

act+



關於少年轉生成
異世界幻想家
這檔事

#2025.07

act+

#2025.07

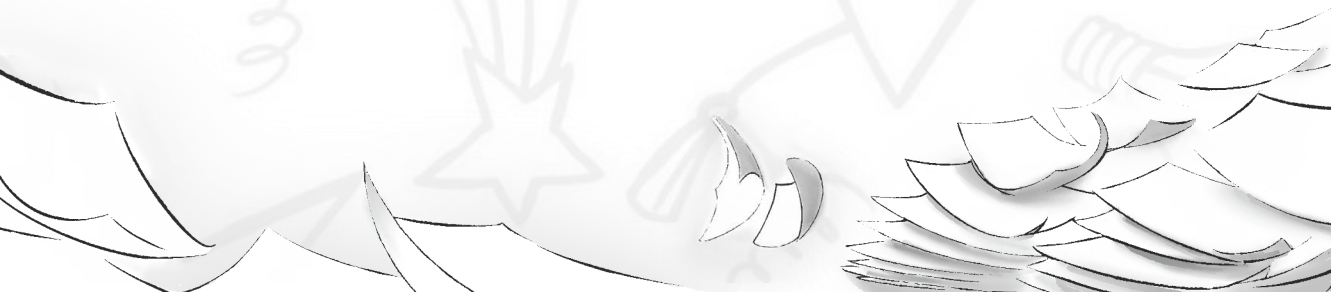
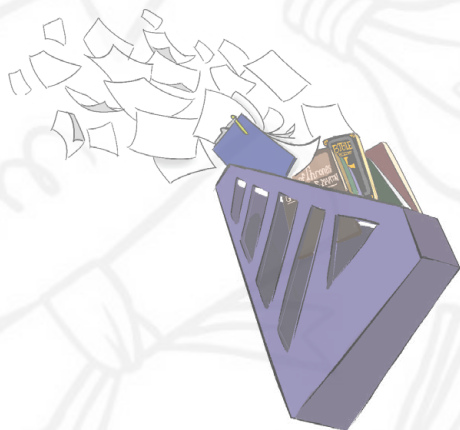
關於無聊

無聊，聽起來是浪費時間。但你有沒有發現，靈光一閃的瞬間，往往出現在巴士窗外、洗澡放空或睡前大腦進入α波的那幾分鐘？哲學家路德維希（Ludwig Wittgenstein）就說過，這些都是創意爆發的3B時刻（Bus、Bath、Bed）；文人歐陽修也早有「三上」體會——馬上、枕上、廁上，正是最適合構思寫作的場所。

「將畫筆扔下，給心境留白，向透明進化。」王菀之在《留白》裡唱出一種生活的智慧。留白，不是因為不懂畫，而是懂得何時何地不畫，是一種選擇。就像畫作需要空間，音樂需要休止符，生活也需要片刻的靜默，讓心靈有喘息的空間，讓創意蘊釀。

無聊還有另一種價值，它讓人開始聽見內在的聲音。當我們不再被資訊轟炸，不再急於填滿每一刻，注意力自然由外轉向內——可能是一個未解的問題，也可能是一個新念頭的萌芽。

下一次覺得悶，不妨留點白，容許自己、年青人「無無聊聊」一下，重整內在的節奏、打開異世界的創意之門。 



目錄

IN.Sight 樂觀

甚麼能夠引發少年人的好奇心和想像力？ 2

IN.Terest 樂趣

膽大黨神秘結集！ 5

IN.Sider 樂言

到此一遊——實習生感言 6

IN.Fo 樂事

一路握LIKE! 青年創科藝術專業培訓計劃 8

課程及活動報告 10

成就動畫人的國際大舞台 12

封面設計: 洪呈曦 & 美術排版: 陳柏熹

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



Act Plus 樂言社



actplushk.official

支持我們：



與其探討「甚麼能夠引發少年人的好奇心和想像力？」
不如思考「做或不做甚麼，才不會扼殺他們的創造空間？」

IMAGINATION

想 好

CURIOSITY

奇 像

IMAGINATION

力 心

CURIOSITY

甚麼能夠引發少年人的好奇心和想像力？

如果真心為一個人細心打算，或許不經意間已造就了
讓他們發展潛力（例如好奇心及想像力）的基礎——
不用參加教養講座或看參考書，學「如何能提升孩子的xxx」

不設限的勇氣

爸爸是英雄，其他人說不的 (坦白說，其他人既然是「其他」，才不用管他，但人言的確可畏.....)，他都有方法讓事情不是如此絕望。

事件：一名小學生獨自乘坐公共交通工具，「穿區過市」外遊 (由新界往九龍甚至港島，這在八十年代可算是一樁大事！)

