

# Taiwan Global Internship Program Plus (A+)

教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫

## 112年度數位遊戲開發人才 赴日本頂尖專業企業拋光計畫



實習公司：  
Grounding.Inc (京都事務所)



實習時間：  
2024年2月19日~2024年7月26日



主辦單位：教育部



承辦單位：南臺科技大學



# 課題 01

# 3D建模

內容介紹：

作為實習的第一項專案，課題一旨在使實習生熟悉公司環境、認識京都在地景點以及學習業界建模流程。

在課題中實習生須前往壬生寺取材，並在一週內使用軟體MAYA製作寺內感興趣之物體的3D模型。

此次製作的3D模型分別為二次元風的稻荷鳥居和寫實風的提燈。



# 課題 02

# 動畫製作

## 內容介紹：

課題二以實習生對京都的印象和2D橫向卷軸動作遊戲為題，展開了約一個月的動畫特訓。

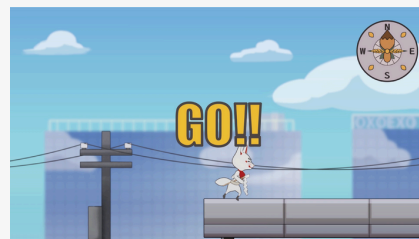
動畫《小狐狸大冒險》描述伏見稻荷大社的神使在城南宮玩耍時忘記了回家的路，並在回家路上得到了幫助或遭遇困難，最後順利回家的故事。

此動畫由實習生發揮各自專長，背景與烏鴉為2D手繪，狐狸和妖精則為3D動畫，最後在After effects中進行特效後製及處理。

## 實習生心得：

動畫中的三個場景是我們在來到京都後去過的或有印象的地點，分別為二月梅花盛開的城南宮、旅客抵達京都時必定經過的京都車站和以千鳥居聞名的伏見稻荷大社。

在動作遊戲的框架下，我們認為「冒險」能很好地串聯起我們所去過的地方，並為動畫注入活力，迷路的主角則和初來乍到的我們相似。將這些想法統整後就得到了冒失狐狸在京都四處跑的故事。



# 課題 03

# UI 設計

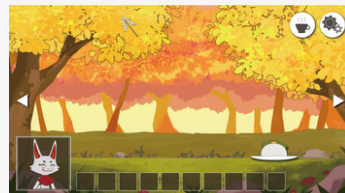
內容介紹：

課題三為UI設計，在此課題中實習生須設計出配合遊戲世界觀的3~4種遊戲中所需的UI介面，並須額外設計商店介面。此次作業為獨立作業，遊戲類型從上到下分別為探索蒐集和解謎逃脫。兩UI設計皆延續課題二《小狐狸大冒險》的世界觀。

## UI 《狐狸之旅》



## UI 《妖精之森》



# 課題 04

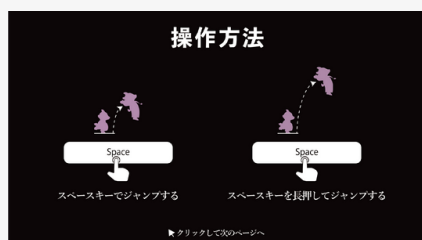
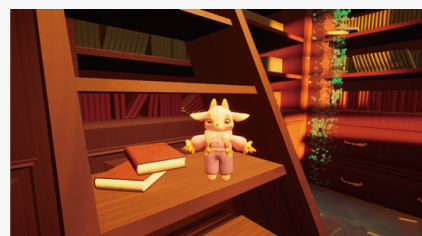
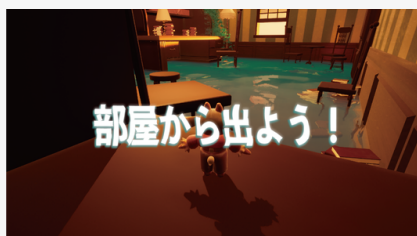
# 遊戲開發

## 第三人稱跑酷遊戲《Out of the Flood》

內容介紹：

課題四是為期兩個月的獨立遊戲開發專案，企劃、美術與程式皆由實習生獨立完成。此課題以「跳」為主題，並使用UE5引擎製作而成。

在此遊戲中玩家扮演一個約20cm的布偶，而玩家的目標則是操縱布偶逃離房間。遊戲過程中，玩家可以看到不斷上升的水面和爆裂的水管，預示了這個房間很快就會被水淹沒，玩家也須小心不要失足並溺水而亡。



操作說明：此遊戲主要以鍵鼠操控，按下WASD可以往上下左右移動、滑鼠可用來控制方向、空白鍵操縱角色跳躍，長按空白鍵則能跳得更遠。

