

公司概況資料表

以下資料由甲尚股份有限公司及其推薦證券商提供，資料若有錯誤、遺漏或虛偽不實，均由該公司及其推薦證券商負責。

以下揭露之認購價格及依據等資訊，係申請登錄興櫃公司與其推薦證券商依認購當時綜合考量各種因素後所議定。由於興櫃公司財務業務狀況及資本市場將隨時空而變動，投資人切勿以上開資訊作為投資判斷之唯一依據，務請特別注意

◎ 認購相關資訊

- ◎ 公司簡介
- ◎ 風險事項說明(申請登錄戰略新板公司適用)
- ◎ 主要業務項目
- ◎ 最近五年度簡明損益表及申請年度截至最近月份止之自結損益表
- ◎ 最近五年度簡明資產負債表
- ◎ 最近三年度財務比率

公司名稱：甲尚股份有限公司（股票代號：6882）

申請登錄：一般板 戰略新板

| | |
|-------------|--------------------------------------|
| 董事長 | 王宏洋 |
| 總經理 | 陳久正 |
| 資本額 | 新台幣 225,806,650 元 |
| 輔導推薦證券商 | 日盛證券股份有限公司、凱基證券股份有限公司 |
| 主辦輔導券商聯絡人電話 | 日盛證券股份有限公司 郭正儀小姐 (02)2562-6288 #7902 |
| 註冊地國 | 該公司非屬外國發行人，故不適用 |
| 訴訟及非訟代理人 | 該公司非屬外國發行人，故不適用 |

| 輔導推薦證券商認購甲尚股份有限公司股票之相關資訊 | | |
|--------------------------|---|-------------------------|
| 證券商名稱 | <u>主辦</u> 日盛證券股份有限公司 | <u>協辦</u> 凱基證券股份有限公司 |
| 認購日期 | 日盛證券:111 年 2 月 23 日、凱基證券:111 年 2 月 23 日/3 月 30 日 | |
| 認購股數 (股) | <u>578,000 股</u> | <u>100,000 股</u> |
| 認購占擬櫃檯 買賣股份總數 之比率 | 2.56% | 0.44% |
| 認購價格 | 每股新台幣 53 元整 | |
| 認購價格之訂 定 依據及方式 | 本推薦證券商依一般市場認購價格訂定方式，評估市場法、成本法及現金流量折現法等評價方式，以推算合理之股票價格，作為本推薦證券商認購甲尚股份有限公司(以下簡稱甲尚公司或該公司)興櫃股票價格之訂定依據；再參酌甲尚公司產業概況、經營績效、發行市場環境及同 | |

業之市場狀況等因素後，由本推薦證券商與該公司共同議定之。主辦推薦證券商本次取得該公司之股份係由參與該公司 111 年第一次現金增資取得 578,000 股，協辦推薦證券商本次取得該公司之股份係藉由參與該公司 111 年第一次現金增資取得 92,220 股，再經由原始股東轉讓持股取得 7,780 股。

目前股票價值的評估方法諸多，而各種方法皆有其優缺點，評估之結果亦有所差異，目前常用之股票評價方法主要包括：

(1) 市場法：本益比法(Price/Earnings Ratio, P/E Ratio)及股價淨值比法(Price/Book Value Ratio, P/B Ratio)，均透過已公開的資訊，與整體市場、產業性質相近的同業及被評價公司歷史軌跡比較，作為評量企業的價值，再根據被評價公司本身異於採樣公司之部分作折溢價之調整。

(2) 成本法：亦稱帳面價值法(Book Value Method)，係以帳面歷史成本資料作為公司價值評定之基礎。

(3) 現金流量折現法(Discounted Cash Flow Method, DCF)：重視公司未來營運所創造之現金流量作為公司價值之評定基礎。

上述股票評價方法，股價淨值比法較適用於獲利不穩定，或成熟產業但獲利波動劇烈的景氣循環公司，且受經營期間長短、盈餘分配政策、股東權益結構等因素影響，亦未考慮公司未來成長性，故對成長型公司較不具參考性；成本法係以歷史成本為計算之基礎，易忽略通貨膨脹因素且無法反應資產實際之經濟價值，且深受財務報表所採行之會計原則與方法之影響，將可能低估成長型公司應有之價值；現金流量折現法則須推估某些假設，如未來營收成長率、邊際利潤率及資本支出等假設，在產業快速變化下較難取得適切之數據，使未來現金流量及加權平均資金成本更無法精確掌握。故本次輔導推薦證券商認購甲尚公司僅就本益比法作為評估基準。

