محاضرة جامعية
برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/design/postgraduate-certificate/blender-3d-industry

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30

01

المقدمة

Blender هي واحدة من أكثر الأدوات انتشارًا في مجال النمذجة ثلاثية الأبعاد. سواء كان ذلك في الإنتاجات الكبيرة أو المشاريع المستقلة الشخصية، يقدم هذا البرنامج حلولاً إبداعية ومساحة عمل أساسية لأي متخصص في التصميم. لذلك، فإن معرفتها بعمق أمر حاسم عندما يتعلق الأمر بمواصلة تحسين سير العمل والقدرة على التقدم لشغل وظائف أفضل في القسم أو تنفيذ المشاريع بنجاح أكبر. بالتالي، يتعمق برنامج TECH هذا في جميع المشاكل التقنية الخاصة بـ Blender، مما يوفر للطالب تعليمات كاملة حول الأداة الأكثر أهمية التي ستؤدي إلى تحسين مهني متعالي.

لن يكون لدى Blender أي أسرار لك بعد الانتهاء من هذه المحاضرة الجامعية التي ستتعلم فيها أفضل أسراره وحيله"

Blender هي أداة متعددة الأوجه تسمح لمحترف التصميم بأداء جميع أنواع المهام. من التركيب إلى العرض أو إعادة التصميم، غالبًا ما يكون الاستخدام السليم لهذا البرنامج حاسمًا في النتيجة النهائية للمشاريع والأداء الاحترافي للمصمم ثلاثي الأبعاد.

بالتالي، فإن المعرفة الكاملة بجميع إمكانيات هذه الأداة تصبح أمرًا بالغ الأهمية للأشخاص المهتمين بالتحسين المهني في مكان عملهم. من خلال التسجيل في هذه المحاضرة الجامعية، سيتعلم الطالب في منهج دراسي كامل كل ما يجلبه Blender إلى عمله اليومي والمزايا التي يتميز بها عن التطبيقات الأخرى مثل ZBrush أو Maya.

المحتوى الذي سيجده الطالب هو من أعلى مستويات الجودة، وقد كتبه مجموعة من الخبراء الذين يعرفون Blender تمامًا ويعلمون كيفية تحقيق أقصى استفادة من الأداة. من المؤكد أن كل ذلك سيكون له الأثر الإيجابي على جهود الطالب في تحقيق أهدافه المهنية.

يتم تدريس المؤهل العلمي بالكامل عبر الإنترنت، مما يسمح لمحترفي التصميم بدمجها مع أنشطة أخرى أو مع مسؤولياتهم الشخصية أو المهنية. ليس من الضروري إكمال المشروع النهائي للحصول على الدرجة، مما يخفف أيضًا العبء التدريسي على الطالب ويمثل ميزة كبيرة عند دراسة المنهج الدراسي بأكمله.

تحتوي **محاضرة جامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد** على البرنامج التعليمي التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في نمذجة الشخصيات ثلاثية الأبعاد
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

"مع كل المعرفة التي ستتعلمها في هذه المحاضرة الجامعية، ستكون مرجع زملائك في أمور Blender، مما سيزيد من ثقة مؤسستك في أداء عملك"

ستحدث هذه المحاضرة الجامعية فرقًا في حياتك المهنية من خلال أن تصبح خبيرًا في الأداة التي ستستخدمها أكثر من غيرها طوال حياتك العملية"

يحتوي المحتوى النظري لهذا البرنامج على أحدث التطورات في النمذجة في Blender والتي ستعمل من خلالها على تحسين المظهر النهائي لمشاريعك الشخصية.

يسمح لك هذا المؤهل العلمي بالجمع بين مسؤولياتك المهنية وعملك الدراسي، مما يعني أنك ستستمر في التحسن في العمل دون إهمال أي من التزاماتك.

