

大学课程

Blender在3D行业的应用



tech 科学技术大学

大学课程 Blender在3D行业的应用

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学位:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/blender-3d-industry

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

Blender是3D建模领域中最广泛的工具之一。无论是大型制作还是个人独立项目，该软件都能为任何专业设计人员提供创造性的解决方案和不可缺少的工作空间。因此，全面了解它对于进一步改善工作流程、能够在部门中申请更好的职位或开展更成功的项目至关重要。因此，这个TECH课程深入研究了Blender的所有技术问题，为学生提供了一个最重要的工具的完整教育，这将导致一个超越性的专业改进。





“

Blender在完成这门大学课程后不会为你保守秘密,在这门课程中,你将学习到他所所有最保守的秘密和技巧”

Blender是一个多方面的工具,允许专业设计人员执行各种任务。从纹理到渲染或再拓扑,正确使用该程序往往对项目的最终结果和三维设计师的专业表现具有决定性意义。

因此,全面了解这一工具的所有可能性,对于那些有兴趣在工作中提高其专业表现的人来说,变得至关重要。通过报名参加这个大学课程,学生将在一个完整的教学大纲中学习Blender给他们的日常工作带来的一切,以及与其他应用程序如ZBrush或Maya相比的优势。

你会发现,这些内容都是高质量的,由一群对Blender了如指掌的专家撰写,他们知道如何从这个工具中获得最大的收益。这肯定会对学生实现其职业目标的努力产生积极影响。

该学位完全在网上授课,这使得设计专业人士可以将其与其他活动或自己的个人或职业责任相结合。为了获得学位,不需要做最后的项目,这也减轻了学生的工作负担,在学习整个教学大纲时是一个很大的优势。

这个**Blender在3D行业的应用大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由三维建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、突出实用,为那些专业实践中必不可少的学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习,以改善你的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

凭借你在本大学课程中所学到的所有知识,你将成为同事们在Blender问题上的参考,这将增加你的组织对你工作表现的信心”

“

这个大学课程将使你成为你整个职业生涯中使用最多的工具的专家，从而使你的职业生涯发生变化”

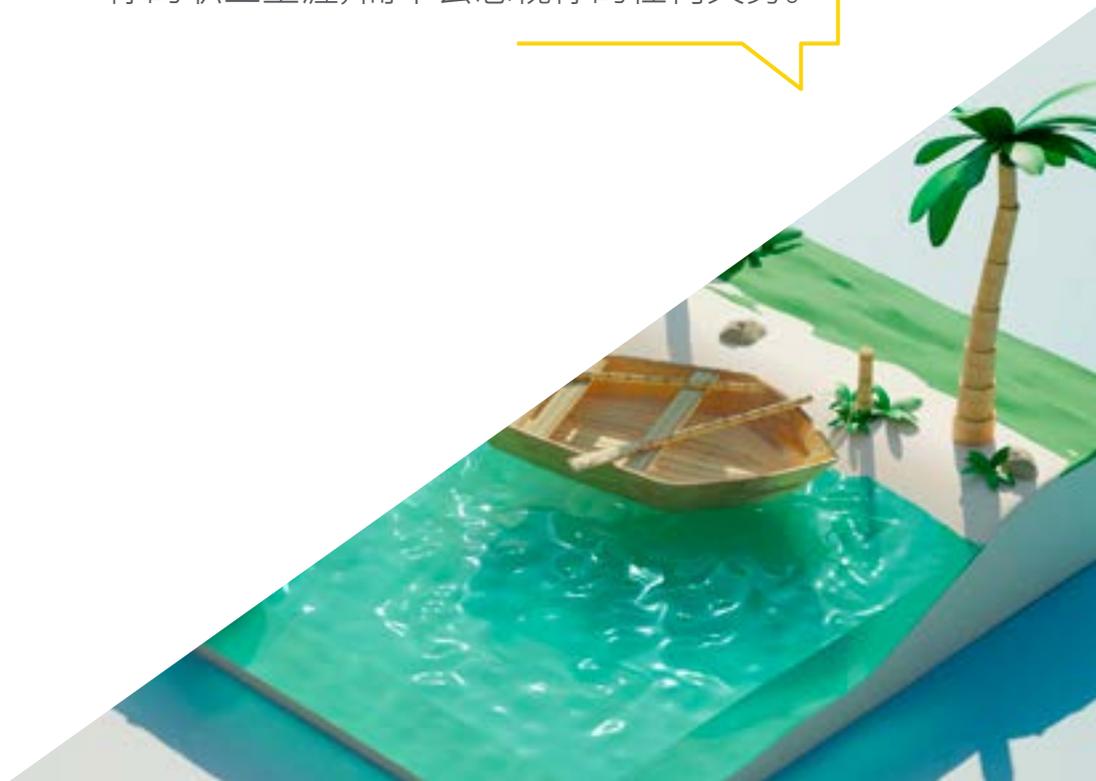
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。为此，它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。

