

2022 CCCE

城市盃數位科藝電競邀請賽

《比賽辦法》

造型設計_Vtuber



CCCE

CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS INVITATIONAL COMPETITION

指導單位：教育部

主辦單位：臺中市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2022年09月29日（四）至2022年09月30日（五）

競賽地點：線上

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘電競運動暨數位科技藝術之產業人才，透過「以賽促學」及「友善競爭」的舞台，除了提升參賽選手的專業技能與素養，同時重視「團隊協作」與「跨領域創新應用」的整合能力。

本賽事之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，造型設計參賽選手應模擬「數位科藝」領域中之「數位繪圖製作」團隊；解析並效仿其職場的專業技能、精神態度及成就表現。

二、基本資訊

(一) 參賽人數

一隊 1~4 人

(二) 報名與競賽分組

高中組：須同校組隊；具新北市政府教育局、臺北市府教育局、桃園市政府教育局、臺中市政府教育局、高雄市政府教育局（以下簡稱「五都」）之學籍在學學生，設有分部、分校於五都轄下之高級中等學校學生皆可參加。

全國組：可跨校、跨市、跨齡組隊；全隊之選手皆限於 15 歲以上至 29 歲（含）以下者；報名須選擇五都其一之旗下，同隊伍中應有 1/2 員（含）以上，其“學籍或設籍”於該報名之城市。

(三) 報名之「隊伍數上限」與各都「保障隊額」

1. 本賽項報名之「隊伍數上限」為 60 隊，其中「高中組」與「全國組」受理占比為 6：4，由高中組優先占滿 36 隊。
2. 本屆之「保障隊額」僅限各都之高中組，依「收件時序」首先受理各都之前 4 隊「保障隊額」；各都報名之第 5 隊起（含），則合併一起依「收件時序」為判採計受理次序。

(四) 賽制規則

預賽：分為高中組和全國組；經五都各自進行線上評選後，由「城市代表隊」（各都預賽之第一名隊伍），以及城市代

表隊之外、評分最高之「優秀隊伍」1隊晉級決賽；亦即各賽項/組皆有六隊晉級決賽。

決賽：分為高中組和全國組；由五都「城市代表隊」及1隊「優秀隊伍」進行四強（冠亞季殿）賽。

(五) 比賽日程

事項	日期	對象	附註
1 參賽報名	06月14日(二)至 06月28日(二)	報名者/隊伍	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
2 • 報名成功名單 • 組別編號分發 • 3D貼圖 (UV Mapping)	06月29日(三)	參賽隊伍	主辦方電子信件寄發“競賽項目組別編號”「賽事官網」公告報名成功之名單。
3 預賽期間 作品繳交	08月01日(一)至 08月03日(三)	預賽隊伍	依照《比賽辦法》，繳交預賽作品。
4 預賽期間 作品評審	08月08日(一)至 08月17日(三)	預賽隊伍	進行預賽，選拔各都之「城市代表隊」5隊；及「優秀隊伍」1隊。
5 • 入圍決賽名單 • 決賽賽程 • 決賽報到時間	08月24日(三)	城市代表隊5 + 優秀隊伍1	「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍，以及決賽時程。
6 決賽期間 作品繳交	09月13日(二)至 09月14日(三)	決賽隊伍	入圍隊伍完善決賽作品，於指定期間繳交。
7 決賽期間 口述報告、評審 QA 虛擬偶像主題走秀	09月19日(一)至 09月23日(五)	決賽隊伍	進行決賽，6取4強。入圍隊伍將於線上進行口述報告、評審 QA。 【直播】
8 總決賽日 開閉幕式 頒獎典禮	09月29日(四)至 09月30日(五)	冠亞季殿 頒布獲獎隊伍	冠亞賽(預錄播出)；獲獎頒布。 【直播】
9 獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	10月03日(一)至 11月30日(三)	預賽： 第一二三名 決賽： 冠亞季殿	獎項詳見「 <u>壹拾、賽事獎勵</u> 」；由主辦協會寄發；獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「 <u>獎學金獲獎資料</u> 」。

三、比賽辦法與繳交方式

(一) 作品製作規範

1. 參賽選手必須自主創作。
2. 不得使用中文簡體字。
3. 不限制製作過程中所使用之相關設備，包含軟體、硬體及各類素材等；惟作品中不得露出設備之品牌名稱或浮水印等商業標示。
4. 為比賽評分之公平性，作品中不得揭露參賽隊伍之所屬學校或選手身分（包括但不限於學校制服、識別證、LOGO、獨特花紋或意象等標誌）。若要寫上製作團隊和職務工作等訊息，則須化名呈現。例如：

