

《升輔通訊》第一期

中華傳道會劉永生中學 2018-2019 年度

本年度升輔老師

卓淑珍老師

陳麗嫻老師

陳凱德老師

曾志聰老師

陳苡琦姑娘

號外!

「絕地求生」製作人

專訪 — 金昌漢



點
燃
未
來

創
意
科
技

職業介紹

YouTuber

原畫師

遊戲製作人

編輯：3B 鄭冠豪 趙琛銘 3C 吳銘恩 3D 楊祥暉

陸景璇

顧問老師：曾志聰老師

職業介紹 (一) : YouTubers

YouTuber 一詞源自於 YouTube 與英語詞尾"er" (表某職業之意) 組成, 意指製作以 YouTube 為傳播管道的影片為職業的人。廣義而言是指專門在影片分享網站 YouTube 上傳原創影片的網絡名人。狹義而言必須要藉由 YouTube 上傳影片來賺取收入, 是一種對網絡媒體工作者的職業稱呼。

YouTuber 例子

一) 慕容公子

本名吳嘉亮。活躍於 Facebook、YouTube、Twitch, 經常透過 YouTube 直播遊戲實況, 並將部分實況精華片段發放至 YouTube 因為他風趣幽默的直播內容而出名。他在 YouTube 上的訂閱人數有 130,000 萬之多。他通過 YouTube 的盈利機制平均每月獲得 24,000 元的收入。

金句:「我不會改變自己的形象, 會維持一貫的現狀, 與其以虛假的面具討好觀眾, 倒不如做自己還比較開心。」



二) Ming 仔

本名梁嘉銘。他是一名主要以拍攝旅遊影片的 YouTuber。自從他上載《今日 freestyle: 每天自戀多一些》至 YouTube 後大獲好評而受到關注。由於他口才出眾, 題目內容吸引、有趣, 加上手法新鮮及完全帶出了重點, 成名後成為全香港訂閱人數第 1 位的 YouTube 用家, 訂閱人數超過四十萬人。而已上載的八個短片點擊總數也合共超過二百萬。

金句: Just an ordinary guy who talks about everyday life and thought of the day.



YouTuber 的文化

有名的 YouTuber 們通常會舉辦討論會、見面會等等以獲得粉絲長期支援。

當 YouTuber 在 YouTube 上的頻道訂閱人數到達一定人數，Google 即會贈送創作者獎以示鼓勵，等級如下：

白銀創作者獎 - 十萬訂閱

鑲金創作者獎 - 一百萬訂閱

鑽石創作者獎 - 一千萬訂閱

紅寶石創作者獎 - 五千萬訂閱



▲圖為鑲金創作者獎(YouTube Gold Play Button)

YouTuber 收入

YouTuber 利用 Google 的 AdSense 廣告盈利機制，與 YouTube 分潤廣告的收入，其開放營利的標準是：個人頻道在過去 12 個月內累積的訂閱人數和觀看時間需要分別達到 4000 小時觀看時數與 1000 訂閱數，才有資格申請加入 YouTube 合作夥伴計劃（即是獲得收入）。