甲尚公司所營業務主要產品為提供角色創建及角色動畫製作工具、數位內容素材之銷售暨前列核心技術之授權，主要應用在遊戲產業、影視產業、AR 擴增實境、VR 虛擬實境和混合現實 MR 應用等。經參考國內已上市櫃之同業資料，並無與甲尚公司營業規模及產品類別完全相同之同業，因此參考與甲尚公司從事相同或類似業務之國內影視產業上市櫃公司，並作為採樣同業公司如下：

訊連科技股份有限公司(上市公司，以下簡稱訊連，股票代號：5203)，主要產品為多媒體影音軟體，從影音播放、編輯、製作、燒錄、備份等功能及影像、相片編修一應俱全，應用面以數位播放、數位內容創作為主，與甲尚公司主要業務及產品運用領域類似。

力新國際科技股份有限公司(上櫃公司，以下簡稱力新，股票代號：5202)，主要從事影像統合分析系統、文字辨識、多媒體視覺整合、辦公室自動化、資料數位化與商業流程系統化等應用軟體研發，與甲尚公司主要業務類似。

大塚資訊科技股份有限公司(上櫃公司，以下簡稱大塚，股票代號：3570)，主要係代理 Autodesk 全產品線(CAD 等專業軟體)，提供製造業及營建業所需 3D 繪圖軟體系統導入及整合應用解決方案，及相關技術顧問諮詢、軟體教育服務等，與透過 AR/VR 虛實整合方式進行數位轉型等解決方案，與甲尚公司主要業務類似。

茲就甲尚公司採樣同業、上市資訊服務業及上櫃資訊服務業最近三個月(110 年 12 月~111 年 2 月)之股價本益比區間列示如下：

單位：倍

| 月份 採樣同業 | 110 年 12 月 | 111 年 1 月 | 111 年 2 月 | 平均 |
|--------------|------------|-----------|-----------|-------|
| 訊連(5203)(上市) | 48.77 | 46.84 | 46.89 | 47.50 |
| 力新(5202)(上櫃) | 59.22 | 56.88 | 53.75 | 56.62 |
| 大塚(3570)(上櫃) | 9.92 | 10.25 | 10.58 | 10.25 |
| 上市股票-資訊服務業 | 16.63 | 16.22 | 15.67 | 16.17 |
| 上櫃股票-資訊服務業 | 17.14 | 16.52 | 16.44 | 16.70 |

資料來源：財團法人中華民國證券櫃檯買賣中心及證券交易所網站

依上表同業比較可知，甲尚公司採樣同業及上市櫃公司之資訊服務業類股最近三個月(110 年 12 月~111 年 2 月)之平均本益比區間約為 10.25 倍~56.62 倍之間，考量平均值易受極端值的影響，故除去最大值及最小值之參考本益比，去除後之參考本益比區間為 16.17 倍~47.50 倍，若以甲尚公司 110 年度經會計師查核簽證之合併財務報告，其稅後基本每股盈餘為 2.61 元，按上述本益比區間計算其參考價格，則參考價格區間為 42.20 元~123.98 元。再考量興櫃市場流動性較為不足之風險，依前述參考價格區間之八折計算，經折價調整後之價格合理區間為 33.76 元~99.18 元，本次興櫃認購價格之訂定除參酌國際慣用之評價法計算甲尚公司之合理價格，綜合考量該公司經營績效、獲利情形、市場競爭利基、產業發展前景及未來年度成長性等因素後，爰參與該公司 111 年 1 月辦理之現金增資案，而該現金增資案同時尚有原始股東及外部股東參與認購，每股認購價格為 53 元，本輔導推薦證券商與甲尚公司共同議定興櫃認購價格為每股 53 元，尚介於參考價格區間內，應尚屬合理。

