



Blender 3D模型建置：哆啦A夢

亞洲大學 資訊工程學系 學生：蔡孟樺、江雅茹、傅筠璇
指導教授：莊政宏老師

摘要

電腦科技日新月異，以往只能由少數專業人員撰寫程式進行3D模型建置及動畫製作，而現在則有十分方便的工具能加以運用，讓多數不具備程式能力的人也能製作3D模型與動畫。Blender是一套知名的3D建模及動畫製作軟體，同時也是自由軟體。它具有建構模型、彩現輸出、動畫等功能，可製作流體模擬、軟材質模擬、粒子特效等，甚至包括簡易的影片剪接，可以應用在製作動畫短片、技術視覺特效、商業圖表或設計使用者介面等方面。Blender能將現實中的實體物件透過建模程序，製造出一個3D立體模型，並且藉由軟體內給予的指令和功能，使3D模型移動變化產生動畫的效果。2014年為紀念日本漫畫家「藤子·F·不二雄」誕辰80週年，上映首部「哆啦A夢」3D電影「哆啦A夢：伴我同行」(日語：STAND BY ME ドラえもん，英語：Stand by Me Doraemon)，這部電影讓我們深受感動，因此決定在畢業專題上使用Blender製作「哆啦A夢」3D模型。

