

大学课程

Blender 在虚拟现实
艺术中的应用



大学课程

Blender 在虚拟现实 艺术中的应用

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

网页链接: www.techitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/blender-art-virtual-reality

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

免费软件程序在虚拟现实视频游戏行业中保持着自己的地位。Blender 是一款跨平台应用程序, 允许艺术创作者以专业的结果和最高的质量进行 3D 建模。在本文凭中, 阐述了将艺术提升到另一个水平的主要工具。本教程的丰富多媒体内容将引导设计人员了解界面的要点, 硬表面建模、工作流程 或 插件。所有这些都将使数字艺术家能够将最常用的程序之一纳入他们的知识中, 因为 Blender 是大多数 套件中的主要工具 大型研究的设计。





“

通过掌握搅拌机的文凭获得专业成果”

Blender 在虚拟现实艺术中的应用大学课程面向希望掌握所有可用程序的创作者和艺术设计师, 以提高虚拟现实艺术领域的水平。

在本课程中, 我们将深入研究 Blender 及其为学生提供的在 3D 建模中获得最佳结果的所有可能性。具有平面设计和视频游戏创作学术经验的教学团队将负责制定指导方针, 并向学生指示如何快速、更好地组织正确执行程序建模、动画项目或工作开发的关键。

在教学过程中, 数字艺术家将沉浸在模拟中, 以创建更真实的设计。通过学习, 他们将在需要合格的创作者和设计师的虚拟现实视频游戏领域实现更高水平的专业化。

在在线方法的帮助下, 这是在虚拟现实艺术领域取得进步的绝佳机会, 使学生能够将个人和工作生活与优质教学结合起来。设计人员可以随时使用具有互联网连接的设备访问媒体库。通过这种方式, 他们将获得适应他们节奏的学习, 而无需固定的时间表或面对面的学习。

这个 **Blender 在虚拟现实艺术中的应用大学课程** 包含市场上最完整和最新的课程。

主要特点是:

- ◆ 由使用虚拟现实技术创建和设计视频游戏的专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 以图形、图表和极具实用性的内容设计, 提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 特别强调创新方法论
- ◆ 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- ◆ 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



为你的专业技能添加强大的工具并访问最好的 VR 视频游戏创作者工作室”

“

没有任何3D艺术设计可以抗拒你。在
本大学课程中完善你的 Blender 技术”

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。

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，也就是一个模拟的环境，提供一个沉浸式的学习程序，为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决他们在整个学术课程中所面临的不同专业实践情况。为此，你将获得由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。

你的 3D 创作可与最好的游戏相媲美。通过此大学课程掌握所有工具并带来惊喜。

学习使用 Eevee 和 Cycles 进行高质量渲染。借助此大学课程，完善你的动画并展示你的全部潜力。



02 目标

Blender 在虚拟现实艺术中的应用大学课程将确保在完成本教学后, 数字艺术家能够开发 3D 建模、VR 动画并处理此多平台应用程序所包含的最新画笔工具。同样, 具有该领域经验的老师将指导学生通过敏捷高效的方式开展项目, 成功获得优质的VR物品。互动材料和补充读物将为学生提供提高技能所需的所有资源。



“

TECH 为你提供知识, 帮助你在 VR 视频游戏行业取得进步”



总体目标

- ◆ 了解虚拟现实提供的优点和限制
- ◆ 开发 硬表面建模 质量
- ◆ 创建优质有机建模
- ◆ 了解重新拓扑的基础知识
- ◆ 了解 UV 的基本原理
- ◆ 在 Substance Painter 中进行烘焙大师
- ◆ 熟练地处理图层
- ◆ 能够以最高的质量创建档案并以专业水平展示工作
- ◆ 有意识地决定哪些程序最适合 管道 数字艺术的





具体目标

- ◆ 能够开发程序材料
- ◆ 能够动画化建模
- ◆ 通过模拟流体、头发、颗粒和衣服, 舒适地驾驶
- ◆ 制作 渲染 Eevee 和 Cycle 的质量
- ◆ 学习使用新的 油性铅笔 以及如何充分利用它
- ◆ 学习使用新的 几何节点 并能够执行完全程序化建模

“

该大学课程为你提供的实际案例模拟将带你进入在任何创意工作室都会经历的真实情况”

