

act+

梦想的名字



#2024.03

夢想的名字

您有「夢想」嗎？她叫甚麼名字？

原來，當「夢想」被賦予名字，她有了身份，獲得了勇氣，找着了方向，她就會拍翼騰飛，在天際翱翔，大聲呼喊那美麗的名字。

樂言社致力透過以全人發展為目標的創科藝術教育，為來自基層及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。樂言社鼓勵他們敢夢敢想，更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，成就他們的夢想。

樂言社及樂言社校友會於2024年4月20至21日，一連兩天，在荃灣愉景新城合辦「夢想的名字」創科藝術市集暨籌款展覽，以「夢想的名字」為主題，展示青年創科藝術創作：動畫、VR遊戲、原創產品等等，傳遞青年創意、勇氣及關愛社會的力量，同時向公眾及各行各業推廣年輕創科藝術工作者的無限創意和合作空間，分享他們為夢想命名的故事及為夢想而一步步奮鬥的行跡。

今期季刊以「夢想的名字」為主題和大家分享展覽內容：「IN.sight 樂觀」有校友會幹事分享他們對這次市集暨籌款展覽的期望；「IN.terest 樂趣」有參展的校友和作品介紹（包括創作理念、創作靈感等），並附上展覽地圖；「IN.terest 樂事」仍然為大家報告樂言社本季課程及活動。📖

「夢想的名字」創科藝術市集暨籌款展覽

日期：2024年4月20日 - 4月21日（星期六至日）

時間：中午12時至晚上8時

地點：愉景新城地下D區（UNIQLO旁）

act+

目錄

IN.sight
樂觀

創科藝術市集暨籌款展覽 - 幹事期望

2

IN.terest
樂趣

展區及校友作品介紹、展覽地圖

3

IN.fo
樂事

課程及活動報告

9

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.org.hk

支持我們:



「夢想的名字」創科藝術市集暨籌款展覽

展覽由樂言社及樂言社校友會合辦，於20/4-21/4在荃灣愉景新城 (D・Park) 舉行，是次展覽，我們希望帶出敢夢敢實踐的信息。當夢想不再停留於「夢想」，她有了她的名字、身份，總有一天會拍翼騰飛，在天際翱翔。

我們希望透過展示校友的動畫創作及遊戲成品，向公眾及各行各業推廣年輕創科藝術工作者的無限創意和合作空間，在同一天空下，讓不同的夢想閃閃發光。📺

樂言社校友會代表 - 幹事期望

樂言社校友會由籌備成立之初到今日已經漸漸成形。校友會在過去一年亦於不同範疇支持畢業生發展，透過舉辦各種藝術活動、邀請動畫界傑出人士分享行業未來發展、舉辦大型展覽讓畢業生發揮才華，以及建立各種溝通平台，與校友建立緊密聯繫，培養對樂言社的歸屬感，並建立強大的校友網絡。校友會連結各屆校友，交流經驗及學習，亦為師兄弟姊妹提供多一個途徑了解社會各界。本人會持續認真貫徹和履行校友會工作職責，支持樂言社持續發展，不斷向前，促進共同發展。

校友會幹事 - 許琮月

在我們的校友會，夢想與同伴同樣熠熠生輝。夢想是心中的燈塔，每一個可能性的源頭。創作則是心靈的火花，是我們與世界對話的方式，也是對自我的肯定。而同伴的陪伴無價可言，他們與我們同行，共同編織奇蹟。讓我們不忘初心，與同伴並肩前行，共同書寫屬於我們的精彩故事。

校友會幹事 - 盧朗正

我十分期待這次展覽能夠成為校友們更緊密的連結，承載着回憶和熱血，互相支持，一起成長。透過作品展示，我希望向大眾展示創科藝術在香港的發展面貌及可塑性，同時啟發及鼓勵大眾說出「夢想的名字」，勇敢追夢。