البرنامج يضم , في أعضاء هيئة تدريسه , محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

يحتوي برنامج TECH هذا على أحدث التطورات في أداة Blender، بهدف إرشاد الطلاب إلى أهم المشاكل الأساسية لهذا البرنامج الضروري في النمذجة ثلاثية الأبعاد. بفضل هذه المحاضرة الجامعية، سيعمل الطالب على تحسين سير العمل والأداء الشخصي، مما سيؤدي في النهاية إلى منحهم فرصًا متعددة للتقدم الوظيفي والمناصب ذات الأجر الأعلى.

تشارك TECH أهدافك. انضم إلى أفضل فريق من المحترفين وراهن على مستقبل مشرق في تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد باستخدام "Blender

الأهداف العامة

- توسيع المعرفة بتشريح الإنسان والحيوان من أجل تطوير مخلوقات واقعية للغاية
- إتقان إعادة التصميم والأشعة فوق البنفسجية والتركيب لتحسين النماذج التي تم إنشاؤها
- إنشاء سير عمل مثاليًا وديناميكيًا للعمل بكفاءة أكبر مع النماذج ثلاثية الأبعاد
- امتلاك المهارات والمعرفة الأكثر طلبًا في الصناعة ثلاثية الأبعاد لتتمكن من التقدم للحصول على أفضل الوظائف

الأهداف المحددة

- التعامل مع البرنامج بطريقة متميزة
- نقل المعرفة بـ ZBrushg Maya إلى Blender لإنشاء نماذج مذهلة
- التعمق في نظام عقدة Blender لإنشاء تظليلات (*shaders*) ومواد مختلفة
- عرض نماذج تدريب Blender مع نوعين من محركات التقديم Cyclesg Eevee

> تتطلب الصناعة ثلاثية الأبعاد محترفين يتمتعون بمهارات رائعة في حل المشاكل عندما يتعلق الأمر باستخدام الأدوات الأكثر شيوعًا في السوق، وأهمها Blender"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتم توجيه هذه المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد من قبل فريق تدريس محترف يتمتع بسنوات من الخبرة في استخدام هذه الأداة، لذلك يضمن الطالب أفضل تعليم ممكن في أهم خصوصيات وعموميات هذا البرنامج. سيتم نصح الطالب في جميع الأوقات، وسيكون قادرًا على استشارة المعلمين بشأن أي نوع من الشك فيما يتعلق بالمنهج الدراسي أو المزيد من المشاكل التقنية الخاصة بأداة Blender.

ينتظرك طاقم تدريس على مستوى متطلباتك في هذه المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد"

المدير الدولي المُستضاف

Joshua Singh هو محترف رائد يتمتع بخبرة تزيد عن 20 عامًا في صناعة ألعاب الفيديو، وهو معروف عالميًا بمهاراته في التوجيه الفني والتطوير البصري. بفضل خلفيته القوية في برامج مثل Substanceg ZBrushg Mayag Unityg Unreal Adobe Photoshopg Painter، فقد ترك بصمة مهمة في مجال تصميم الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، تمتد خبرته إلى التطوير البصري ثنائي وثلاثي الأبعاد، ويتميز بقدرته على حل المشاكل بشكل تعاوني ومدروس في بيئات الإنتاج.

بالمثل، بصفته مديرًا فنيًا في Marvel Entertainment، قام بالتعاون وتوجيه فرق النخبة من الفنانين، لضمان تلبية الأعمال لمعايير الجودة المطلوبة. لقد شغل منصب فنان الشخصيات الرئيسية في Proletariat Inc.، حيث أنشأ بيئة آمنة لفريقه وكان مسؤولاً عن جميع أصول الشخصيات في ألعاب الفيديو.

بفضل مسيرة مهنية متميزة، بما في ذلك الأدوار القيادية في شركات مثل Wildlife Studios Wavedash Gamesg، كان Joshua Singh مناصرًا للتطوير الفني ومرشدًا للكثيرين في هذه الصناعة. دون أن ننسى الوقت الذي قضاه في شركات كبيرة ومعروفة، مثل Blizzard Entertainment Riot Gamesg، حيث عمل كفنان أول للشخصيات. ومن بين مشاريعه الأكثر أهمية، تبرز مشاركته في ألعاب الفيديو الناجحة، بما في ذلك Marvel's Spider-Man 2،

Overwatchg ،League of Legendsg.