TOP ^

公司簡介(公司介紹、歷史沿革、經營理念、未來展望等)

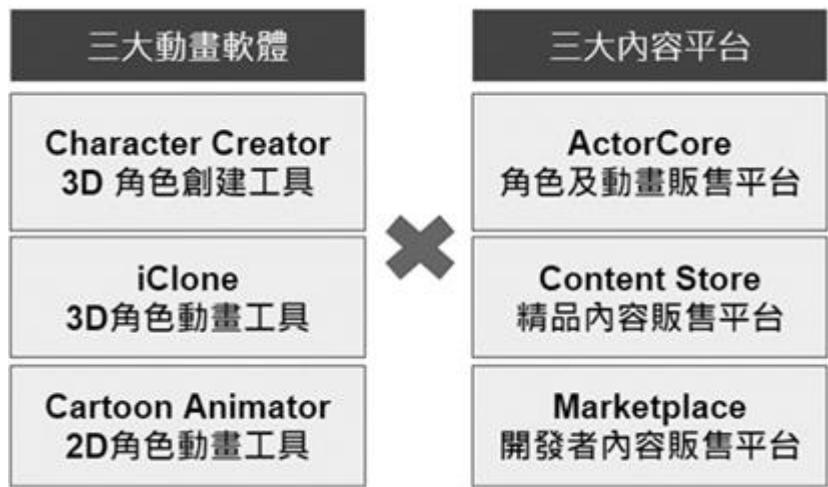
甲尚公司是全球推動即時動畫軟體的先導公司，經過二十多年的努力，歷經迭代創新與淬鍊，成功發展出完整系統及一系列軟體工具及內容素材，同時解決各種不同情境的動畫創作者所面臨的問題：從完全沒有動畫軟體工具使用經驗的初學者，乃至於已能純熟運用工具的專業工作者，都能夠從甲尚所提供的解決方案中獲得立竿見影的好處，提升創作的品質並大幅降低製作人力與成本。對於動畫的大宗用戶，如：遊戲軟體開發商、商用動畫工作室、教學應用、動畫電影製作等等可謂一大福音。除了能降低製作成本之外，由於其快速產生動畫的特性，特別適合於新崛起的許多應用如：電影開拍前的預覽 PreViz、各種網路直播的應用如虛擬主播，都有許多成功的實例。

方興未艾的元宇宙 Metaverse 概念隨著電腦硬體及網路速度的快速提升來勢洶洶更是不可小覩，也被比擬成將是另一波網路革命 Web 3.0，除了將帶動了各種 AR、VR 的應用之外，

預期一旦落地成形，將需要大量的動畫內容素材，屆時更與公司持續推動專注於角色及角色動畫工具不斷創新發展與深度會員經營的策略相契合。

甲尚即時動畫解決方案

以下是整個甲尚動畫軟體系統的示意圖，說明如後：



■ 三大動畫軟體

「Character Creator」是 3D 角色設計創建工具，能輕易的創造、編輯製作以及匯入客製角色。Character Creator 提供自動銜接業界各種角色生成、動畫、渲染與交互編輯等製程，突破傳統角色開發漫長艱辛的製作流程，是目前業界快速 3D 角色生成軟體的第一品牌。

「iClone」是即時 3D 動畫製作工具，可輕鬆地為電影、視效預覽、動畫、影片遊戲、內容開發、教育和藝術等領域製作專業動畫。iClone 集成了最新的即時影像技術、創新的角色動畫編輯功能與相容產業專業軟體的自動設定工具，讓用戶能快速製作與完成專業的角色動畫、遊戲設計和電影工作。