小學生戰戰兢兢地向「上級」——母親大人申請外遊，母親一臉不置可否，碎碎念着任何人出門也有機會遇上的危險或意外，重點是小學生一般都容易迷路，而且「唔識搭車」。原本已準備好一連串求情理據的小學生，只靜靜等待着被駁回的一刻——只見母親微微點頭，著他請示父親（小學生心想：他不是都聽妳的嗎.....）。

老爸下班回家已晚，小學生臉上早已寫著「求救」二字。老爸在飯桌旁淡然一句：「只要知道如何回家便可以去吧。」他沒有刻意為小學生說好話：「蕩失路唔好驚，要識問人，口在路邊。蕩失下路先識多啲路；搭錯車更簡單，通常落車對面街總有同號碼既回程車，大不了就搭回程車返回原處。最緊要有零錢搭車。」說罷掏出零錢往小學生手裡塞：「來，睇下你做左準備未？去旺角花園街嗎？搭幾號巴士？」

也許就是自小就有「出錯很正常，總有方法補救」的大能量加持，直到小學生長大成人的今天，也是天天以「試新」為樂，對世界充滿好奇和期待，總覺得「大不了便從頭再來」，更以「蕩失下路先識多啲路」的氣魄來闖蕩江湖，自得其樂之餘，更開拓了眼界和經驗，雖然事實上並非每次都「對面街就有回程車」，但只要多走幾個路口，都總會有線索。

感謝從不為孩子設限，只為孩子可平安走得更遠、更寬廣而費心意的爸爸，小學生的好奇心與膽大心細，由是給訓練出來。

被賞識的藍獅子

有眼光的**老師**，看到的從不是學生在成績單或習作上的表述，她看到的，是孩子內裡的寶藏。

事件：幼稚園學生的第一幅貼堂作品

這名幼稚園生最愛上課。她記憶的幼稚園充滿了茶點、顏色、畫畫、同學、老師、食物（重要的事要重複），學畫寫自己的名字.....就是從來沒有功課，多麼美滿的校園生活！

有一天，幼稚園生依舊開心又用心地上課，這天是畫畫課（其實好像天天都是），但這天有點不同，這天要畫獅子！獅子啊！你懂嗎？

是「好勁好大隻叫做大王」（是百獸之王）的動物！幼稚園生使勁地畫呀畫，只想盡快完成草圖，因為這天更是第一次用顏色筆，是粉彩還是蠟筆呢？總之就是未嘗試過的顏色筆！太好了，幼稚園生挑了最喜愛的顏色，盡情地塗，塗呀塗，有深有淺地塗，完成！

興奮的幼稚園生舉手向老師表達完成了習作。老師走到她的座位旁，看着幼稚園生的大作，不住微笑點頭，隨即舉起畫作，向同學們展示：「各位同學，大家看看，這獅子多漂亮！這種畫法叫「淨色」，同學好厲害！懂得只用一種顏色作畫。我們繪畫時可以用任何方法、任何顏色，只要漂亮便好。看！這獅子多漂亮，要貼堂呢！」幼稚園生感到臉蛋發熱，被讚賞了，還可以「貼堂」，既腼腆又高興。那可是幼稚園生最喜歡的藍色，當然要給獅子塗上，那麼捧的獅子當然要用最漂亮的藍色！

那隻全藍色的獅子不但沒有為幼稚園生帶來側目或質疑，反而開啟了她往後毫無限制的思路和配搭，建立了她在想像和創作世界中，沒有甚麼不能或不可能的想法。

感謝接納孩子奇思異想的老師，他們越過孩子的表面，發現小腦袋裡的潛力，欣賞之餘更為他們護航——教導群體接納不同，建立和而不同的文化空間，讓他們可從容自在的成長，繼續奇特，繼續「古靈精怪」。