بالتالي، فإن قدرته على توحيد رؤية المنتج والهندسة والفن كانت أساسية لنجاح العديد من المشاريع. بالإضافة إلى عمله في الصناعة، فقد شارك خبرته كمدرس في Gnomon School of VFX المرموقة وكان مقدمًا في أحداث شهيرة مثل ZBrush Summitg Tribeca Games Festival.

أ. Joshua Singh

- مدير فني في Marvel Entertainment، كاليفورنيا، الولايات المتحدة
- فنان الشخصية الرئيسية في Proletariat Inc.
- مدير فني في Wildlife Studios
- مدير فني في Wavedash Games
- فنان شخصيات أول في Riot Games
- فنان شخصيات أول في Blizzard Entertainment
- فنان في شركة Iron Lore Entertainment
- فنان ثلاثي الأبعاد في Sensory Sweep Studios
- فنان أول في Wahoo Studios/Ninja Bee
- دراسات عامة من جامعة ولاية Dixie
- مؤهل علمي في التصميم الجرافيكي من كلية Eagle Gate التقنية

بفضل TECH، يمكنك التعلم من أفضل المحترفين في العالم"

هيكل الإدارة

أ. Gómez Sanz, Carla

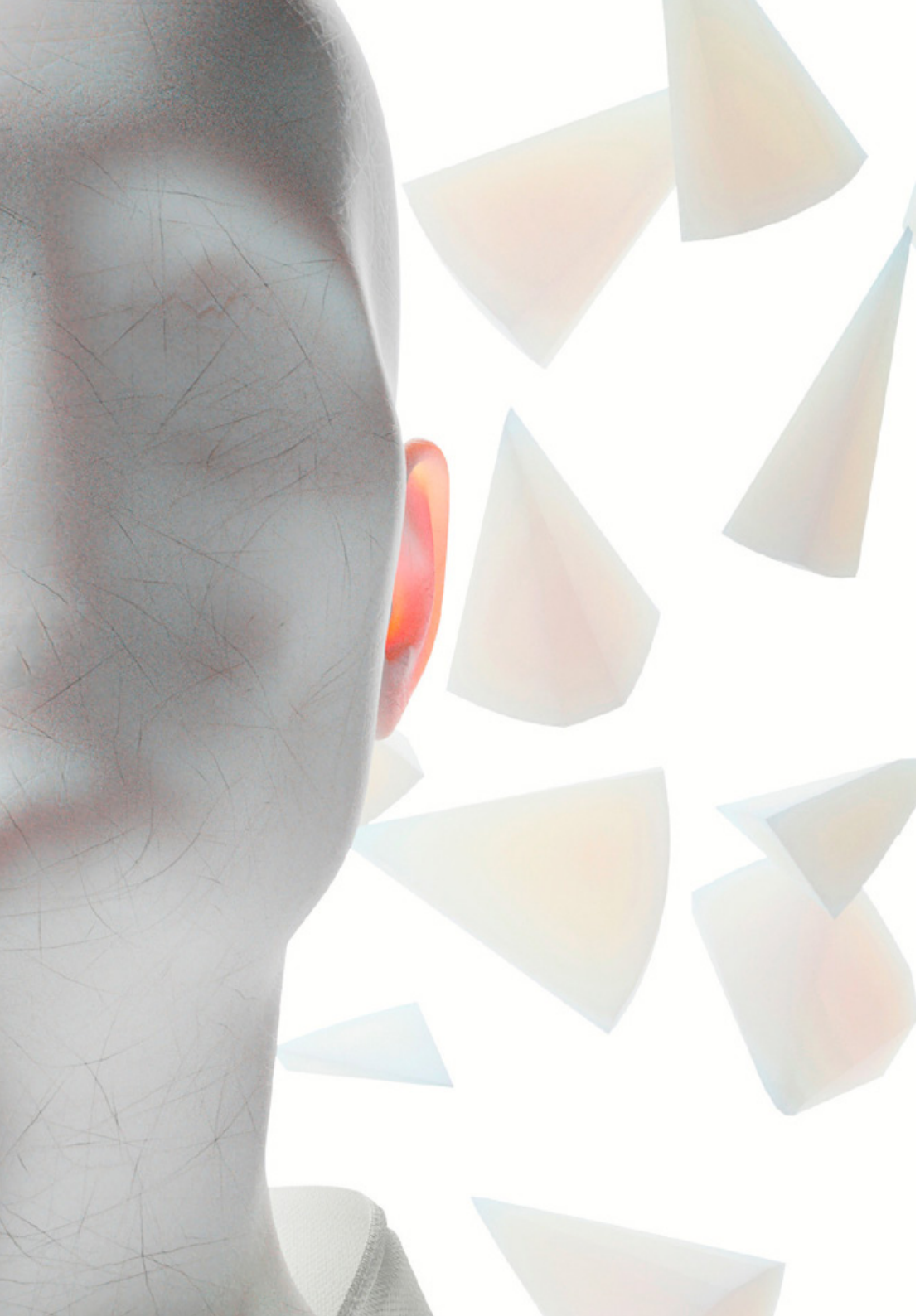
- أخصائية عام ثلاثي الأبعاد في Blue Pixel 3D
- Concept Artist, نمذجة ثلاثية الأبعاد, Shading في Timeless Games Inc
- التعاون مع شركة استشارية متعددة الجنسيات لتصميم المقالات القصيرة والرسوم المتحركة للمقترحات التجارية
- تقنية عالية في الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت
- ماجستير وبكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV

04

الهيكل والمحتوى

يعتمد محتوى هذا المؤهل العلمي على أحدث التطورات في أداة Blender، مع مراعاة تعدد استخداماتها لتنفيذ جميع أنواع المهام ذات الأهمية الكبيرة للمصمم. بالتالي، من خلال الأمثلة العملية الحقيقية، سوف يرى الطالب كيفية إنشاء العقد في Blender، ورسم الخرائط والتظليل، بالإضافة إلى العرض المتقدم للنماذج ثلاثية الأبعاد. يتيح ذلك للطالب الحصول على المعرفة في سياقها، وتحسين سير العمل الخاص به حتى قبل الانتهاء من البرنامج.

سوف تقوم بتطبيق برنامج Blender في حياتك اليومية، حتى في العمليات التي استخدمت فيها سابقًا أدوات أخرى أسوأ و التي أبطأت عملك بشكل كبير"



الوحدة 1. Blender: تطور جديد في الصناعة

1.1. Blender مقابل. ZBrush

1.1.1. المزايا والاختلافات

2.1.1. Blender وصناعة الفن ثلاثي الأبعاد

3.1.1. مزايا وعيوب البرمجيات الحرة

2.1. Blender الواجهة ومعرفة البرنامج

1.2.1. الواجهة

2.2.1. التخصيص

3.2.1. التجريب

3.1. نحت الرأس والتحكم في النقل من ZBrush إلى Blender

1.3.1. وجه الإنسان

2.3.1. النحت ثلاثي الأبعاد

3.3.1. فرش Blender

4.1. جسم كامل (*Full body*) النحت

1.4.1. جسم الإنسان

2.4.1. تقنيات متطورة

3.4.1. التفاصيل والصقل

5.1. إعادة الهيكلة والأشعة فوق البنفسجية في Blender

1.5.1. علم إعادة التأهيل

2.5.1. UVs

3.5.1. وحدة البعد (UDIM´s) في Blender

6.1. من Maya الى Blender

1.6.1. السطح الصلب (*Hard Surface*)

