

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
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/blender-3d-industry](http://www.techtitute.com/cn/videogames/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

学位

---

28

# 01 介绍

Blender是电子游戏中任何类型的3D建模工作的卓越工具。有了它,你可以用简单而直接的方式对任何类型的三维人物进行雕刻,贴图甚至是重新制作。为了在视频游戏的三维设计行业中真正取得成功,专业人士必须对这一工具有全面的了解,因为这将是他们在绝大多数项目中的主要工作工具。这个技术学位为学生提供了一个独特的机会,让他们学习Blender的最佳秘密,并大大改善他们的工作表现和发展选择。





“

你可能已经使用过Blender，  
但本文凭将使你对这个工具  
的理解达到一个新的高度”

视频游戏领域的3D设计师在他的职业生涯中必须处理许多工具,如Maya, ZBrush或Substance Painter。这些复杂的程序有时会消耗大量的工作时间,如果将任务转移到Blender这样的多功能工具上,就可以减少这些时间。

通过全面完整地使用Blender,专业设计人员可以大大减轻他们的工作量,提高工作效率,因为他们可以对模型进行小的修饰或基本草图,然后转移到其他工具中去完善。

出于这个原因,这个大学课程涵盖了Blender和ZBrush或Maya等软件之间的差异,有了这个课程,学生将更好地理解何时使用这些程序中的每一个。因此,通过加强他们的工作流程,他们将能够承担更多的任务,并在竞争激烈的行业中发挥更大的价值,通过展示效率和多功能性,有可能脱颖而出。

该课程以100%的在线形式提供,这使得学生可以灵活地将其与其他专业工作或个人责任相结合。此外,也不要求最后的项目,这大大减少了课程负担。

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。主要特点是:

- ◆ 由3D建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 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

“

这个Blender在3D行业的应用大学课程将为你提供成为一个杰出的,有声望的3D设计师所需的工作效率的关键"

“

通过学习Blender的秘密,你将更好地理解创建任何3D模型的整个过程,提高你自己的表现”

