導平台，除了吸引電腦圖像從業員及學術研究人員外，亦吸引了大大小小的企業及參與，例如 DreamWorks、Disney、Pixar、SONY 等等，參加者眾多，2008年更擴展籌辦亞洲版 — SIGGRAPH Asia。2024年的 SIGGRAPH Asia 已是第17屆，曾主辦的城市包括新加坡、首爾、神戶、悉尼等等。²



SIGGRAPH Asia 2024 TOKYO 的主題是「Curious Minds」，旨在激發與會者的好奇心，促進全球數碼藝術工作者的合作與交流。猶記得在展會最後一天，大會主席再一次以活潑真誠的講話為大會作出總結，也向與會者發出了邀請：我們必須保持「好奇心」，因好奇心驅使我們尋求進步，欣賞差異。

愛因斯坦曾說：「我沒有什麼特別的天賦，只是擁有熾熱的好奇心。」
(“I have no special talents. I am only passionately curious.” Albert Einstein)

如果說「好奇」是人與生俱來的「特性」，並未為過：嬰兒由出生開始，已對世界滿有「好奇」，不斷認識及探索世界，他們常常無懼無畏地，以口以手作深度探測 — 「哎呀，佢乜都放入口」；孩童期的「好奇心」更是全面啟動，除了運用身體探知，「每事問」是日常，你總會聽過有父母說這些 — 「你可唔可以唔好咁手多？」「你問完未？喺，最後一題，要瞓覺了。」

充滿好奇的人類，從探索世界開始，到嘗試參與改進世界及生活，於是我們有交通工具、飛機火箭、冷氣雪櫃、醫藥學、心理學、電腦、網絡、A.I.……「好奇心」的確讓人類與別不同。可是，我們也知道，「好奇心」是會遺失、遺忘的。生活的壓力，無目標的人生等等，均關閉了「好奇心」，使我們忘了「發現」和「觀察」的樂趣，又使我們忘了「觀察」人與人的不同故事，失去



了對人和事的進深「結連」(Connection)，亦失去了理解和熱情。保持「好奇心」，也許並非主要為推動什麼建設，也不一定為了創新進步，更重要是回歸初心，如孩子一樣，保持那謙遜探索的心，不以為自己已經知道了，倒是對人、對世界也保持開放和尊重，發現更多未知的可能性，是為福氣。¹



照片來源：SIGGRAPH Asia 2024

¹ SIGGRAPH ASIA 每年由不同亞洲城市主辦，主題項目超過15組，如「主題演講」、「技術論文」、「XR體驗館」、「Real Time Live」、「藝廊」、「創科業界展覽」等等，其中歷史最悠久亦深受歡迎的項目為「電腦動畫節」。「電腦動畫節」歷年也吸引世界各地的電腦動畫作品投件參展，經過嚴格評選後，選出最佳動畫、評審特別獎、榮譽獎、最佳學生作品等獎項，連評審挑選的優秀作品，於「電腦動畫節」電子劇院及動畫影院播放。

² SIGGRAPH ASIA 2025年的主辦城市是香港，主題是「Generative Renaissance」，別錯過。
<https://asia.siggraph.org/2025/>

不容錯過 INNO-ART亞洲盛事到港！

提到本地動畫、電玩盛會，相信大家最熟悉的就是香港動漫電玩節；但如果想接觸業界最新發展趨勢，觀摩最具實驗性的研究項目？就必定要留意電腦動畫的國際會議 ACM SIGGRAPH Asia！

展覽中最矚目的其中一環，必定是「電腦動畫節」(Computer Animation Festival, CAF)！每年吸引全球接近400份新鮮出爐的作品參賽，經電腦動畫專家組成的專業評審，競逐最佳影片、評審獎、最佳學生作品、榮譽獎，以及今年新增設的觀眾票選五個大獎；所有入選的作品都會分別在電子影院 (Electronic Theatre) 和動畫影院 (Animation Theatre) 播放，向來自世界各地的製片、參展商、企業家和研究人員展示。

