



## 3D 軟體建模製作

亞洲大學 資訊工程學系 學生：王銘宏、李奇謀  
 指導教授：莊政宏教授

### 摘要

源自於對遊戲的喜愛，以及 3D 軟體建模的興趣，我們決定以 3D 軟體建模來做為我們的畢業專題。選擇 3DSMAX 這套軟體是因為它是現今業界使用率極高的一套軟體，對於日後從事遊戲業非常的有幫助。

3D SMAX 是由 Autodesk 公司開發的專業級 3D 動畫軟體，應用的領域包括電影視覺效果、遊戲場景與角色製作、建築工程與室內設計、工業產品設計等，從 DOS 系統的 3D Studio 到今年推出的 3ds Max 2017 版本已擁有超過 25 年的歷史，隨著版本更新不斷增加新的功能。現今仍是遊戲及電影業界所使用的專業建模軟體。