「Cartoon Animator」是 2D 卡通角色生成與即時 2D 動畫創作工具。獨家研發 2D 圖像轉變為具備 3D 動畫能力，首創具備 360 度的 2D 角色搭配 Mocap 動態捕捉功能，賦予卡通製作和 Live 直播表演更即時更豐富的創造力。

■ 三大內容平台

「ActorCore」是面向全球各 3D 軟體用戶的 3D 角色及角色動作販售平台。提供多樣且高質量的 3D 資產庫，擁有完整的臉部、身體骨架綁定與具備對嘴動畫效果的角色模型，以及將近 2,000 段動作資料庫，專為遊戲、電影、互動項目、建築可視化、培訓、模擬、數字孿生等設計的角色動作，滿足任何動畫場景與鏡頭距離。並能夠匯出多種檔案格式滿足業界眾多主流 3D 軟體用戶的內容需求。

「Content Store」是面向甲尚公司軟體用戶，由官方直營的 2D/3D 數位內容素材販售平台，針對三大軟體特色與用戶使用需求，提供高品質角色、角色動作、服飾、載具、道具、腳本與場景等多元化的內容素材。讓用戶運用高品質的素材，快速完成動畫製作，大幅縮短用戶創作的時間。

「Marketplace」是面向甲尚公司軟體用戶，由用戶社群生態圈發展出的 2D/3D 數位內容素材交易市集，是公司與用戶昇華成為夥伴關係的交易平台。目前已超過兩千名數位內容設計師將自製的數位內容素材上架到自由市集進行銷售，不僅讓購買者買到想要的素材縮短創作的時間，素材創作者可以自行訂價/販售，提供用戶端客戶服務，將內容創作轉變成實際自營事業，創造公司、購買者與創作者三贏的生態圈。

未來營運重點

甲尚公司於 2000 年起投入研發數位角色及角色動畫工具軟體，將樂趣及簡單易用的精神融入產品，讓使用者能透過本公司產品製作出高品質的數位內容，經過 20 年的自有研發與品牌營運耕耘，現已成為全球知名的電腦數位角色及動畫解決方案重要提供者之一。配合公司整體發展策略及市場發展趨勢，未來產品主要發展作為如下：

①持續打造產品力與發展產品綜效

數位角色與動畫的應用與需求愈來愈多元，除了媒體和娛樂產業對角色與動畫的需求不斷增加，在建築、工程建設、製造業、教育和遊戲行業中，對角色與動畫的需求品質期待也不斷增長。市場上類似的工具軟體仍成本高昂，學習與製作曠日費時與使用不易等問題，令許多使用者仍望之卻步。

而甲尚公司產品以 Play to Create 作為軟體開發的中心理念，獲得市場與使用者的肯定與期待，為持續強化與發展虛擬角色產生及動畫製作上的優勢及領先地位，將持續精進產品品質與研發創新，以 Play to Create 理念研發更智慧與自動化的功能，並適時搭配各式軟硬體技術的輔助，有效率地發揮電腦軟硬體技術進度帶來的好處，讓動畫製作更簡單更有品質，讓用戶專注於創作有生產力的作品而非陷入技術操作的困境，將過往動畫製作產業流程中需要多團隊與多層次配合操作，使成為小規模人力即可快速可完成的工作。此外，持續升級與優化既有產品功能，及提高產品的品質、穩定與自由度，發揮公司同時具有 2D 與 3D 產品及數位內容交易平台的優勢做出創造性的結合，讓使用者更方便取得內容及成為開發者。全方位提升角色及角色動作的品質與優勢，設計出兼具商品力及趣味易用的產品給使用者，成為每個 2D/3D 角色動畫創作者的必要工具。

②與一流大廠合作與整合，成為數位角色標準

持續打造開放性、相容性及交換便利性。目前公司與 NVIDIA、Unreal Engine、Unity、Blender、Adobe、Autodesk 等世界一流大廠的合作或整合，已成功為許多使用者在遊戲、電影、電視和各項影視娛樂互動應用等領域創造出工作價值。將繼續透過 API 的開放讓更多程式開發者可以開發各式插件以完成工作所需，及接軌更多數位內容行業中重要的軟體建立優化的 Pipeline 流程，減少使用者在不同軟體工作流程的時間與費用成本，增加使用者的黏著度。