如果你和團隊有急不及待要發表的作品，請勿猶疑，因為今屆的作品招募已經開始！無論是動畫長片或短片、音樂影片、電視和網上廣告，抑或各類型的可視化與模擬 (visualization and simulation)、電影與電視節目特效、即時動畫……甚至其他不符合上述類別的作品，大會都期待你提交作品，參與這場盛會。

此外，今年大家都不需要飛往外地，就有機會觀賞如此吸引的放映會，因為 SIGGRAPH Asia 2025，即將回歸香港！樂言社亦很榮幸，有機會協力籌備這場盛事。未來九個月，我們將會緊貼大會的發展，跟大家分享最新消息。

有興趣一睹最新電腦動畫、人工智能、AR/VR/XR、各種數碼圖形的朋友，來追縱樂言社 Instagram 或留意最新的 Act Plus Infozine 啦！



非凡少年 非凡心聲

可以選，我可以選甚麼？可以選，我可以選麼？

What If
《看我今天怎麼說》電影主題曲手語歌詞

跟據教育局的數據，2023/24學年全港有特殊教育需要（SEN）的學生約 64220人，約佔全港中小學學生總數的一成¹。其中接近八成學生分佈在以下三個類別：

- 一・特殊學習困難 (42%)，大部分是讀寫障礙，是識別和記憶個別文字的困難，還有動作協調的困難；部分學生為資優生；
- 二・注意力不足／過度活躍症 (ADHD，24%)，主要徵狀包括專注力弱、活動量過多和行為較衝動；
- 三・自閉症（約21%）。是一種與生俱來的發展障礙，主要影響患者與人互動的表現，行為會較重複及偏執。過往有很多不同的名稱，隨着診斷標準的更新，已統稱為「自閉症譜系障礙」（ASD）。

這些同學大部分擁有正常智力和感官功能，但由於對學習和與人交流的方式或許有不一樣的理解和表達方法，所以他們的才能和學習興趣，就更容易被忽略或低估。

非凡少年的原形

在 2022年，樂言社首次舉辦動畫工作坊予 SEN 青少年，期後再舉辦定格動畫計劃，邀請有自閉譜系特徵的青年和家人，以動畫短片與坊間對話，分享自己的心聲。這些活動可算是「非凡少年——數碼藝術展才培育計劃」的「原形」。

樂言社副總幹事李靄紅（Jennifer）憶述：「那是我們認識 SEN 學生的起點。後來輾轉在其他課堂上，我們發現他們在藝術創作上的天賦：一般學員未必做到的圖像，正因為他們接收資訊的方式不一樣，反而很輕易就做得好。」她亦指出 SEN 學生具備不少職場所需的優點：非常守時、仔細、不怕重複性的流程。

動畫師及課程導師徐誌謙（Him）則表示很喜歡與 SEN 同學相處，跟他們分享自己的專長。他形容：「我發現他們很可愛、有趣，而且很真誠，會直接表達自己的想法和感受，不用估計，過程很輕鬆、愉快。」他想像若然他們的創意和藝術天賦得到正確的引導和培育，他日他們不但有更多職業技能，還有機會成為職場上的重要人才。「……我甚至想像他們日後會成為製作團隊的一分子！就算他們最終沒有選擇入行，但認識數碼藝術都可以成為他們與他人溝通的另一個媒介。」

將來就是到快餐店工作

「非凡少年——數碼藝術展才培育計劃」可謂樂言社推動的一場「社會實驗」。Jennifer 解釋：「SEN 同學和家長都會擔心前路，他們常常描述自己的將來就是到快餐店工作……到快餐店工作當然不是問題，只是如果不想在快餐店工作，會有其他選擇嗎？」她了解過一些僱主對聘用 SEN 僱員的看法。有些僱主猶疑怎樣管理這些與一般人不同的下屬，又擔心負責的同事不懂得跟他們溝通。

「這個計劃的其中一個目的，就是以實質經驗去打破這些誤解。」Jennifer 與隊員設想：如果 SEN 學員接受適當的技能訓練和基礎社交能力，他們的專長和性格

特質將會成為創科藝術重要的人力資源。今次的計劃得到不少服務 SEN 青少年的機構和學校支持，他們不但提供社交和情緒支援，有些還有意開放自己的工作室，讓學員參與短期實習和相關的項目製作，讓學員有機會體驗不同的職場環境。