「當某 YouTuber 每個月都有 \$3,000,000 觀看率，以每千次觀看能有大約 8 元港幣的收入計算，每個月會獲得 \$24,000 的收入。」

如何成為一名 YouTuber

- 具備拍攝工具、基本剪輯能力（如 Photoshop，Moviemaker 等剪輯程式）
- 必須適時調整心態：懂得面對別人的批評，保持樂觀的態度



▲圖為修圖常用軟件 Photoshop

Youtuber 香港課程 - World YouTube School

入讀要求：

只要年滿 18 歲或以上的人都可報讀

課程：

每個月 US\$100

每個月 4 堂課，初級 24 堂，高級 24 堂，一共 48 堂視頻教學

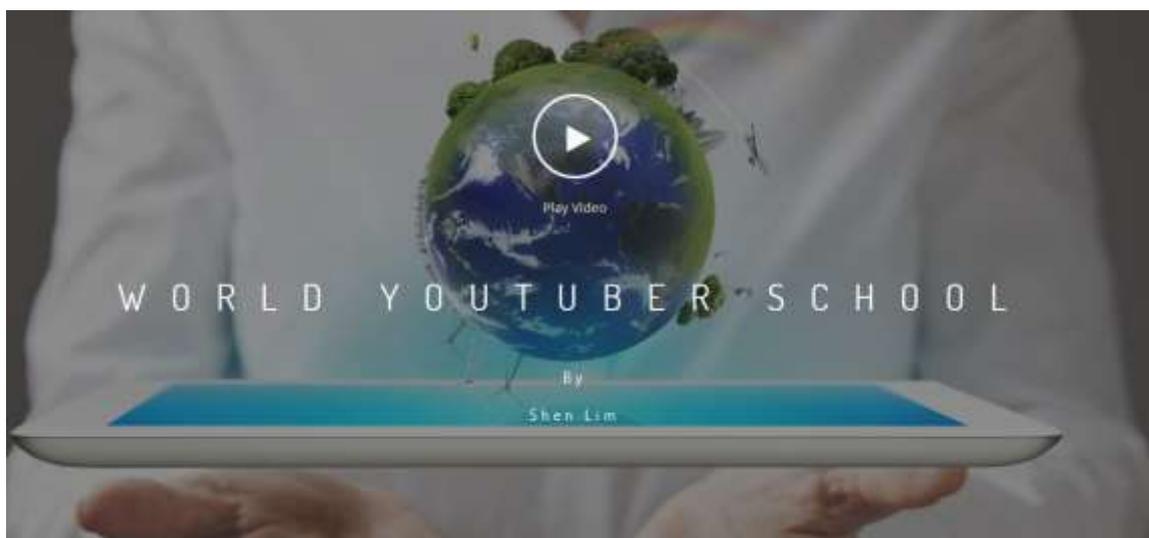
初級課程及高級課程各分 6 個月

學習重點：

學會好萊塢式影片剪接魔法

Google Adsense 廣告收入的方法

運用 YouTube 實現網路創業，賺取網路收入的方法



職業介紹 (二)：遊戲製作人

就像產品經理這種複合型職位一樣，各個公司對於遊戲製作人的定義很不一樣。對於規模小的公司，製作人往往就是公司的負責人；而規模較大且有多個產品(線)的公司，才需要製作人這種角色。

要求能力

製作人職位的由來，是來自英語中的“Producer”，是指對作品/產品的最終品質和開發預算負責的人，他/她需要瞭解市場並設定目標、制訂並獲取預算、組織產品開發團隊、分配團隊職責、並推動專案開發直至進入市場。因此，在遊戲領域成為一名製作人，往往需要具備如下能力：

- 1、市場研究的能力
- 2、基礎的數位閱讀和數位分析的能力
- 3、組織和團隊管理能力
- 4、專案管理能力
- 5、理解遊戲開發的過程和所需專業能力



▲圖為宮本茂，著名遊戲製作人，曾製作《Mario》等遊戲

有些自己具備發行能力的公司，還需要製作人參與遊戲的發行和運營計劃，因此最好也懂一些市場發行和運營方面的知識。對於以開發為主的遊戲公司，其中**最為重要的應該是團隊的組織和管理能力**，也就是說製作人主要是和人打交道的人，熱愛並懂遊戲只是必要條件。

製作人種類

1. 執行製作人

大多數的電子遊戲是由協力廠商開發商製作。在這樣的情況下，外部的製作人通常會以「執行製作人」的身份接受遊戲發行商的聘僱。而開發商內部自有的製作人則扮演較接近實務管理的工作。某些遊戲開發商並沒有內部自有的製作人，而完全依靠發行商指派的製作人來負責相關的工作。

2. 內部製作人

對於內部製作人來說，通常專精於開發商擅長的遊戲類型，也因為個人的背景技能有不同的專精領域。這些領域可能包括：程式編寫、設計、藝術、音效和品質管理。一般的製作人通常擔任開發計劃管理者的角色，負責讓遊戲作品在預定的時間和預算內順利完成。