此外，將持續與 NVIDIA、Unreal Engine、Blender 等遊戲動畫軟硬體大廠合作，佈局成為業界數位角色的標準，成為能在不同的領域與載體中最廣為相容的角色與動畫，讓更多有角色應用需求的各行各業都能取得與使用公司高品質數位角色及動畫。

③平台營銷創新與多元跨界策略

會員經營是營收成長的重要項目，目前公司擁有超過 200 萬名會員。將針對 Content Store - 數位內容販售平台思考會員分級制方案，會員將享有的更好的數位內容商品的優惠折扣及項目服務。並思考數位內容商品訂閱制的可能性，針對訂閱的方案給予不同內容商品的瀏覽使用權。而 Marketplace - 數位內容交易市集也將提出多樣化的分潤與合作模式吸引與召募更多全球的優秀創作者加入。此外亦將優化各平台功能與易用性，讓購買者有好的採購體驗，也更讓商品有更好的曝光率，創造更高的內容價值。

在 Direct2C 的模式之外計劃發展內容授權 Content License 及軟體即服務 SaaS 的 B2B 及 B2B2C 模式。近來產業需求變化迅速，未來 Content License 及 SaaS 需求將具備很大的市場機會，希望透過拓展 B2B 業務並於成形後，轉變為將客戶的用戶轉化為公司用戶的 B2B2C 模式，拓展多元的營收來源。

TOP ^

風險事項說明(登錄戰略新板公司適用)

本公司非登錄戰略新板之公司，故不適用。

主要業務項目：

本公司主要業務項目係提供資訊軟體銷售服務，透過網際網路及網站服務的方式，提供全球 2D 與 3D 動畫創作者能夠 24H 選擇商品與購物的環境。

公司所屬產業之上、中、下游結構圖：

本公司屬資訊軟體服務業中軟體研發與銷售之公司，軟體產品產生的過程主要由創意構思與專業技術所結合，並透過完整之商品化規劃，推出能滿足甚而創造消費者需求且具市場力的軟體產品，而又以網際網路方式直接銷售其產品與終端使用者，故而公司所屬並無明確上、中、下游之關聯性。

若以用戶使用本公司產品進行產製角色及角色動畫之過程分析，上游為可產製各種角色內容配件的特定用途之工具軟體，並將上游產製的結果帶入到本公司產品中進行角色設計與角色製作，最後將結果輸出到下游之渲染軟體中進行最終的運用。茲將本公司應用流程與中下游之關係如下圖所示：



| 產品名稱 | 重要用途或功能 | 最近一年度營收金額(千元) | 佔總營收比重(%) |
|------|---|---------------|-----------|
| 軟體服務 | 用於提供用戶產製角色及角色動畫之數位內容，包括電影、動畫、遊戲、工業自動化模擬與元宇宙應用等。 | 191,132 | 56.88 |
| 數位素材 | 用於販售與交易數位內容資產。 | 141,365 | 42.07 |
| 授權收入 | 以自有核心技術，授權廠商使用的權利金收入。 | 3,516 | 1.05 |
| 合計 | | 336,013 | 100.00 |