多謝大家的支持及參與，讓我們一同努力，共創一個有意義且引人入勝的展覽！

校友會幹事 - 石浩然

校友作品介紹

短篇動畫故事展區

我們在這裡紀錄了部分校友的創作理念和創作靈感，讓大家可以了解多一點點他們創作背後的想法。



校友：冼凱怡 (Fiona)

聖誕精靈在裝飾聖誕樹時觸電，繼而變成夜光精靈。這是一個由四人團隊合作構思以及製作的原創故事，希望以燈光說故事。



校友：李明珠 (MingZhu)

創作理念：無法改變生活，那就盡量享受
故事中，有塊石頭想功成名就，但它並不獨特，它只是一塊普通的石頭。沒有獨特的身軀，沒法成為神奇的六角岩石，更沒有慧眼識石的伯樂，能將它變成雕塑。它永遠都是一塊普通的石頭，無法改變環境和事實。但是堅韌的她，並沒有因為夢想破滅而被打倒，她開始懂得從生活中尋找樂趣。



校友：許琮月 (Sky)

一個小小的太空人生活在金星上，守護著遠處的一顆星星。但星星的能量耗盡不再發光發亮，小小太空人為了拯救星星，不怕風雨努力地邁向星星的地方。究竟怎樣才令星星再次發光.....



校友：李俊傑 (Freddy)

在一個平行時空中，世界從某一天開始不明所以地出現裂痕，漸漸吞噬了世界中的能量，造成天災殘酷擴散。面對這樣的絕望，世界的居民不得不向世界的邊緣遷移。直到裂痕狩獵者的誕生，他們因為各種原因獲得了修復裂痕的能力。在修復裂痕之前，狩獵者們必須找出造成裂痕的根源並解決，然後盡可能回收世界流失的能量。索加是裂痕狩獵者的一員，當他正要縫合一處裂痕時，裂痕的另一端卻突然發出了詭異的光芒.....



校友：徐誌謙 (Him)

數學的世界很簡單，可以直接分辨對錯、有邏輯可循、均均等等。
如果人生是一道數學題，答案會是什麼？
還是，人生根本不是數學題？

校友作品介紹



校友：林泳泠 (Whitegrouper)

◆ 敢動・動畫區 (Walk Cycle、Set Design)

包含了自己從小到大的所有愛好，以前自己很喜歡動畫，看著自己喜歡的人物在畫面上彷彿有生命似的動著就很感動，如今自己也在不斷挑戰著以不同形式重現那些年的感動，也希望可以將這份初衷分享給更多人。

◆ 敢做・咁做區 (動畫美術設計)

人物採用了一直喜歡的角色，來自「最終幻想7」的賽菲羅斯。走路姿勢主要參考模特兒走天橋的動作，希望走出一種妖豔的感覺。看著自己喜愛的角色在自己手中踏出第一步，尤如當初第一次學習做motion的時候，也是由行路開始，回望也是一種成長。



校友：連國穎 (Rio)

◆ 敢想・感想 (短篇動畫故事) ◆ 敢動・動畫區 (Infinite Zoom) ◆ 敢做・咁做區 (動畫美術設計)

小時候，成年人給了我們夢想目標，但在成長中，也許會跌倒，曾經的夢想可能就如此粉碎。但哭一會，你會發現其實身邊還有被忽略的快樂和真正屬於你的寶石球，把它成為新的動力，把曾經的好好放下。



校友：胡雯正 (Gigi)

◆ 敢動・動畫區 (Walk Cycle、Infinite Zoom)

我將在課程中設計的[晴兔]作為《敢追》的主角，她是一隻生於苦難中的角色，但仍嚮往光明，傳遞友善和溫暖，我希望能夠將這種情感通過畫面表達出來。

◆ 敢做・咁做區 (動畫美術設計)

