



# Blender從0到∞： (1)

😱 [点击进入！！ →blender技术积累←](#)

- 第一階段：基礎入門

## ✓ 軟件界面與操作

- 界面布局與導航
- 常用快捷鍵
- 基本操作（如選擇、移動、旋轉、縮放）

## ✓ 建模基礎

- 常用建模工具（如推拉、伸縮、切割、繪製）
- 結構與網格管理
- 基本幾何體的創建與修改

## ✓ 材質與紋理

- 材質編輯器的基本使用
- 紋理的應用與調整
- 簡單的材質效果（如反光、透明）

## ✓ 簡單渲染

- 渲染設置基礎
- 環境光與陰影設置
- 簡單的渲染效果（如AO、SSS）（意思是環境遮蔽與次表面散射）（不會也沒事，後面的材質進階會學）

tips：本階段所有基礎功能入門：[【Kurt】Blender零基础入门教程 | Blender中文区新手必刷教程\(已完结\)\\_哔哩哔哩\\_bilibili](#)（包括粒子與佈光及動畫）

雕刻工具三分鐘入門：[上手Blender雕刻只需要3分钟\\_哔哩哔哩\\_bilibili](#)

環境光遮蔽：[blender小技巧#004|一分钟添加环境光遮蔽\\_哔哩哔哩\\_bilibili](#)

## • 第二階段：進階學習

### ☒ 高級建模

- 修改器使用（如布料模擬、晶格、多級細分）
- 多邊形建模技巧
- 組合建模與子物體
- [【努力一下人物建模】01-宝宝也能学会的头部建模\\_哔哩哔哩\\_bilibili!!!!](#)  
→这个是人物建模手把手教←

### ☒ 材質與紋理進階

- 實際材質創建與應用
- 紋理繪製與調整
- 程序性紋理生成

### ☐ 燈光與渲染

- 燈光類型與應用
- HDR環境映射
- 渲染引擎（如Cycles、Eevee）的深入學習

### ☐ 雕刻與細節

- 雕刻工具與技巧
- 多級細分與頂點組的使用

### ☐ 動畫基礎

- 動畫鍵幀與插值

- 簡單的動畫循環
- 動畫修改器（如平滑、靈敏度）

人物建模可以用vroid作为基底（steam免费）

☐ 第三階段：專業技能

☐ 複雜渲染

- 渲染層與通道
- AOV與後期合成
- 程序性渲染效果（如煙霧、火焰）

☐ 動畫進階

- 鏡頭動畫與剪輯
- 角色動畫與骨架設置
- 動力學模擬（如布料、毛髮、水）

☐ 視覺特效

- 粒子系統與模擬
- 煙霧、火焰、爆炸效果
- 後期特效（如色彩校正、光暈、景深）

☐ 第四階段：實戰項目與創作

☐ 小型項目實戰

- 完成一個簡單的建模、材質、燈光、渲染項目
- 動畫短片製作

☐ 大型項目實戰

- 參與複雜的建模、動畫、渲染項目
- 團隊合作與分工

☐ 個人作品集

- 創作一系列個人作品，展示各項技能
- 參加相關比賽或活動，提升實力

☐ 持續學習與進步

- 跟進Blender的更新與新功能

- 參加在線課程、論壇、社群，與他人交流學習