TOP ^

最近五年度簡明損益表及申請年度截至最近月份止之自結損益表

單位：新臺幣千元

| 項目 | 年度 | 106 年 (註 1) | 107 年 (註 1) | 108 年 (註 1) | 109 年 (註 1) | 110 年 (註 1) | 111 年截 至 <u>2</u> 月份止 (自結數)(註 2) |
|---------|------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--|
| 營業收入 | 186,115 | 177,770 | 215,099 | 322,394 | 336,013 | 42,579 | |
| 營業毛利 | 172,024 | 164,681 | 201,096 | 297,516 | 304,605 | 38,392 | |
| 毛利率(%) | 92.43% | 92.64% | 93.49% | 92.28% | 90.65% | 90.17% | |
| 營業外收入 | 1,702 | 5,335 | 2,774 | 6,069 | 3,503 | 1,260 | |
| 營業外支出 | 6,460 | 252 | 110 | 6,101 | 2,514 | 290 | |
| 稅前損益 | (4,672) | (16,992) | 18,426 | 87,774 | 65,614 | 2,655 | |
| 稅後損益 | (6,218) | (19,122) | 17,831 | 76,537 | 56,246 | 2,123 | |
| 每股盈餘(元) | (0.37) | (1.13) | 1.05 | 3.55 | 2.61 | 0.09 | |
| 股利發放 | 現金股利(元) | - | - | - | 1 | 2.2 | - |
| | 股票股利(資本公積轉增資)(元) | - | - | - | - | - | - |
| | 股票股利(盈餘轉增資)(元) | - | - | - | 2.7 | - | - |

註 1：甲尚公司 106-110 年度各合併財務資料均經會計師查核簽證。

註 2：係自結數字，未經會計師查核簽證或核閱，因此可能與會計師查核結果存有差異，請投資人於參考時審慎評估。

最近五年度簡明資產負債表

單位：新臺幣千元

| 項目 | 年度 | 106 年 (註 1) | 107 年 (註 1) | 108 年 (註 1) | 109 年 (註 1) | 110 年 (註 1) |
|-------------|-----|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 流動資產 | | 209,602 | 151,903 | 183,433 | 258,535 | 272,570 |
| 不動產、廠房及設備 | | 3,324 | 2,602 | 5,064 | 6,344 | 9,188 |
| 無形資產 | | 3,244 | 7,171 | 4,831 | 5,763 | 9,637 |
| 其他資產 | | 5,432 | 23,365 | 19,813 | 43,697 | 66,587 |
| 資產總額 | | 221,602 | 185,041 | 213,141 | 314,339 | 357,982 |
| 流動負債 | 分配前 | 41,989 | 22,773 | 33,702 | 57,018 | 65,715 |
| | 分配後 | 41,989 | 22,773 | 33,702 | 74,011 | 115,392 |
| 非流動負債 | | 12,139 | 13,899 | 14,438 | 16,686 | 11,736 |
| 負債總額 | 分配前 | 54,128 | 36,672 | 48,140 | 73,704 | 77,452 |
| | 分配後 | 54,128 | 36,672 | 48,140 | 90,697 | 127,128 |
| 歸屬於母公司業主之權益 | | 167,474 | 148,369 | 165,001 | 240,635 | 280,530 |
| 股本 | 本 | 169,926 | 169,926 | 169,926 | 169,926 | 215,806 |
| 資本公積 | | 1.472 | - | - | - | 601 |
| 保留盈餘 | 分配前 | (4,114) | (22,172) | (5,217) | 71,278 | 65,222 |
| | 分配後 | (4,114) | (22,172) | (5,217) | 54,285 | 15,545 |
| 其他權益 | | 190 | 615 | 292 | (569) | (1,099) |
| 庫藏股票 | | - | - | - | - | - |
| 非控制權益 | | - | - | - | - | - |
| 股東權益 | 分配前 | 167,474 | 148,369 | 165,001 | 240,635 | 280,530 |
| 總額 | 分配後 | 167,474 | 148,369 | 165,001 | 223,642 | 225,043 |

註 1：甲尚公司 106-110 年度各合併財務資料均經會計師查核簽證。

TOP ^

最近三年度財務比率

| 項目 | 年 度 | 108 年 | 109 年 | 110 年 |
|------|-----------|--------|--------|--------|
| 財務比率 | 毛利率(%) | 93.49 | 92.28 | 90.65 |
| | 流動比率(%) | 544.28 | 453.43 | 414.77 |
| | 應收帳款天數(天) | 15.07 | 6.28 | 4.23 |
| | 存貨週轉天數(天) | 3.45 | 0.81 | - |
| | 負債比率(%) | 22.59 | 23.45 | 21.64 |

TOP ^

投資人若欲查詢該公司更詳細之資料請連結至 [公開資訊觀測站](#)