

大学课程

3D 行业中的 Blender



大学课程 3D 行业中的 Blender

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历: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.techitute.com/cn/information-technology/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

16

05

方法

20

06

学历

28

01 介绍

事实上, Blender 将继续存在, 因为它在 3D 行业的应用越来越广泛。无论是大型制作还是个人项目, 这款综合软件都能提供创意解决方案, 是任何设计专业人员不可或缺的工作空间。因此, 作为一名专门从事3D建模的计算机科学家, 对 Blender 的全面了解对于成功实现项目至关重要。因此, 本课程深入探讨了该软件的所有技术问题, 为学生提供了最重要工具的完整教育, 将为他们带来显著的专业提升。





“

学习如何使用 Blender 制作 3D 物体、计算机动画和视觉效果, 并将其应用到你的作品中”

Blender 是一款跨平台的计算机程序,可以执行各种设计任务。它的工具种类繁多,几乎适用于任何类型的媒体制作。如今,世界各地的电影制片厂都将其用于视频游戏和故事片等商业项目。

本大学课程指导学生正确使用该软件,从贴图到渲染或再拓扑。因此,全面了解这一工具的所有可能性对于有志于提高工作专业表现的人来说至关重要。本课程的内容由一群专家编写,他们对 Blender 了如指掌,知道如何最大限度地利用这一工具。

只要有动力和正确的学习材料,参加培训的学员就能熟悉 Blender 并获得必要的知识,从而能够胜任技术监督和管理工作。这样,你就能成为电影、广告和视频游戏公司的 3D 计算机科学家,甚至能成为一名出色的数字雕刻师,成为自由职业者。

该学位完全通过网络授课,设计专业人员可以将其与其他活动或个人或职业责任相结合。获得学位不需要完成毕业设计,这也减轻了学生的课业负担,在学习整个教学大纲时是一个很大的优势。

这个**3D行业中的 Blender大学课程**包含了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
- ◆ 这门课程的图像、示意图以及实用性极强的内容涵盖了对于从业者至关重要的那些学科,为实际操作提供了实用信息。
- ◆ 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

“

通过本大学课程提供的最佳学习和工具,你将成为数字世界的专业人士”

“

TECH 为你提供了将日常工作与 100% 文凭相结合的可能性, 这意味着你将在不放弃任何义务的情况下持续提升你的职业生涯”

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。

方案的设计重点是基于问题的学习。通过这种方式, 专业必须尝试解决整个学程中出现的不同专业实践情况。为此, 他们将得到由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。

你将成为 Blender 的参考者, 也将成为同事们在 3D 建模方面的参考者。

这一资格将为职业晋升和高薪职位吸引更多机会。



02 目标

本大学课程涵盖 Blender 工具的最新发展,旨在指导学生了解这款 3D 建模必备软件的最基本问题。通过本大学课程的学习,计算机科学家将能够使用各种 Blender 工具,这些工具主要用于建模、组装、动画、模拟、渲染和创建三维模型。这将为学员提供多种职业晋升和高薪职位的机会。



