

大学课程

Blender



大学课程 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

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

跨平台软件 Blender 是一款专门用于3D建模和数字雕塑的建模、照明和渲染的专业软件。它也是数字合成、节点处理和视频编辑中使用最广泛的工具之一。凭借其强大的实用工具，它已成为图形设计领域使用最广泛的实用工具之一。基于上述原因，本培训的重点是让学生能够以一种简单的方式使用该软件，并发现其应用于数字雕塑的所有优势。学习计划是在线的，提供所有教学和授课材料，学生可以按照自己的进度逐步加深对学习内容的了解。



“

该培训的重点是让学员能够以溶剂的方式使用 Blender, 并发现其应用于数字雕塑的所有优势”

Blender 数字雕塑应用大学课程旨在使学生成为该软件的熟练用户。培训的具体目标包括 Blender 的高级技能、Eevee 和 Cycles 渲染引擎的渲染以及深入了解 CGI 工作流程。它还旨在使学生能够将 ZBrush 和 3ds Max 的知识迁移到 Blender, 并将 Blender 中的创作流程迁移到 Maya 和 Cinema 4D 中。

为此, TECH 科技大学制定了一个学习计划, 从学习免费软件和 2D 整合开始, 到深化建模、纹理和照明技术。教学计划还侧重于分析 CGI 工作流程, 以及其他工具或软件之间反馈的基本原理, 例如: 从 3ds Max 到 Blender、从 Zbrush 到 Blender、从 Blender 到 Maya, 以及从 Blender 到 Cinema 4D。

培训完全采用在线形式, 因为 TECH 始终致力于确保以最方便、最实用的方式获取知识, 并能将培训与其他个人或职业活动结合起来。同样, 该课程的教师队伍也是由 IT 行业和数字雕塑领域的真正专业人士和专家组成。

这个**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3D建模专家介绍案例研究的发展数码雕塑
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 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



学习如何使用 Blender
制作3D和数字雕塑作品"

“

基于再学习和边做边学的方法,TECH 设计的这一课程保证了学生自主和循序渐进的学习”

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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,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。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

