



3D 軟體建模製作

亞洲大學 資訊工程學系 學生：沈伯學、江家明、王瑞澤
指導教授：莊政宏教授

摘要

由於在大二的時候上到老師的多媒體導論這堂課，老師上課是用Blender上課，讓我對Blender產生了興趣，可以自己建模還有做出自己想做的圖案，因此我們享用3D建模作為畢業專題的題目來好好的熟悉這個軟體，並且做出好的作品。

Blender是一套專業的，自由及開放原始碼的3D電腦圖形軟體。它支持整個3D管道建模，裝配，動畫，模擬，渲染，合成和運動跟踪，甚至視頻編輯和遊戲創建。用blender 3d 內建的 game logic 設計3D遊戲類似scratch以積木組合方式，不必寫程式碼，簡易方便。