03 课程管理

TECH 秉承为学生提供人人都能接受的精英教育的理念,为教授其学位的教师建立了严格的甄选流程。根据这些指导方针,我们组建了一支在该领域拥有丰富经验的专业团队,以贡献他们在图形设计和虚拟现实技术视频游戏创作方面的丰富知识。模拟案例和互动总结通过动态的实践学习补充了这种教学。



“

实现你职业生涯的飞跃。添加到你的设计工具包中, 为你的虚拟现实艺术创作提供最通用的程序之一”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- The Glimpse Group VR 高级环境与元素艺术家和 3D 顾问
- INMO-REALITY 的 3D 模型设计师和纹理艺术家
- Rascal Revolt 中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- 毕业于 UPV 美术专业
- 巴斯克大学图形技术专家
- 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- 马德里大学电子游戏艺术与设计硕士

教师

Morro, Pablo 先生

- ◆ 专注于建模、视觉效果 (VFX) 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ 在 Mind Trips 担任 3D 艺术家
- ◆ 毕业于华梅·一赫·阿瓦兰大学的电子游戏创作与设计专业



04 结构和内容

本课程的教学大纲由专业教学团队编写，旨在借助 Blender 程序中提供的多种选项，获得 3D 建模的最大结果。为了实现这一目标，我们制定了一项研究计划，详细介绍了该软件提供的每个建模、纹理和渲染工具。Relearning 系统，基于内容的重申，多媒体材料将巩固学习成果，从而推动设计师的职业生涯。





“一个灵活的程序, 让你可以
随时访问在线内容”

模块 1. Blender

- 1.1. 接口
 - 1.1.1. Blender 软件
 - 1.1.2. 控件和快捷键
 - 1.1.3. 场景和定制
- 1.2. 建模
 - 1.2.1. 工具
 - 1.2.2. 网格
 - 1.2.3. 曲线和曲面
- 1.3. 修饰符
 - 1.3.1. 修改器
 - 1.3.2. 如何使用它们
 - 1.3.3. 修饰符的类型
- 1.4. 硬表面建模
 - 1.4.1. 道具建模
 - 1.4.2. 道具建模演进
 - 1.4.3. 道具建模完成
- 1.5. 材质
 - 1.5.1. 分配和组成
 - 1.5.2. 创建材质
 - 1.5.3. 创建程序化材质
- 1.6. 动画和绑定
 - 1.6.1. 关键帧
 - 1.6.2. 骨骼系统
 - 1.6.3. 约束
- 1.7. 模拟
 - 1.7.1. 流体
 - 1.7.2. 毛发和粒子
 - 1.7.3. 服装





- 1.8. 渲染
 - 1.8.1. Cycles 和 Eevee
 - 1.8.2. 灯光
 - 1.8.3. 相机
- 1.9. 涂鸦笔
 - 1.9.1. 结构与基本图形
 - 1.9.2. 属性与修改器
 - 1.9.3. 实例
- 1.10. 几何节点
 - 1.10.1. 属性
 - 1.10.2. 节点类型
 - 1.10.3. 实际示例

“

该大学课程将为你的艺术设计带来加分,并使你专注于基于虚拟现实的视频游戏领域”

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: **Re-learning**。

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 Re-learning, 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。

Re-learning 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: Re-learning。

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 Re-learning。

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。

Re-learning 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y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它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。