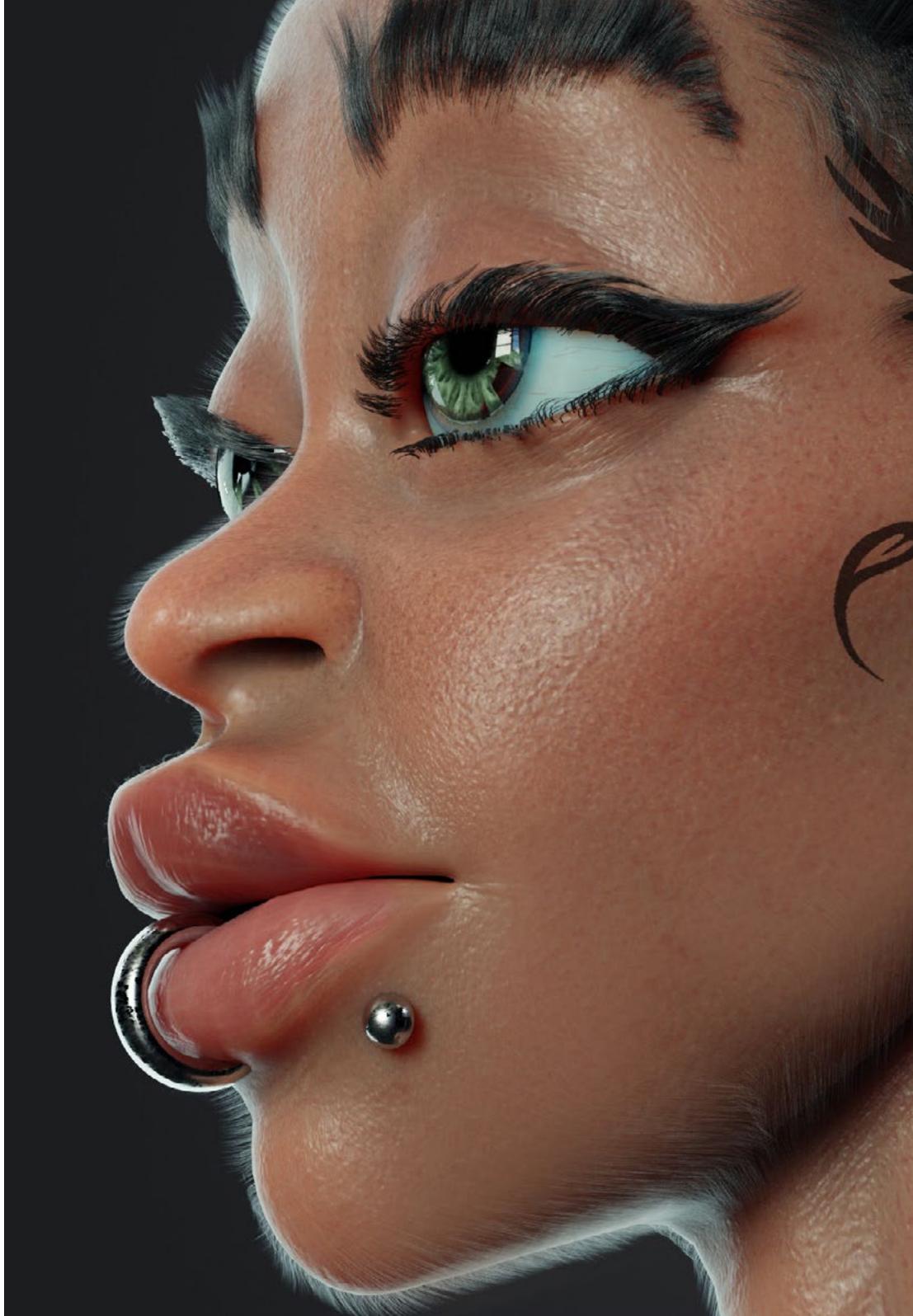
“

Blender 涵盖数字设计的所有领域，
可为电影和视频游戏制作公司创建
有用的内容、特效、动画和物理效果”



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
- ◆ 掌握再拓扑、UV 和纹理技术, 使创建的模型更加完美
- ◆ 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
- ◆ 使用两种渲染引擎渲染 Blender 实践模型: Eevee 和 Cycles