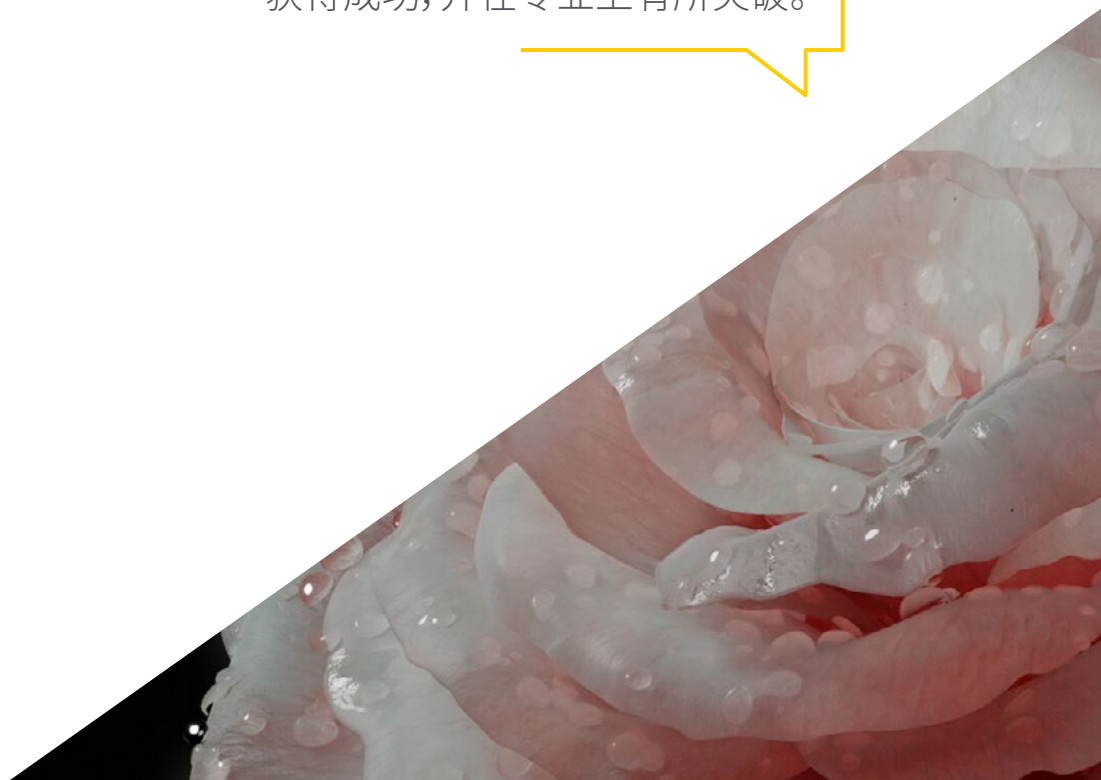
由于其开源精神,你将充分利用世界上最广泛使用的图形工具之一。

你将与那些与你有同样追求的专业人士一起学习:在电子游戏的3D设计方面获得成功,并在专业上有所突破。

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。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。



# 02 目标

这个课程的主要目的是教学生所有Blender工具的来龙去脉,技巧和可能性。因此,他们将能够改善自己的工作流,因为他们将清楚地知道哪些过程在Blender中更容易执行,哪些更复杂的过程需要专门的工具。这样一来,你的专业价值就会提高,你就能在这个行业中申请到更好的工作。







“

通过使用行业内最广泛的工具之一，你有可能在专业上有所发展”



## 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, UV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

“

由于你在日常工作中对Blender的敏捷使用, 你将轻松地达到既定目标”

# 03 课程管理

该大学课程由一群精通所有应用于视频游戏领域的3D设计工具的专业人士指导。由于他们对全球的了解，他们知道如何正确指导学生正确使用每一个工具，在工作可以简化和加快的情况下，选择Blender作为首选方案。





“

三维行业最好的专业人员都在  
TECH。不要错过与他们一起在视  
频游戏行业进行专业学习的机会”