Blender 是一款便于3D建模、贴图、渲染和照明的软件。

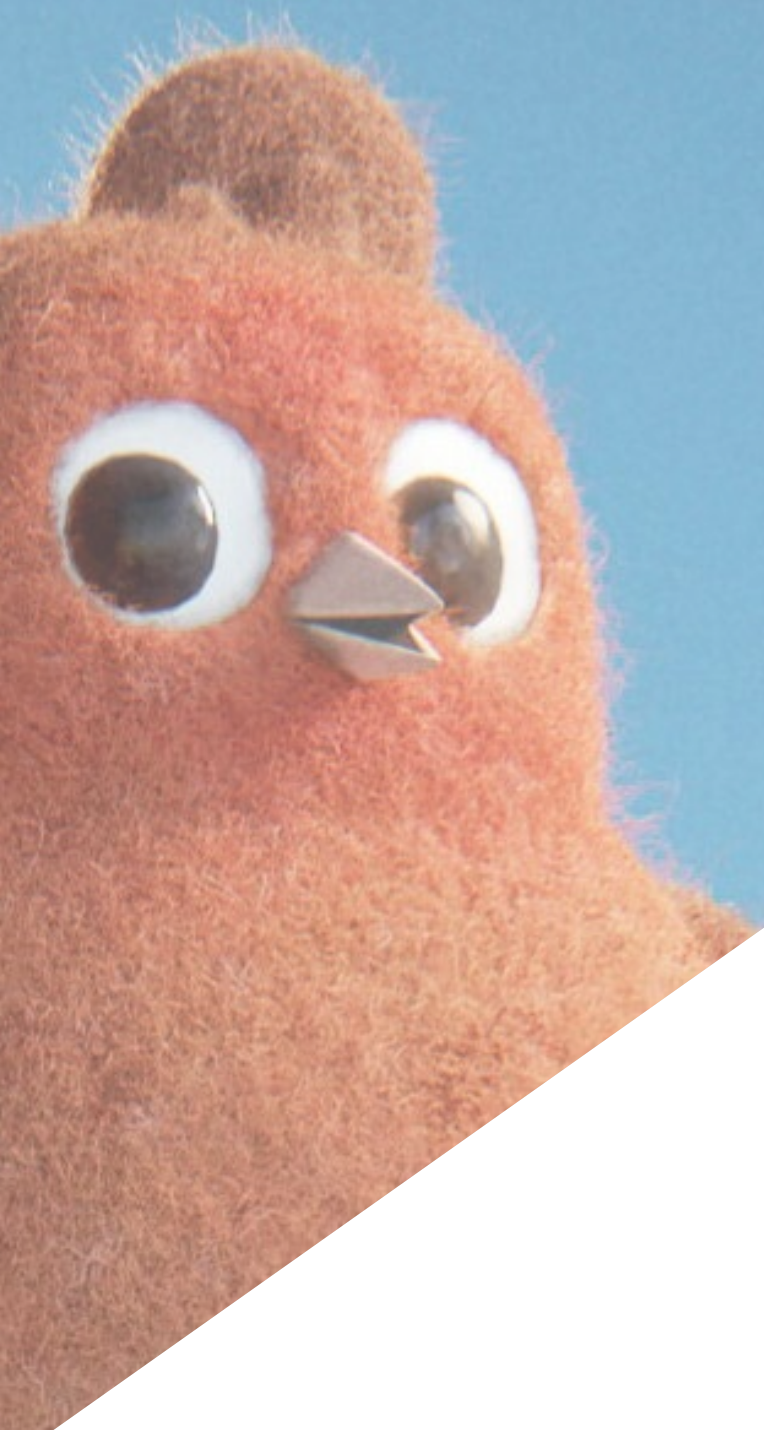
您想成为 Blender 专家吗?
这是学术市场上最简单、最实用的大学课程。



02 目标

从本课程毕业的学生将能够成为 Blender 软件的忠实用户,并将其应用到他们制作的3D和数字雕塑作品中。通过使用该程序,您可以改变建模的位置、大小和方向,利用每种建模的最佳姿态来增强导出和导入系统,以及制作角色和生物的动物等。





“

学习如何使用 Blender 软件更改建模的位置、大小和方向, 增强导出和导入系统”



总体目标

- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 使用 Eevee 和 Cycles等两个功能强大的内部引擎渲染模型
- ◆ 了解逼真 PBR 和非逼真系统的高级纹理制作, 以增强数字雕塑项目的效果
- ◆ 处理和使用软件的所有工具 Blender
- ◆ 了解电影和视频游戏行业的现行制度, 以取得优异成绩





具体目标

- ◆ 了解如何以高级方式使用 Blender 软件
- ◆ 使用其渲染引擎 Eevee 和 Cycles 进行渲染
- ◆ 深入了解 CGI 的工作流程
- ◆ 将 Zbrush 和 3ds Max 的知识转移到 Blender 中
- ◆ 将创意过程从 Blender 转移到 Maya 和 Cinema 4D

“

您知道 Blender 可以与 ZBrush 和 3ds Max 等其他领先软件一起反馈到您的作品中吗?通过本在线培训了解详情"

03 课程管理

由 TECH 科技大学设计的这一课程的师资队伍是在3D建模和 概念艺术领域享有盛誉的专业人士和专家的基础上挑选出来的。这样做的目的是保证学习过程的质量,而不仅仅是获得理论和实践知识。根据不断增长的行业需求,提供专业化和结构化的内容。教学人员将陪伴学生的整个学习过程,学生可以通过实时聊天等同步方式以及论坛和电子邮件等异步方式与教学人员取得联系。





“

参加本在线培训课程,与专家教师一起学习 3D 建模和概念艺术”

管理人员



D. Sequeros Rodríguez, Salvador先生

- ◆ 数字雕塑专家
- ◆ 为 Slicecore (芝加哥) 制作概念艺术 和 3D 模型
- ◆ 为 Rodrigo Tamariz (巴利亚多利德) 制作视频地图 和模型
- ◆ Geocisa 修复师
- ◆ 3D动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV。Valladolid
- ◆ 高级培训周期GFGS3D动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- ◆ 萨拉曼卡大学美术学位, 主修设计和雕塑
- ◆ 马德里 URJC 大学计算机图形、游戏和虚拟现实专业硕士



04

结构和内容

本 Blender 课程的内容是由 TECH 科技大学设计的,提供的课程完全致力于 Blender 软件的高级使用。为此,我们制定了一个有条理、有组织的教学大纲,从最理论和最入门的概念深入到最复杂和最先进的应用。此外,该学习计划还满足了不断增长的行业需求,如数字雕塑和3D建模,其实际应用越来越多。





“

随着越来越多的实际应用, 3D建模和数字雕刻得到了 Blender 等综合软件的支持”

模块1. Blender

- 1.1. 免费软件
 - 1.1.1. LTS版本和社区
 - 1.1.2. 优点和差异
 - 1.1.3. 界面和理念
- 1.2. 与二维码整合
 - 1.2.1. 方案的调整
 - 1.2.2. 皱纹铅笔
 - 1.2.3. 在3D中结合2D
- 1.3. 建模技术
 - 1.3.1. 方案的调整
 - 1.3.2. 建模方法
 - 1.3.3. 几何节点
- 1.4. 纹理技术
 - 1.4.1. 节点的阴影
 - 1.4.2. 纹理和材料
 - 1.4.3. 使用提示
- 1.5. 照明
 - 1.5.1. 照明空间提示
 - 1.5.2. 循环
 - 1.5.3. 埃维
- 1.6. CGIWorkflow
 - 1.6.1. 所需用途
 - 1.6.2. 出口和进口
 - 1.6.3. 照明



- 1.7. ZBrush到Blender的知识
 - 1.7.1. 建模
 - 1.7.2. 纹理和 shading
 - 1.7.3. 照明
- 1.8. 从 Zbrush 到 Blender 的知识
 - 1.8.1. 3D雕刻
 - 1.8.2. 刷子和高级技术
 - 1.8.3. 有机工作
- 1.9. 从Blender到Maya
 - 1.9.1. 重要阶段
 - 1.9.2. 调整和整合
 - 1.9.3. 对功能的利用
- 1.10. 从 Blender 到 Cinema 4D
 - 1.10.1. 3D设计的提示
 - 1.10.2. 使用模型进行 视频制图
 - 1.10.3. 用粒子和效果进行建模

“

你还在等什么?现在就报名,成为将 Blender 应用于数字雕塑和 3D 建模的专家用户”



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

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。





“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个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: 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 培 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程
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

Blender