我選擇Akali作為我的Walk-Cycle主角，她是一個自信的女性角色，我期望能夠通過角色的動作表現出角色步伐的重量、傳達喜悅、自信等情感。

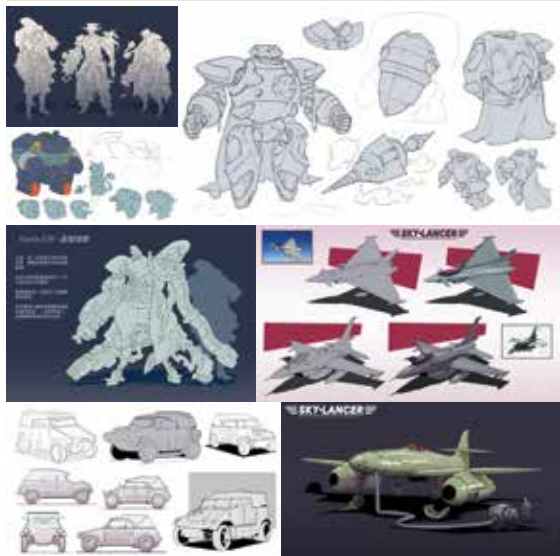
其他展區：

校友：李彤 (Ada)

◆ 敢動•動畫區 (Walk Cycle)/敢做•咁做 (動畫美術設計)

我的創作靈感是我喜歡的遊戲 - Splatoon。
剛剛開始學習3D時的初心：想看喜歡的角色動起來，現在我能做到角色可以一步步行走，感覺自己就猶如角色一樣，成功地「敢走」出第一步！

經過了約半年的學習，自己最喜歡做的是可以動來動去的3D動畫，其次就是色彩的光影和製作材質。不知不覺地，自己其實都在學習的途中，創作出了不同的作品，發現自己其實是有能力可以做出作品的。以前可能都只在意作品的結果，但現在覺得，最重要的是自己敢於嘗試去做的過程，希望藉著分享自己的作品鼓勵到更多人。



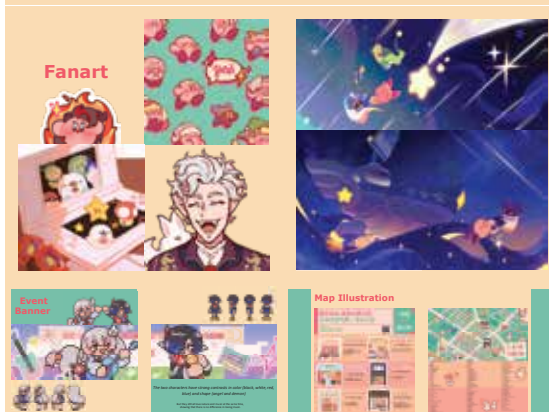
校友：龔芷晴

◆ 敢試•市集 (售賣原創商品)

終點站 → 伊甸是一個類似於平行時空的故事，由擁有同一個靈魂的主角，在不同世界上生存。主角會用他的溫柔對待別人和世界，但溫柔的人總是比較過得辛苦。我希望大家看到故事會覺得溫暖，而且學會用溫柔對待別人、並包容溫柔的人。當初開始創作主角（大女兒）的時候其實沒有想很多，中學的我只是單純想要一個寄託支持自己活下去、所以創造一個溫柔的人，也希望自己可以得到溫柔。

現在我創作的角色們已經是我要報答的對象，我總覺得要是失去了他們，自己也不會再有存在的意義，因此，我希望能讓更多人認識他們，也希望自己能夠在未來畫出完整的故事。

創作是我的人生，我生存在世上的經歷和幻想。



校友：區偉柏 (Pak)

◆ 敢做•咁做 (遊戲設計)