## 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, 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

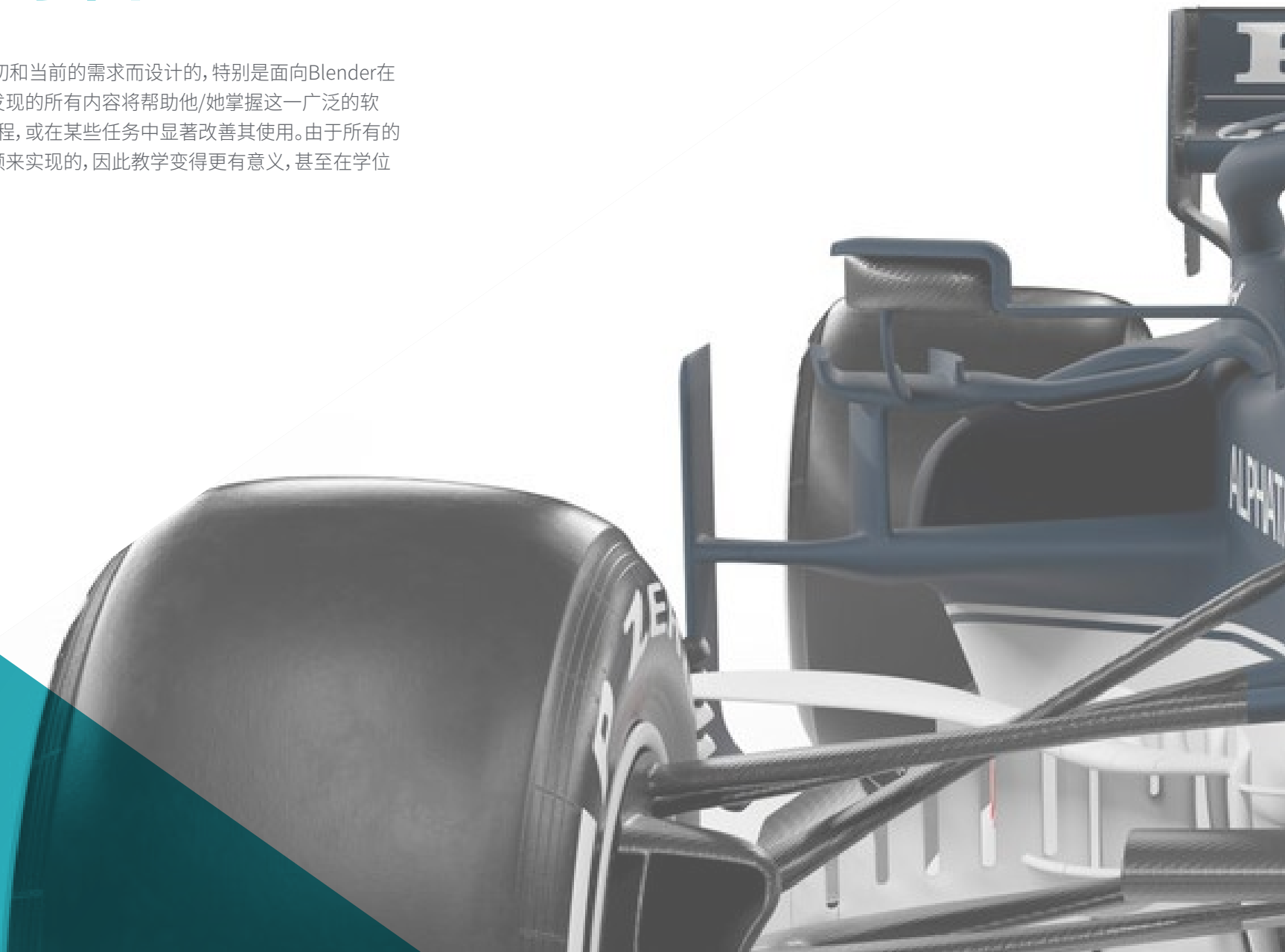




# 04

## 结构和内容

本课程是根据3D设计专业人员最迫切和当前的需求而设计的,特别是面向Blender在电子游戏行业的使用。因此,学生将发现的所有内容将帮助他/她掌握这一广泛的软件,能够迅速将其纳入他们的工作流程,或在某些任务中显著改善其使用。由于所有的内容都是通过实际的例子和图片视频来实现的,因此教学变得更有意义,甚至在学位结束前就可以应用。





“

你将学会如何在各种实际情况处理  
Blender, 成为使用Blender的专家。  
在它的使用和在你的部门咨询的参考”

## 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Rethopology和UV
  - 1.5.1. 重构学
  - 1.5.2. UV's
  - 1.5.3. 搅拌器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

“

最好的视频游戏行业需要像你一样的专业人员。通过这个专门研究最广泛的工具之一的文凭,证明你的价值”

# 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”

在世界顶级商学院存在的时间里，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4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

## 再学习方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的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。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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。