2.6.1. المعدلات

3.6.1. اختصارات لوحة مفاتيح الكمبيوتر

7.1. نصائح وحيل Blender

1.7.1. مجموعة من الاحتمالات

2.7.1. العقد الهندسية (Geometry nodes)

3.7.1. *Workflow*

8.1. العقد في Blender: التظليل (*Shading*) ووضع القوام

1.8.1. نظام العقيدات

2.8.1. التظليل (*Shading*) باستخدام العقد

3.8.1. القوام والمواد

9.1. العرض في Blender باستخدام Eeveeg Cycles

1.9.1. Cycles

2.9.1. Eevee

3.9.1. الإضاءة

10.1. تنفيذ Blender في سير عملنا كفنانين

1.10.1. التنفيذ في سير العمل

2.10.1. البحث عن الجودة

3.10.1. أنواع الصادرات

"اختر أفضل مستقبل ممكن لنفسك ودع محترفي TECH، بخبرتهم في النمذجة ثلاثية الأبعاد، يساعدونك في تحقيقه"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية ***(New England Journal of Medicine)***.

اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كانت طريقة الحالة هي نظام التعلم الأكثر استخداماً من قبل أفضل الكليات في العالم. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي نواجهه في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال البرنامج، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم *(Relearning)*

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

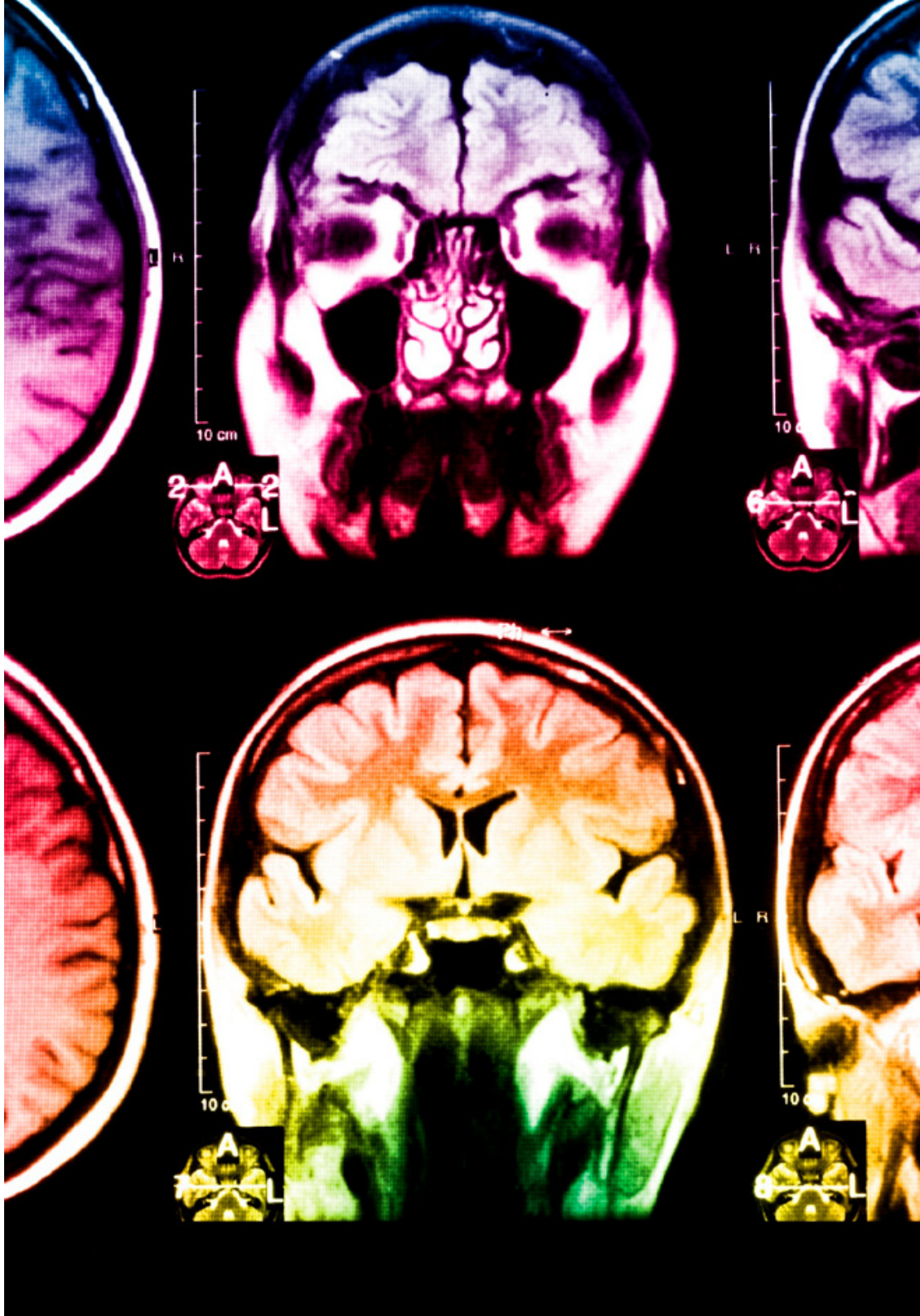
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