该课程的理论内容包含了Blender建模的最新发展，将改善你个人项目的最终外观。

这个资格证书允许你把你的职业责任和你的学习工作结合起来，这意味着你将继续提高你的职业生涯，而不会忽视你的任何义务。



02 目标

这个TECH课程包含了Blender工具的最新发展,目的是指导学生这个重要的3D建模软件的最基本方面。感谢这个大学课程,学生将改善他们的工作流程和个人表现,这将带来多种职业发展和高薪职位的机会。



“

TECH与您分享目标。加入最好的专业团队,在Blender的3D建模领域赌上一个光明的未来”



总体目标

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握重拓扑学、UVs和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位





具体目标

- ◆ 软件中的Excel
- ◆ 将Maya和ZBrush的知识转移到Blender, 以便能够创造出令人惊叹的模型
- ◆ 深入了解Blender的节点系统, 创建不同的着色器和材料
- ◆ 用Eevee和Cycles两类渲染引擎渲染Blender实践模型

“

3D行业要求专业人员具有处理市场上最常见工具的强大能力, Blender是最重要的工具”

03

课程管理

这个3D行业的Blender大学课程是由一个具有多年使用该工具经验的专业教学团队领导的,因此保证学生在这个软件最重要的错综复杂的问题上得到最好的教学。学生在任何时候都会得到建议,并能够向教师咨询任何类型的关于教学大纲的疑问或关于Blender工具的更多技术问题。





“

在这个Blender在3D行业的应用大学课程中,有一支符合你要求的教师队伍在等着你”

国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在电子游戏行业拥有超过20年的经验,以其在艺术指导和视觉开发方面的技能而享誉国际。他在Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter和Adobe Photoshop等软件方面受过扎实培训,并在游戏设计领域留下了深刻的印记。此外,他在2D和3D的视觉开发方面都有丰富的经验,并以其在生产环境中以协作和深思熟虑的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为Marvel Entertainment的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在Proletariat Inc.担任主角艺术家,在那里的电子游戏中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在Wildlife Studios和Wavedash Games等公司的领导角色,Joshua Singh一直是艺术开发的支持者,并且是行业中许多人的导师。他还曾在著名的公司如Blizzard Entertainment和Riot Games担任高级角色艺术家。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了Marvel's Spider-Man 2、League of Legends和Overwatch。

他将产品、工程和艺术的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的工作之外,他还在著名的Gnomon School of VFX担任导师,并在Tribeca Games Festival和ZBrush Summit等知名活动中担任演讲者。



Singh, Joshua 先生

- 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- Proletariat Inc.主角艺术家
- Wildlife Studios艺术总监
- Wavedash Games艺术总监
- Riot Games高级角色艺术家
- Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- Iron Lore Entertainment艺术家
- Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- Dixie州立大学普通学科
- Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