Him 提道：「除了原有的雙軌課程，我們最終目標是逐步凝聚一個群體——『非凡少年同學會』，讓有共同喜好的 SEN 學員繼續互相勉勵、一同學習。」Jennifer 補充：「他們更可以融入原來的創科藝術畢業生群體，整合成一個專業人才的群體，支援業界不同的創作項目……其實我們所有課程都開放給 SEN 的青年參加！」

後記

放眼世界，不少被評估為 SEN 的人物都同時具備獨特的天賦：最廣為人知的莫過於曾經稱霸奧運的美國泳將菲比斯（Michael Phelps），他從小被診斷患上 ADHD，精力旺盛，在媽媽的全力支持和個人努力下，今年仍然是多項世界紀錄保持者；患有自閉症的英國藝術家 Stephen Wiltshire 擁有超凡的記憶力和繪畫天賦，他沉默寡言，但可以在短時間內，憑視覺記憶畫出鉅細無遺的城市景觀。如此天賦才華的新一代，有機會選擇嗎？¹

¹ 「在公營普通中學和小學就讀而有特殊教育需要的學生人數 - 按學校級別及特殊教育需要類別劃分 (繁體中文)」 19/04/2024
<https://data.gov.hk/tc-data/dataset/hk-edb-sen-sen-list/resource/16904ae5-de51-48cb-bd38-0bd86d4cd7e8>



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

贊助機構：

The Shaw
Foundation
邵氏基金會



2025 學員招募

「非凡少年」

數碼藝術同學會

「非凡少年」數碼藝術同學會，為有特殊教育需要的青年人提供多款動畫、數碼遊戲製作的專業培訓和就業支援，讓志同道合的學員匯聚成共學群體，互相支持，一起探索投身創科藝術行業的可能。

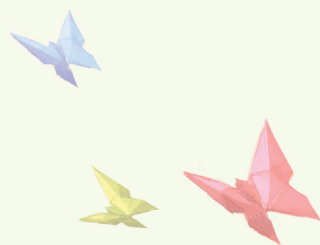
課程：2D / 3D / 定格動畫、數碼遊戲、數碼繪圖

支援：學員成果展、社交及情緒輔導、就業諮詢、實習體驗

對象：15-24 歲，有特殊教育需要的青年

報名及查詢：37047782 / 61527464 (Whatsapp)

課程及活動報告



A.I. 班 - 聖公會陳融中學

2024年11月6日 (三)



教育局 - 電繪圖像插畫師 成果分享會

2024年12月7日 (六)



青少年 A.I. 課程 - 澳門扶康社

2024年11月8日 (五)



教育局 - 定格動畫製作 成果分享會

2024年12月14日 (六)



明愛 A.I. 故事書

2025年1月7日 (二)



創科藝術分享會及參觀
(炮台山循道衛理中學)

2025年2月13日 (四)



ISSHK 生涯規劃活動 (培道中學)

2025年2月12日 (三)



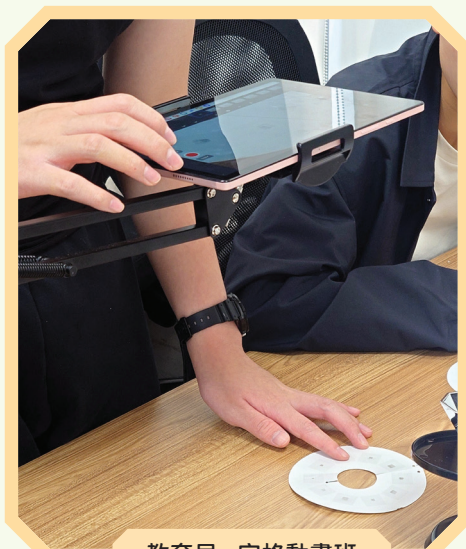
3D 電腦動畫入門班

2025年2月18日 (二)



教育局 - 電繪圖像插畫師

2025年2月15日 - 4月12日 (六)



教育局 - 定格動畫班

2025年2月22日 - 4月26日 (六)



校友會探訪 Sino Inno Lab

2025年2月20日 (四)