3. 外部製作人

對於外部製作人來說，他們的工作責任主要是同時監督多個開發商的遊戲開發計劃，向出版商的高級管理階層匯報遊戲作品的開發進度和遇到的問題。

號外! 「絕地求生」製作人專訪 — 金昌漢

GAME Watch (以下簡稱 GW)：最近，「絕地求生」售賣數量突破 1200 萬份了，你是怎麼看待這份成功的呢？

金昌漢 (以下簡稱：金)：從開發當初，我們就清楚的知道這是在開創一個新的遊戲種類。但是，我也沒想到這個類型能夠得到這麼迅速的成長。所以還是想對包容並享受著大逃殺遊戲的玩家們表示感謝。

GW：開發團隊是怎樣構成的呢？外界有種「無國籍」團隊的印象。

金：開發團隊的構成非常全球化，雖然以韓國人為主，但日本人也很多，也有來自波蘭和西班牙的開發者。藝術內容的相關製作中，也有來自法國和加拿大的同事。大家也並不需要特意搬家到韓國來，而是在各自的地方以遠端合作的形式參與開發。通過這種形式把世界各國的人聚在一起，這樣就不會特別偏袒某個區域，就容易作出更具全球性的遊戲出來。

GW：從世界範圍看，有沒有注意到「某個地區人氣特別高」這類的傾向呢？

金：單純的從數字來看的話，中國是人數最多的，但是因為人口太多了，所以也說不上是特別有人氣。要是以人口比來算的話，果然還是北美、歐洲和澳大利亞是最高的。東歐、南美以及東南亞的增長比較緩慢。這些資料其實 steam 上都有公開，查一下應該就知道了。



▲圖為絕地求生製作人金昌漢

收入

通常來說，電子遊戲製作人的收入在所有開發職務中排名第三高，居於業務（行銷和管理）及程式設計師之後。

「根據遊戲業界的年薪調查顯示，遊戲製作人每年的平均收入為\$75,000 美元。互作經驗在三年以下的助理製作人每年平均賺取\$43,800 美元，互作經驗三至六年的製作人的平均年薪則為\$55,700 美元。擁有六年以上經驗的執行製作人（或稱製作統籌）則可獲得平均\$103,000 美元的年薪。」

課程

	VTC 手機應用程式設計	<p>開辦院校 IVE - 工程</p> <p>課程程度 專業文憑</p> <p>上課地點 青年學院(九龍灣)</p> <p>教學語言 主要為英語，輔以粵語</p> <p>上課時數 240</p> <p>課程費用 港幣 \$28,800</p>
	Cocos2d-x 跨平臺手機 遊戲設計課程	<p>課程時數 合共 24 小時</p> <p>適合人士 對編寫遊戲程式有興趣之人士</p> <p>課程筆記 本中心導師親自編寫中文為主筆記，而部份中文字附有英文對照。</p> <p>一人一機上課 本課程以一人一機模式上課</p> <p>課程費用 \$3,580</p>

職業介紹 (三): 原畫師

原畫師，又稱主鏡動畫師，是負責把構圖畫成主要鏡頭的工作人員。畫成的稿件稱為原畫。一個原畫師除必須具備最少一至兩年在動畫師的累積工作經驗及熟悉動畫製作過程外，還要對鏡頭攝影技巧具有一定研究。

主要工作：

1. 依據企劃書，進行遊戲角色、物件設定
2. 繪製遊戲場景、遊戲介面
3. 協助其他遊戲美術製作

入職條件：

1. 具紮實的美術基礎，手繪能力強。
2. 具團隊配合經驗，理解及適應能力強。
3. 具角色/場景 UI 設計經驗者尤佳。

需要讀的課程：

- 藝用解剖學 2D 美術軟體應用
- 3dsMax 遊戲應用實務
- 遊戲動畫場景設定
- 角色設計、燈光設計
- 遊戲動畫製作流程管理



▲火影忍者原畫師黃成希作品

相關課程：數碼娛樂榮譽理學士

提供機構：明愛專上學院 (CIHE)

課程簡介：本課程為四年全日制課程，以電腦科學及設計藝術為基礎，為同學提供數碼娛樂的專業教育，同學可按興趣選修不同的進階領域，例如電腦遊戲、電腦動畫及多媒體設計等



▲原畫師日常工作情形