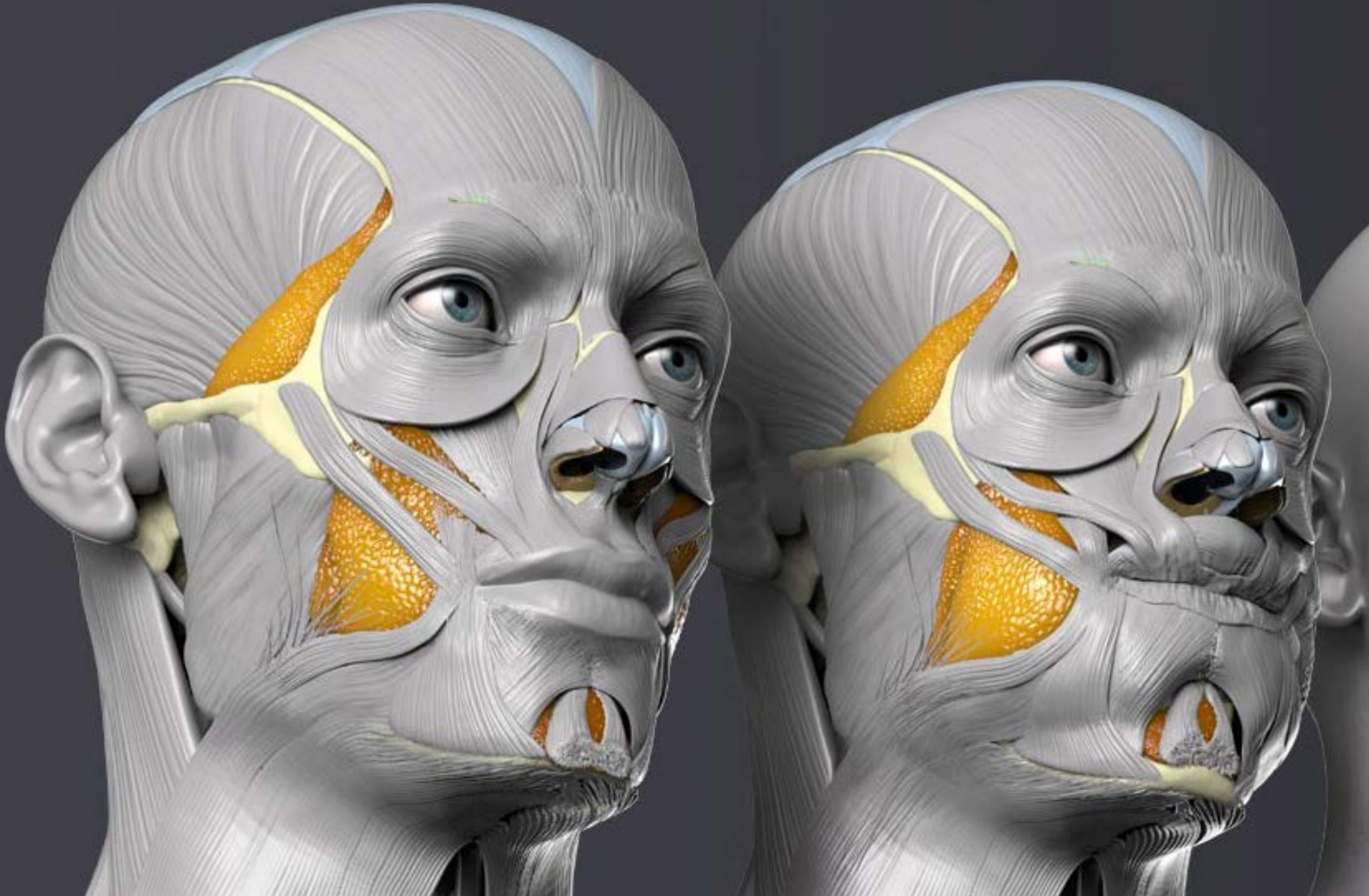
感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Gómez Sanz, Carla 女士

- ◆ 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- ◆ 天时游戏公司的概念艺术家、3D建模师 模师 着色师
- ◆ 与跨国咨询公司合作,为商业提案设计小插曲和动画。
- ◆ CEV传播、图像和声音学院的3D动画、电子游戏和互动环境高级技师
- ◆ 在CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido获得3D艺术、动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位



04 结构和内容

这个学位的内容是基于Blender工具的最新发展,考虑到它的多功能性,以执行对设计师非常重要的各种任务。因此,通过真实的实践案例,学生将看到Blender中的节点是如何制作的,贴图和着色,以及3D模型的高级渲染。这使学习者能够以背景方式获得知识,甚至在课程结束前就改善自己的工作流程。





“

你将在你的日常工作中实施Blender, 甚至在你过去使用其他工具的过程中, 这些工具更糟糕或极大地减缓了你的工作”