想像力帶來創意，而有趣的創意總是有點古怪？
愛因斯坦（Albert Einstein）說得對：

「如果某個點子一開始聽來不夠古怪，它就沒有甚麼潛力了。」
（“If at first the idea is not absurd, then there is no hope for it.”）



老爸和老師也用心、細心地觀察和認識小學生／幼稚園生，看見他們的特質和潛力，按他們的本相加以引導和提醒，沒有錯過那獨特的個體。更重要的是，那份在成長路上因著愛而被「接納」和「看見」的力量，足以成為小學生／幼稚園生成長的最大養份，造就了發展潛能的基礎。 



膽大黨神秘結集!

IN.
Terest

樂
趣

文：Paper Paker

「王道漫畫」是指一種以熱血、友情、勝利為核心元素的動漫類型。如果再加上校園、鬼怪、外星人及大量荒誕設計，又會變成什麼呢？2024年，有一部十分有趣的動畫登陸網絡串流平台——《膽大黨》。

《膽大黨》不是典型的王道漫畫，它更貼近「新派少年漫畫」，走獵奇、熱血、搞笑兼愛情的路線。故事講述沉迷神秘學的宅男中學生高倉健，與來自靈媒師世家的女同學綾瀨桃，因一次打賭而「撞鬼」，從而獲得超能力，自此二人身邊接連發生靈異事件。

漫畫中，弱小的青少年獲得特殊能力，並一步步成長，在冒險中與不同夥伴相遇。每位重要角色背後都有其獨特故事，逐漸形成並加深主角群之間的「牽絆」。這種套路在不少熱門作品中都很常見（如《海賊王》）。此外，《膽大黨》作者龍幸伸以大量日本國內及世界各地出現的神秘事件貫穿整個故事。每當劇情進入緊張關頭，作者總喜歡將各種元素混合（恕不劇透），成功營造出「大堆頭，估唔到你咁玩」的效果，讓讀者睇得相當過癮！

香港是一個中西文化薈萃的大熔爐，大大小小的都市傳說和民間故事就在我們身邊流傳。神仙如黃大仙、車公；鬼怪則有狐仙、新娘潭紅衣女等，每個地區都有屬於自己的廟宇傳說。不同年代來港定居的移民與原居民，也為本土帶來了豐富多元的靈異故事。這些神神怪怪的題材總能引發讀者的好奇與獵奇心理。說不定某天，就會出現以香港為舞台的《膽大黨》風格動畫呢！



圖片出處：《膽大黨》動畫官網
<http://anime-dandadan.com/>

到此一遊——實習生感言

剛過去的一季，樂言社來了3位安靜卻同樣藏着可愛心靈的實習生。他們嘗試過製作遊戲素材、3D 建模、A.I. 動畫賀卡；亦協助過預備教室設備……幾個月的工作體驗轉瞬即逝，三位男生在職場「異世界」發現了甚麼？



編輯 

實習生 Jeffrey 、Sunny 、Eugene 

過去幾個月，你們有甚麼學習或體會嗎？ 



我充分地學習到蒐集參考資料的技巧，可以方便整理風格；而且以資料和圖像提供參考，有助我與同事溝通。我也體會到分配時間的重要性，相信會更有經驗應付日後的工作。



我體驗到商業製作的完整流程，每一個步驟做到哪個程度才合格。最大的體會是團隊創作和個人創作的分別，需要來來回回，多次溝通、嘗試，再磨合。



我也感受到個人和團隊製作的分別，也嘗試了運用A.I. 加快部分製作流程。



有甚麼事令你印象最深刻呢？



有一次，我協助更換教室裡的投影機。爬上長梯後，同事和我好不容易把舊機器拆除，準備好換上新機器，才發現上方缺少了一個支架，無法完成工序；因為教室仍在運作，需要使用投影機，所以我們又得把舊機器重新裝回去！那一刻我有點洩氣，但同事卻沒有感到氣餒，立即找尋解決方案，準備下次重做，這令我感受很深。



剛提到團隊製作的磨合...記得剛到埗的首個設計，我改了不下二十次！由此我明白到商業製作中，取得共識和平衡很重要。



可以分享你的下一步計劃？



（不約而同）我們都會用學會的技術，嘗試新的創作；還計劃花點時間更新自己的作品集！



大家有甚麼想跟未來的實習生說呢？



Trust the process.