我是一位剛步入職場的設計系少年。一路以來，我為設計而生，為設計而活，但我的夢想卻不是設計，我只想製作出符合我設想中的遊戲。

這些年來，我嘗試過很多方式去實踐這個目標，有繪畫的設計稿，有未完工的Demo，有找人合作，有獨自鑽研，唯獨沒有的，是一個接近夢想的成品...但這代表一切就不值得了嗎？並不是的，一路上我成長了許多，已積累了不少的作品。經常有人談說，夢想 - 是如此的美好，敢愛敢做 - 是如此讓人敬佩。是的，我認為這便是夢想的魅力，正因夢想不只是輕言，就能夠達成的。



展覽區域

是次展覽中，我們劃分了不同區域：

敢試·市集

推廣及售賣校友的自家設計產品，
以此為樂言社籌募服務經費。

敢動·動畫區

動畫區結合校友的動畫和圖像
作品，表達他們勇於向前、堅
持不懈的概念。

我係電視機



敢想·感想

大電視展示校友的原創動
畫短片，將他們內心的故
事和心聲送給大家。

敢夢·定格動畫區

讓公眾體驗動畫製作。

資訊區

了解樂言社的資訊，參觀者更可將你們夢想的名字填上星星形狀的彩紙，貼上展版。

VR區

讓公眾透過VR遊戲，了解更多心靈健康的資訊。

敢做·咁做

展區展出校友的個人作品集和遊戲，讓更多人認識他們，實現所想。



詢問處

幫到你幫到你

Intern的自我發現

適應轉變是一段成長和自我發現的旅程。

從學生身份到成為樂言社的實習生，半隻腳踏入了職場，初嘗打工的他們，有什麼滋味呢？我們一起看看他們怎麼說。



三個月的實習匆匆過去，期間在資深製作者細心引導下接觸到遊戲中不同範疇的製作。從視覺特效，建模上色至場景設計都有涉獵，亦有幸參與到Infozine及海報設計，深深體會並學習到一些看似簡單的遊戲或出版背後所需的團隊付出，合作和分工，是難能可貴的經驗。

李灝南

多謝ActPlus為我提供今次實習機會。在這段時間裡，我收穫了很多過往課堂以外的寶貴經驗，讓我能夠深入了解遊戲開發的流程與工作環境。我很榮幸能與大家一起共事，他們的專業知識和悉心指導令我啟發良多。這次實習經歷不但增加了我的專業知識，還提升了我的團隊合作和解決問題的能力。我非常感激ActPlus給予我的機會，相信這次的經歷可以作為未來發展的重要基石。



楊靄昊



我愛Actplus大家庭

我是第一次從事Gaming 同 Animation 的工作。作為一個剛畢業的實習生，起初工作時十分不習慣，有很多地方都不懂得怎去做和成品未如理想。幸得導師們悉心照料，指出問題的所在。經過一段適應期後，工作便越來越順暢，成品亦達標準。這次為期3個月的實習除了讓我知道遊戲公司的工作模式外，亦是一個很好的機會，讓我磨練自己為未來的事業打好一個不錯的基礎。同時，讓我再感謝Actplus各位的支持和包容，謝謝大家！

陳皓天

好開心從中應用所學的知識。遇到問題時會更冷靜，實習中學習不少技巧，讓我能多角度觀察問題，分析問題並思考解決辦法。最大改變是願意接受挑戰。以前遇到合作或要求，多數會思考問題不足而拒絕，在實習中，開始思考怎樣克服挑戰，獲得更多機會。

胡澤平



樂言社 活動花絮

員工發展活動 - 「外事？礙事？」工作坊
日期：2024年1月26日（五）



進階遊戲製作課程 - 聖誕聯歡
日期：2023年12月23日（六）



錦田專業動畫班 - 「行山及與大自然體驗」活動
日期：2024年1月31日（三）



人工智能數碼藝術家入門工作坊
日期：2023年12月2日（六）



A.I.電腦動畫速成班
日期：2024年2月26日（一）及28日（三）

「VR虛擬實境遊戲」體驗及分享



樂善堂梁植偉紀念中學
日期：2024年1月4日（四）



五旬節聖潔會永光書院
日期：2024年3月5日（二）