模块1.搅拌机:行业的新转机

- 1.1. Blender vs Zbrush
 - 1.1.1. 优势和差异
 - 1.1.2. Blender和3D艺术行业
 - 1.1.3. 免费软件的优势和劣势
- 1.2. Blender界面和程序的知识
 - 1.2.1. 介面
 - 1.2.2. 定制化
 - 1.2.3. 实验
- 1.3. 头部雕刻和从ZBrush到Blender的控制转换
 - 1.3.1. 人脸
 - 1.3.2. 三维雕刻
 - 1.3.3. 搅拌机刷子
- 1.4. 全身塑形
 - 1.4.1. 人体
 - 1.4.2. 先进的技术
 - 1.4.3. 细节和精细化
- 1.5. Blender中的重绘和UV
 - 1.5.1. 重构学
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. 搅拌机UDIMs
- 1.6. 从Maya到Blender
 - 1.6.1. 硬质表面
 - 1.6.2. 修改器
 - 1.6.3. 键盘快捷键



- 1.7. 搅拌机技巧和窍门
 - 1.7.1. 可能性的范围
 - 1.7.2. 几何节点
 - 1.7.3. 工作流程
- 1.8. Blender中的节点。阴影和纹理放置
 - 1.8.1. 节点系统
 - 1.8.2. 使用节点的着色器
 - 1.8.3. 纹理和材料
- 1.9. 用Cycles和Eevee在Blender中进行渲染
 - 1.9.1. 循环
 - 1.9.2. 埃维
 - 1.9.3. 照明
- 1.10. 作为艺术家,在我们的工作流程中实施Blender
 - 1.10.1. 在工作流程中的实施
 - 1.10.2. 搜索质量
 - 1.10.3. 出口类型

“

为你选择最好的未来,让TECH
的专业人员,以他们在3D建模方
面的专业知识,帮助你实现它”

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

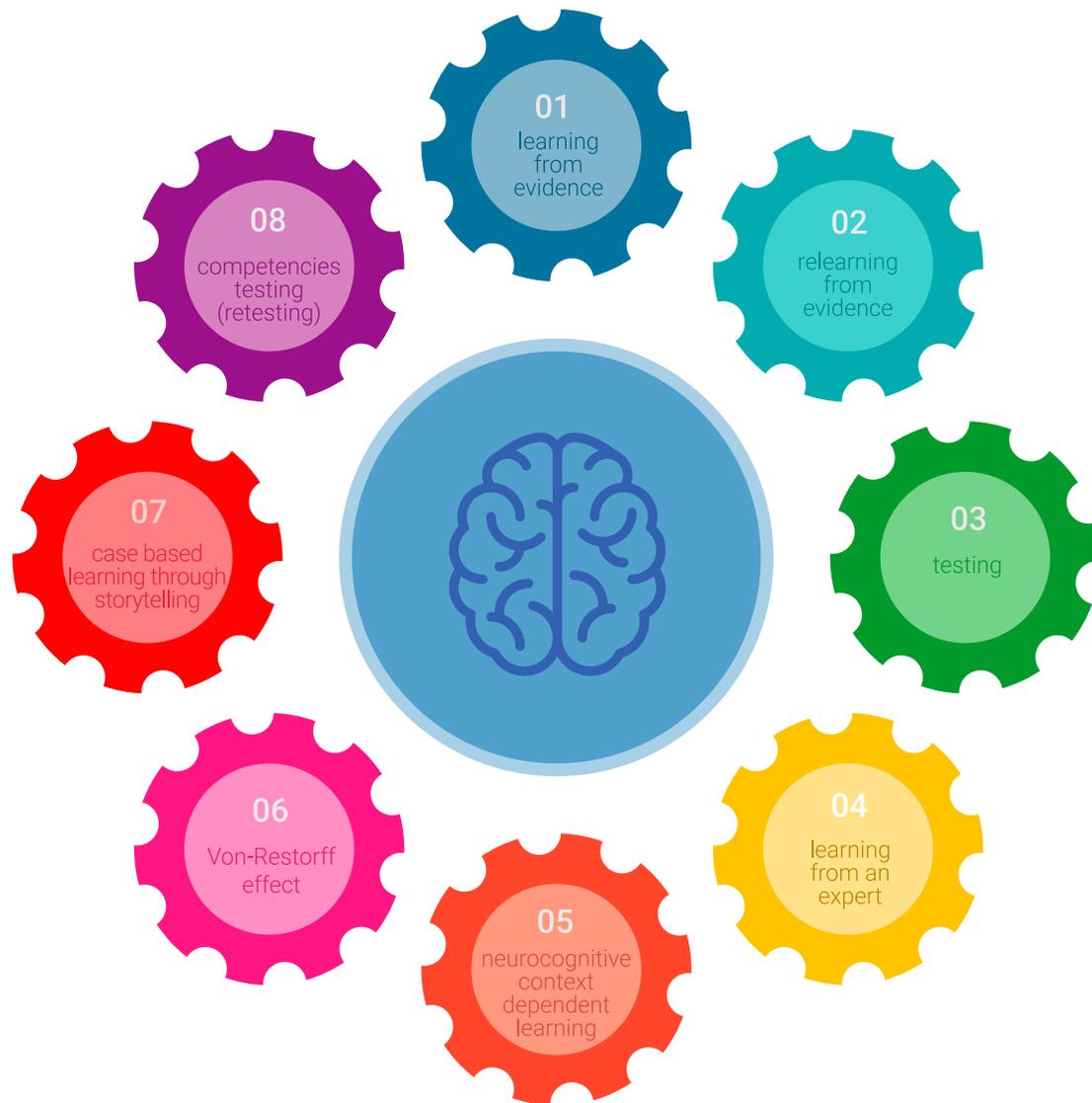
在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