你好，未來的實習生，如果實習結束後你們找到工作可以介紹給我嗎？我的電郵：XXX*，謝謝。



* Jeffrey請放心，編輯不會向公眾透露你的個人資料。

一路握LIKE!

青年創科藝術專業培訓計劃



剛過去的六月，約20位青年人連續兩星期，無懼紅雨，一口氣完成了「一路握LIKE——青年專業創科藝術培訓計劃」，為期十一天的基礎課程！由初次接觸動畫和電腦遊戲製作軟件，到最終展示具個人風格的短篇作品，他們的表現就只能夠用毅力可嘉、不可思議來形容，實在太有驚喜！

新冠疫情令全球經濟受創，疫情後的重建仍是漫漫長路。青年人面臨更嚴峻的職業不穩定，特別是資源匱乏的青年，更缺乏展現才能和自我的機會；單靠正規教育並不足以突破困境。

另一方面，疫情同時加速數碼生活「新常態」——無論電子支付、物流與電子商貿。數碼藝術及創新服務的需求激增，為青年開拓嶄新職涯方向。據《香港統計月刊》2022年6月號，「軟件、電腦遊戲及互動媒體」於2020年創造了544 億港元的增加價值，佔文化及創意產業（CCI）總增加價值的 47.1%，就業人數達 64,980，佔總就業人數 28.4%。[1] 這反映香港創科藝術市場潛力龐大。

[1] 香港特別行政區政府統計處(2022)「專題文章:香港的文化及創意產業」, 2022年6月, 香港統計月刊,第9頁

在數碼時代長大的新生代，擁有與生俱來的數碼藝術觸角和尚待栽培的發展潛能，卻因主流教育缺乏貼近業界的課程、學費高昂或入學門檻，難以走進創科藝術專業領域。若要打破這局限，便需提供針對性培訓與資源，培養他們的數碼素養、抗逆力、自信與社交能力，幫助他們向上流動，轉化潛能為職涯機遇。

做咩「握LIKE」？



今次的培訓計劃命名「一路握LIKE」，寓意青年人一路上把握興趣，鍛鍊創科藝術新技能，邁向理想職涯。計劃分為基礎及專業課程兩個階段，**基礎課程**隨著專業技術提升，首次結合動畫及數碼遊戲兩方面的基礎知識和技能，並提供相應的創作力訓練，激發學員的熱誠和創意。

今年七、八月尚有數期基礎課程，完成後學員可經面試甄選，繼續免費修讀一年全日制**「青年創科藝術師專業班」**。學員將學習符合業界標準的動畫與數碼遊戲製作、參與展覽及公開比賽，累積實戰經驗；他們還會接受個人發展及職涯指導，畢業後可投身電影、電視、後期製作、廣告、藝術教育與設計等，多個與創科藝術相關的行業。

我們都很期待這群青年人下一步的蛻變旅程！

*課程另設**專題講座**，為青少年、家長、教師或青年工作者講解數碼時代所需的「未來技能」、創科藝術行業發展趨勢和職涯規劃，協助青少年計劃未來升學及就業路向。如有興趣，歡迎了解更多