- 導演 | 阿翔哥
- 編劇 | 瘋狂工作室 | 大喵
- 道具 | 棠棠、阿源、爆牛

(二) 預賽作品

★ 知名偶像明星「貝塔虎妮」受到「2022CCCE 城市盃數位科藝電競邀請賽」主辦方邀請，將為「造型設計」競賽項目擔任主秀明星。我們要為「貝塔虎妮」設計服裝和場景，讓她在出場時，驚艷全場！轟動全宇宙！ ★

1. 作品內容（主題由參賽隊伍自行命名）

- (1) 「主題服裝」1 套
- (2) 「著裝三視圖」1 套
- (3) 「主題場景」1 式

- 展現創意，企畫一幕主題，選擇 1 套「服裝」搭配相應之「場景」進行設計；並針對繪製的服裝，繪製「角色著裝的三視圖」。
- 主辦方提供之 3D 貼圖 (UV Mapping)，共有 3 套 (1 套 1 個模型編號，每套皆包含服裝貼圖與三視圖)，於 6 月 29 日與“競賽項目組別編號”一同寄發。
- 參賽隊伍自由選擇 1 套服裝進行設計。請勿更動格式大小與解析度！服裝貼圖有欠缺之處，將設定為主辦方提供的預設貼圖。
- 「服裝」作品之檔名末端，須寫明「模型編號」1 或 2 或 3

2. 繳交時間

於 2022 年 8 月 1 日至 8 月 3 日期間繳交，逾時不受理。

3. 繳交方式

報名成功之隊伍將收到主辦方 email 寄發「組別編號」。參賽隊伍須將作品上傳至 Google 雲端（開啟公開權限保留至 2022 年 10 月 31 日）：至官網上填寫對應繳件賽項的「Google 表單」，並於表單填入「雲端之分享連結網址」，完成表單即完成繳交流程。

4. 檔案繳交格式

		模型編號
主題服裝	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-預賽服裝 1
	副檔名	.png
	畫素規格	2048x2048 像素
	檔案大小	10 MB 以內
著裝三視圖	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-預賽三視圖 1
	副檔名	.jpg 或 .png
	畫素規格	1920*1080、300dpi、RGB 色彩
	檔案大小	20 MB 以內
主題場景	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-預賽場景
	副檔名	.jpg 或 .png
	畫素規格	3840*2160 像素
	檔案大小	10 MB 以內

5. 雲端的資料夾名稱範例

資料夾名稱：臺中市-高中組-造型設計 01-預賽作品繳交

此為「組別編號」

- 請依照主辦方所提供之「組別編號」作為分享雲端資料夾與檔案的命名。
- 分享的資料夾名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植組別編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(三) 決賽作品

1. 作品內容（主題由參賽隊伍自行命名，並作為簡報封面標題）

- (1) 「主題服裝」1套：精修優化預賽作品。
- (2) 「著裝三視圖」1套：精修優化預賽作品。
- (3) 「主題場景」1式：精修優化預賽作品。
- (4) 「CG繪圖」1張：參照主題服裝與場景，繪製「貝塔虎妮」2D CG繪圖。
- (5) 「造型設計簡報」1份：綜合表達設計之主題服裝、特色、場景情境、個性情緒、創意及目的等。

2. 繳交時間

於2022年9月13日至9月14日期間繳交，逾時不受理。

3. 繳交方式

參賽隊伍須將作品上傳至Google雲端（開啟公開權限保留至2022年10月31日）：至官網上填寫對應繳件賽項的「Google表單」，並於表單填入「雲端之分享連結網址」，完成表單即完成繳交流程。

4. 檔案繳交格式

主題服裝	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-決賽服裝
	副檔名	.png
	畫素規格	2048x2048 像素
	檔案大小	50 MB 以內
著裝三視圖	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-決賽三視圖
	副檔名	.jpg 或 .png
	畫素規格	1920*1080、300dpi、RGB 色彩
	檔案大小	50 MB 以內
主題場景	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-決賽場景
	副檔名	.jpg 或 .png
	畫素規格	3840*2160 像素
	檔案大小	50 MB 以內

CG 繪圖	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-決賽 CG
	副檔名	.jpg 或 .png
	畫素規格	1920*1080、300dpi、RGB 色彩
	檔案大小	200 MB 以內
造型設計 簡報	檔名	城市名-組別名-造型設計 01-決賽簡報
	副檔名	.ppt