技能和能力的实践

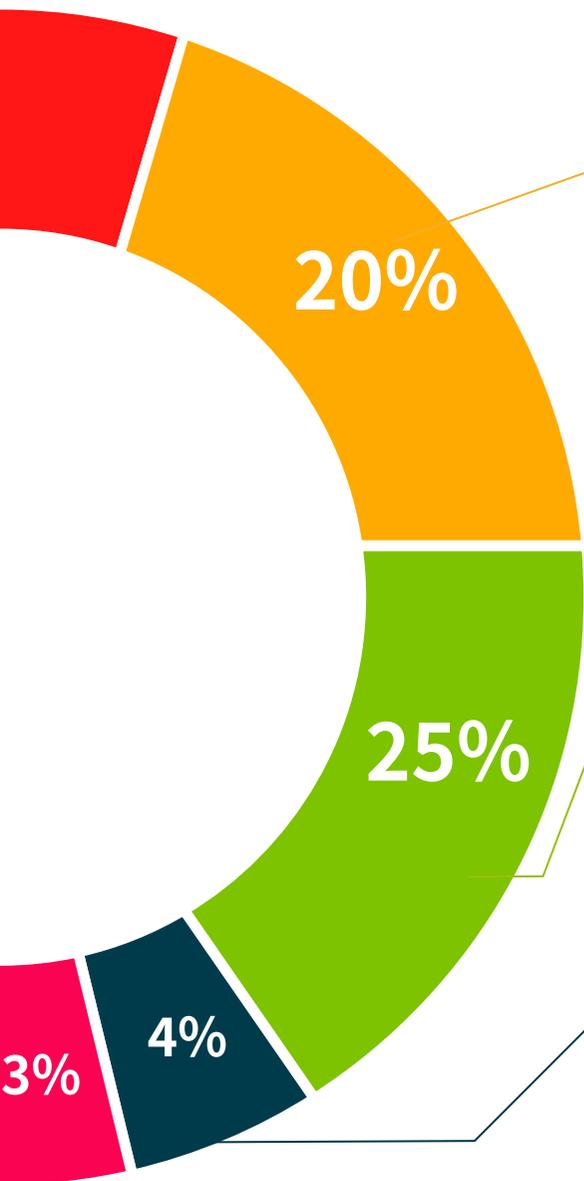
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

Blender在3D行业的应用大学课程保证最严格和最新的培训。此外,学生还可以获得由TECH 科技大学颁发的大学课程证书。





“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或文书工作的麻烦”

这个Blender在3D行业的应用大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: Blender在3D行业的应用大学课程

官方学时: 150小时



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
Blender在3D行业的应用

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学位:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

Blender在3D行业的应用