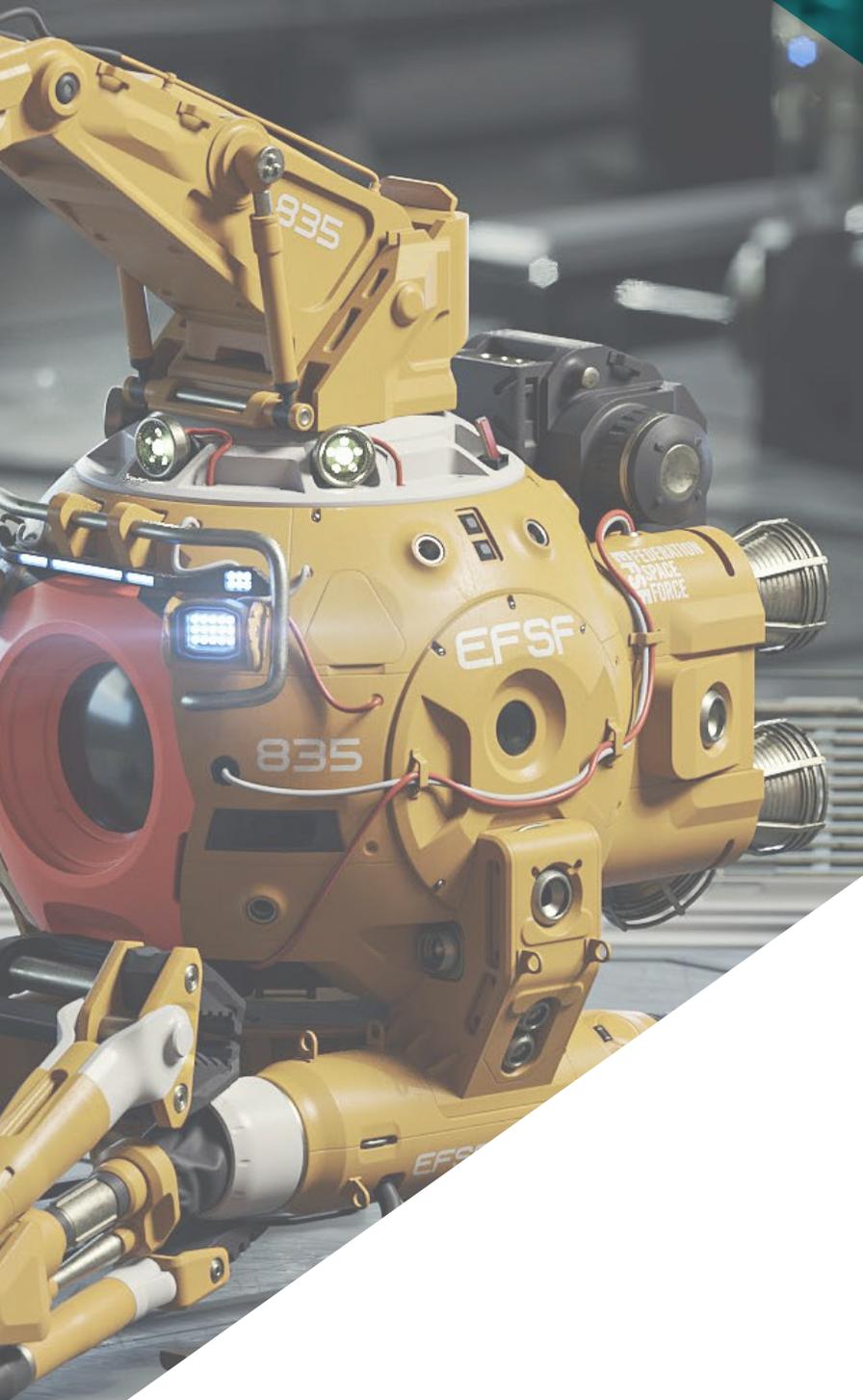
“

该大学课程将使你成为一名致力于建模、照明、渲染、动画和创建3D模型的专业计算机科学家”

03 课程管理

本资格证书由一支在 3D 行业使用 Blender 方面拥有多年经验的专业教学团队掌舵。这样，计算机科学家就能在如何轻松、专业地处理这一广泛使用的软件方面得到最好的培训。学生可以随时向老师咨询任何疑问。





“

教师们精心制作了该课程的所有内容, 包括高质量的视听材料”

管理人员



Gómez Sanz, Carla 女士

- ◆ 3D动画专家
- ◆ Timeless Games Inc.的概念艺术家、3D建模师和着色师
- ◆ 西班牙跨国公司商业提案的卡通和动画设计顾问
- ◆ Blue Pixel 3D 的 3D 专家
- ◆ CEV 传播、图像和声音学院3D动画、视频游戏和互动环境高级技师
- ◆ CEV 传播、图像和声音学院3D艺术、动画和视频游戏与电影视觉效果专业硕士和学士学位



04

结构和内容

该TECH培训汇集了市场上最新的内容。它以 Blender 工具的最新发展为基础,并考虑到 Blender 的多功能性,可以完成对计算机科学家来说非常重要的各种任务。通过案例研究,学生将了解节点、贴图和着色是如何进行的,以及软件中 3D 模型的高级渲染。





“

该课程的理论内容包含 Blender 3D 设计的最新进展, 将改善你项目的最终外观”

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. 3D雕刻
 - 1.3.3. 搅拌器刷子
- 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. UV
 - 1.5.3. 混合器 UDIM
- 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. 通过节点的着色器
 - 1.8.3. 纹理和材料
- 1.9. 渲染用Cycles和Eevee在Blender中进行
 - 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. 实施 workflow
 - 1.10.2. 搜索质量
 - 1.10.3. 出口类型

“

为每个主题提供的大量补充案例研究将扩展你使用Blender创建3D模型的知识”

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”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是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对的问题，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的案例。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基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

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,图像和记忆,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 学历

3D行业中的Blender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。





“

顺利完成该课程并获得大学课程，无需旅行或文书工作的麻烦”

这个3D 行业中的 Blender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: 3D 行业中的 Blender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



大学课程
3D 行业中的 Blender

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历: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

3D 行业中的 Blender