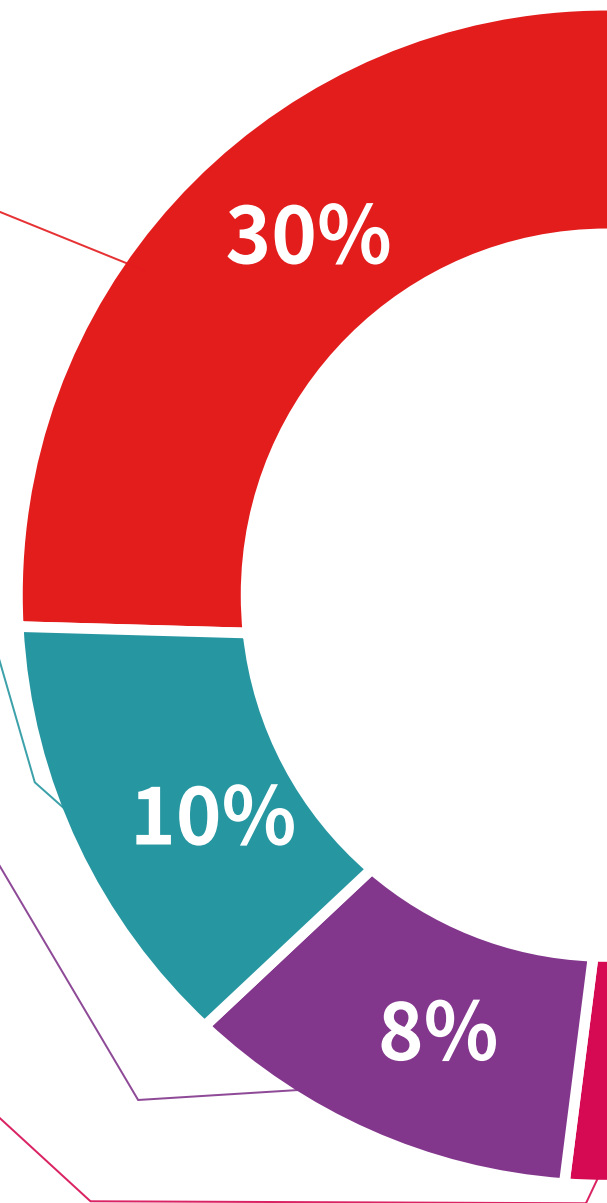
### 技能和能力的实践

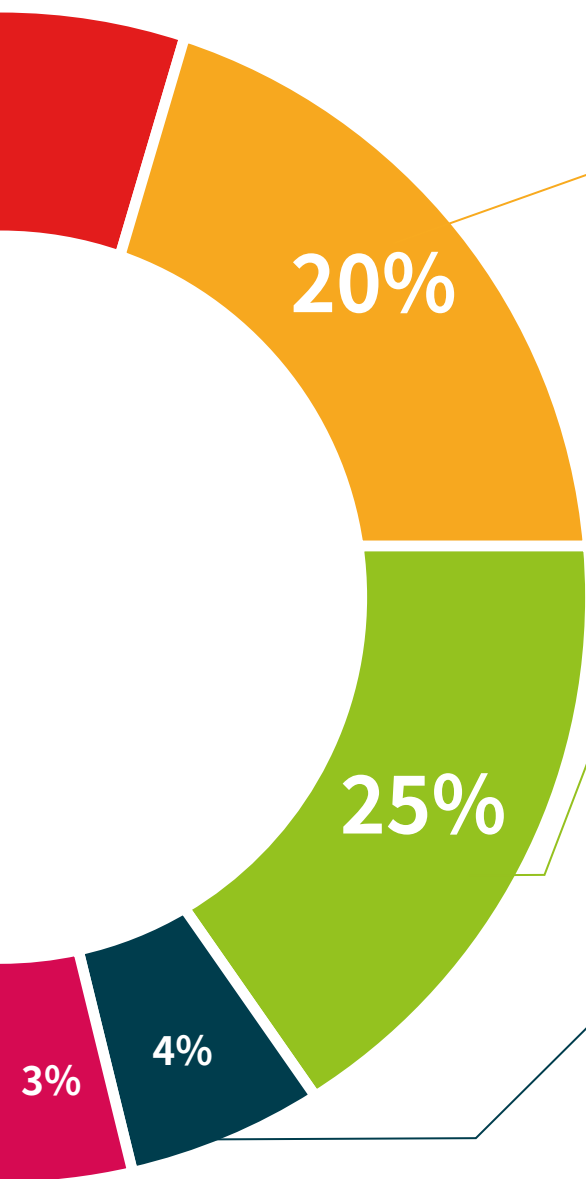
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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片中,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。



“

成功完成该课程并获得  
大学学位, 无需旅行  
或办理繁琐的手续”

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
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

Blender在3D行业的应用