計劃網站 <http://www.actplus.org.hk/yia>

欣賞基礎課程學員的作品：



課程及活動報告



公司培訓：大南玩具實業



2025/3

A.I. 動畫初階班

A.I. x 3D 電腦動畫進階班



2025/4

校友會活動巡禮

教育局一

電繪圖像插畫師成果分享會



教育局一定格動畫班成果分享會

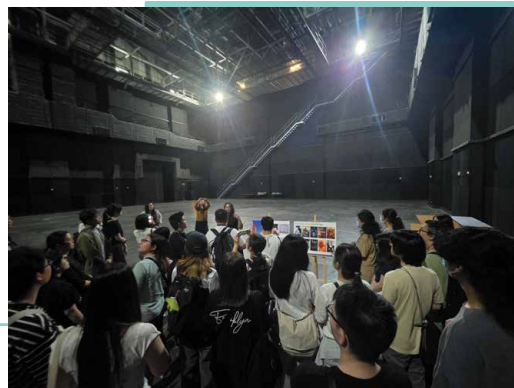


2025/5

Unreal Engine 5 動態圖像設計短片課程



校友會：參觀邵氏影城



員工活動：深圳文博展



成就動畫人的國際大舞台

SIGGRAPH 香港
ASIA 2025
HONG KONG

—SIGGRAPH Asia 2025 五個月倒數

全球電腦圖像界 (Computer Graphics) 年度盛事 SIGGRAPH 和 SIGGRAPH Asia，每年都由學界、業界數十位學者和資深製作人擔任各個環節的籌委成員。究竟是甚麼吸引這群「大忙人」，每年以義務身分推動這場盛事？最近兩屆電腦動畫節 (Computer Animation Festival, CAF) 主席的經驗或者能引起不少共鳴。

期待亞洲作品大放異彩

「見證來自不同背景的創作令人鼓舞，我希望未來能看到更多這樣的作品。」2024 主席伊藤順子 (Yoriko ITO) 形容的CAF就像一場「藝術節」——它集合不同國家、不同文化的獨特風格和多元化視角。「評審非常艱難，但最終的三個得獎作品毋庸置疑。這不僅關乎達到如此成就所需的品質和技術水平，也關乎優美的敘事技巧。」最佳影片 Au 8ème Jour 的電影質感、運鏡和劇情；學生最佳作品 Courage 的構圖方式和「突破自限」的主題，都令她印象深刻。她見證不少創作者，特別是獲獎的，都有機會進入大型工作室，能夠在這個銀幕展示作品的魅力，不言而喻。

從 SIGGRAPH 到 Shrek 的奇幻歷程

今年CAF 主席張漢寧 (Tim) 的經歷恰巧證明了Yoriko的話。從 1994 年以學生義工身份參與 SIGGRAPH，Tim的動畫旅程正式啟航！隔年他的學生作品Rolling Stone入選 SIGGRAPH 電影院，接著 1997 年他就在Pacific Data Images完成動畫短片Gabola the Great。往後他就參與了為人熟悉的《蟻哥正傳》、《史力加》全系列和《小飛俠阿童木》。

Tim 形容SIGGRAPH 與 SIGGRAPH Asia 徹底改變了他的人生：「它開展了我的事業，讓我有機會學習和探索，還結交了志同道合的朋友。我急不及待想看到新作品登場！也許這就是他們動畫旅程的起點！」

接近 500份來自世界各地的作品，已進入CAF評審階段。不論你是資深動畫師、初出茅廬的動畫師，或是尚未出道的新人類，只要對動畫創作有熱情，都應該把握機會來感受一下這個志同道合的社群的溫度和支持。今年主辦城市就在香港，勿失良機！ a

SIGGRAPH Asia 2025: Generative Renaissance

地點：香港會議展覽中心 (HKCEC)

日期：2025年12月15日至18日 (展覽由16日起)

網址：<https://asia.siggraph.org/2025/> (門票早鳥優惠至 10 月3日)



A.I. 電腦動畫故事

日期: 8月12、14日 (二、四)
時間: 19:30-21:30

應用人工智能工具, 讓天馬行空的想像力爆發!

日期: 8月19日 - 9月11日 (二、四)
時間: 19:30-21:30

A.I. 3D電腦動畫入門



面授、網上均可

學費資助申請: 非凡少年同學會會員、15-24 歲弱勢青年適用



地點: 荃灣培训中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓 B1室
查詢: 3704 7782 / 6152 7464 (Whatsapp)
詳情及報名: <http://www.actplus.org.hk/trainingcourse>

Like 2025

青年創科藝術專業培訓計劃
Youth INNO-ART Development Project

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	錦田班	2025年7月28日-8月9日
	荃灣班	2025年8月18日-8月30日 加開
	網課	2025年9月8日-9月20日 加開

時間 上午班 10:00 - 13:00 | 網課 19:00-22:00
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
錦田培訓中心 | 新界錦田公路131號錦田青年中心1樓

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 (1200小時全日制)

日期 2025年9月 — 2026年8月



查詢：

WhatsApp (852) 6152 7464

電話 (852) 3704 7782

詳情及報名

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

主辦機構：



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

捐助機構：



太古基金