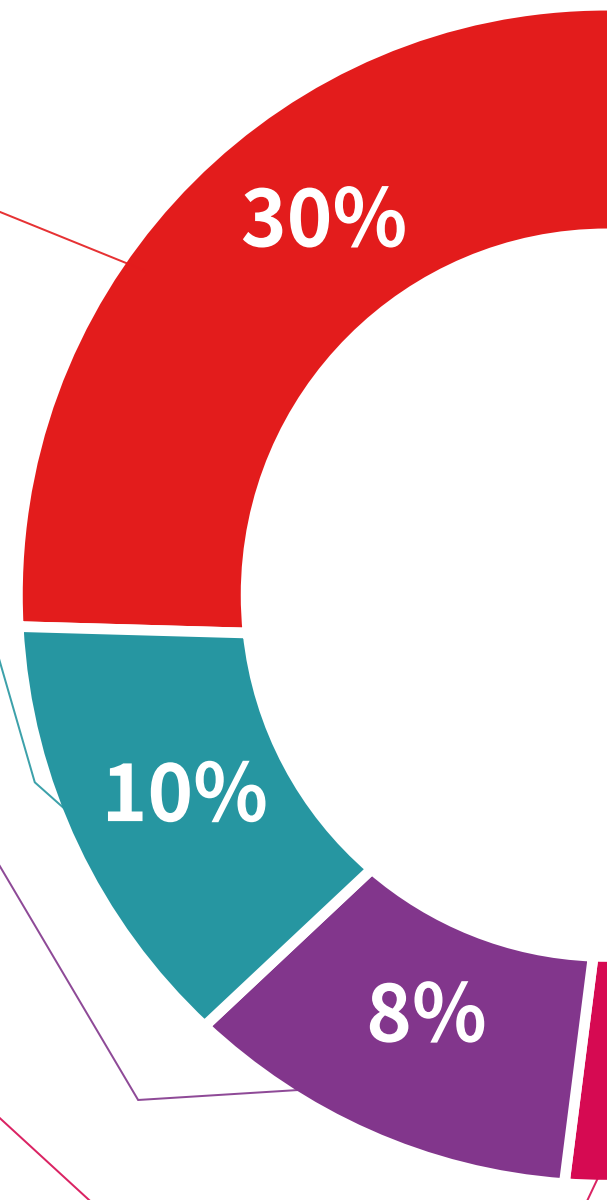
技能和能力的实践

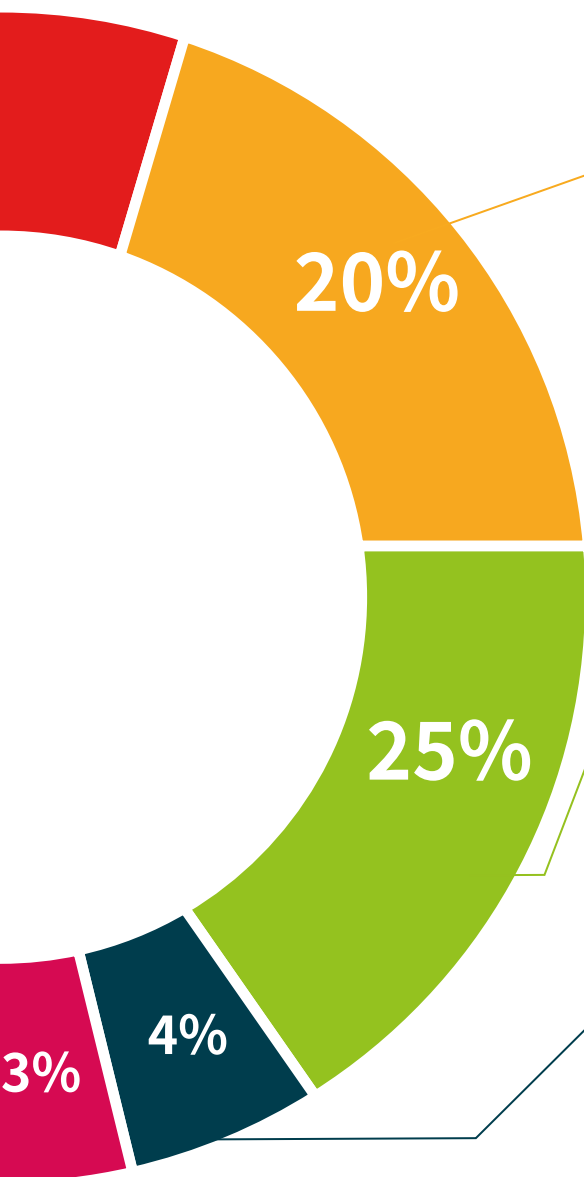
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 在虚拟现实艺术中的应用大学课程除了保证最严格和最新的培训外, 还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个Blender在虚拟现实艺术中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在虚拟现实艺术中的应用大学课程

模式:在线

时长:6周





大学课程
Blender 在虚拟现实
艺术中的应用

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

大学课程

Blender 在虚拟现实
艺术中的应用