5. 雲端的資料夾名稱範例

資料夾名稱：臺中-高中組-造型設計 01-決賽作品繳交

此為「組別編號」

- 請依照主辦方所提供之「組別編號」作為分享雲端資料夾與檔案的命名。
- 分享的資料夾名稱不得出現選手相關資訊，如校名、選手姓名，若規格不符者，主辦方有權不予受理；如因誤植組別編號而造成評分有誤，由參賽隊伍自行承擔。

(四) 決賽之口述報告與評審 QA

1. 參賽選手須以簡報作品進行「口述報告」4~5分鐘。
2. 口述報告之人數不限制，惟須由原報名參賽之成員進行。
3. 評審 QA 及講評為 5~10 分鐘，參賽隊伍成員皆須到齊。
4. 本賽程將同時進行「直播」，全程公開露出及錄製。
5. 本賽程於 2022 年 9 月 19 日至 9 月 23 日期間進行；報到時間，將在 8 月 24 日於「賽事官網」公告，報到流程詳見《賽事規章》之「柒、報到流程」。
6. 本賽程以線上形式進行比賽，參賽選手應排除各項干擾，確保訊號暢通（聲音和影像收播清晰）；若因訊號不佳或環境吵雜而致評審無法清楚收視和收聽報告，則成績後果自行承擔。

四、 評分標準

(一) 預賽評分標準

項目	內容說明	占比
主題服裝	設計創意、特色、符號元素、質感、獨特	40%
著裝三視圖	視角紋理合理性、視覺表現	20%
主題場景	情境、創意、整體視覺、氛圍、服裝場景契合	40%

(二) 決賽評分標準

項目	內容說明	占比
主視覺表現： • 主題服裝 • 著裝三視圖 • 主題場景	契合場景、創意、特色、著裝效果、透視紋理合理性	25%
CG 繪圖	身分、個性、繪製技法、表現張力	25%
造型設計簡報	主題設計之精要表達、圖文並茂與精美提報	25%
口述報告 評審 QA	「造型設計簡報」之報告技能：表達清晰、氛圍掌握、時間控制 QA：職務認知、專業技能與素養、製作過程等	25%

(三) 評分特別說明！

1. 本競賽項目報名分為「高中組」和「全國組」，其作品繳交數量與內容或有相同，但評分標準將視為「高中組=高級中等學校」、「全國組=大專校院」之程度不同，而分別進行評選。
2. 「全國組」為可跨齡之隊伍，若隊員中有高級中等學校之學生，其評分標準仍以「大專校院」程度評選之。
3. 主辦方將於預賽評分之前，召開本屆評審團會議，說明評分標準及相關注意事項。

五、注意事項

- (一) 參賽選手須自備本賽項所需之相關軟、硬體、通訊網路等設備，主辦方不予提供；所使用之應用程式與軟體應為正版、無侵害他方版權之情事。
- (二) 作品內容必須為原創，由參賽選手自行創作（包括但不限於概念、文字、圖案、表格、照片、影片、聲音、旋律、動畫、劇場演出等內容）。
- (三) 作品中如有使用各類既有素材（例如音樂、影片、圖片、聲音等），應注意其版權使用；若無法獲得版權擁有者或著作權人的授權，應搜尋免費素材資源進行使用，避免觸犯相關法律問題！
- (四) 賽後特別宣傳：主辦方具保留及使用「參賽作品」之權利（惟不得營利）。主辦方將於賽後，典藏精彩「決賽作品」至賽事官網「歷屆作品」專區，及上傳至 YouTube「CCCE 專屬頻道」，歡迎選手廣宣親友【按讚、訂閱、分享、開啟小鈴鐺】！
- (五) 未依規定期間內上傳作品/檔案，或繳交不齊全者，不予受理；作品繳交後，不受理更改。
- (六) 本屆賽事報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
- (七) 參賽對象及隊伍之資格與限制、報名方式、應備文件及注意事項等，詳見《賽事規章》之「伍、競賽項目與報名」。
- (八) 作品之影、音、圖、文、符號、程式、情境等，皆不得有非法、犯罪、詆毀、辱罵、嘲諷、裸露、性別歧視、不雅言行、危害善良風俗及人權等之負面意象；亦不得涉及宗教、政治及國際情勢等特定意識形態；違者取消參賽資格且主辦方或將行使告訴權。
- (九) 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。