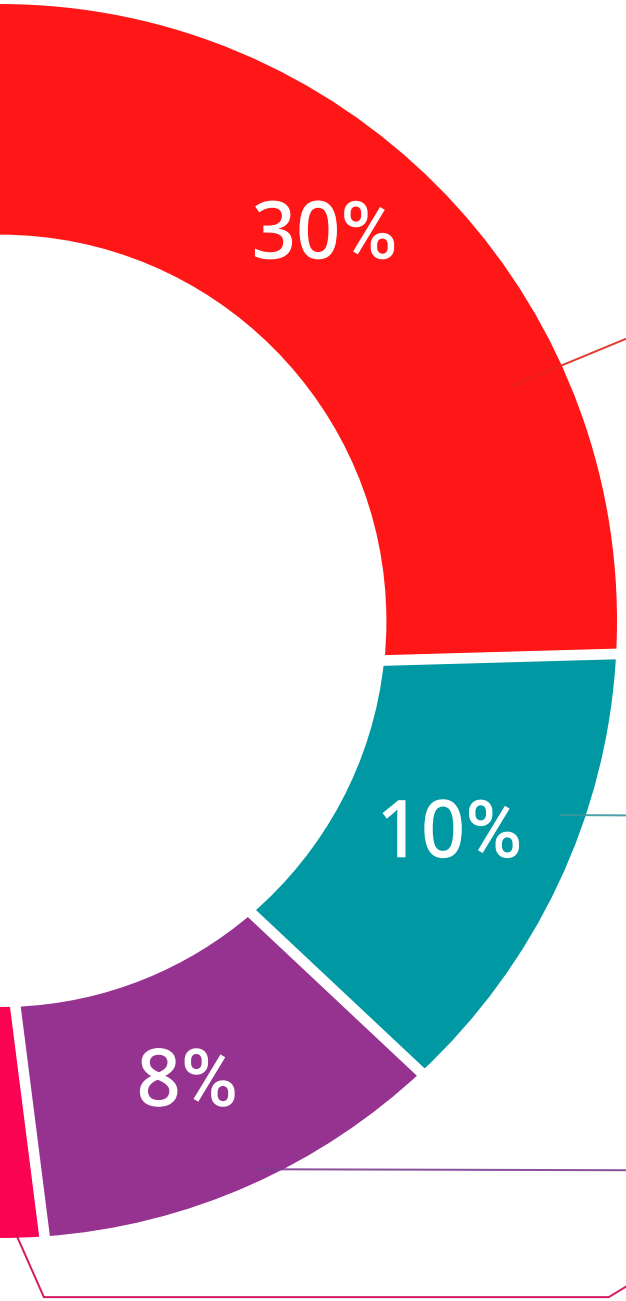
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.





يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

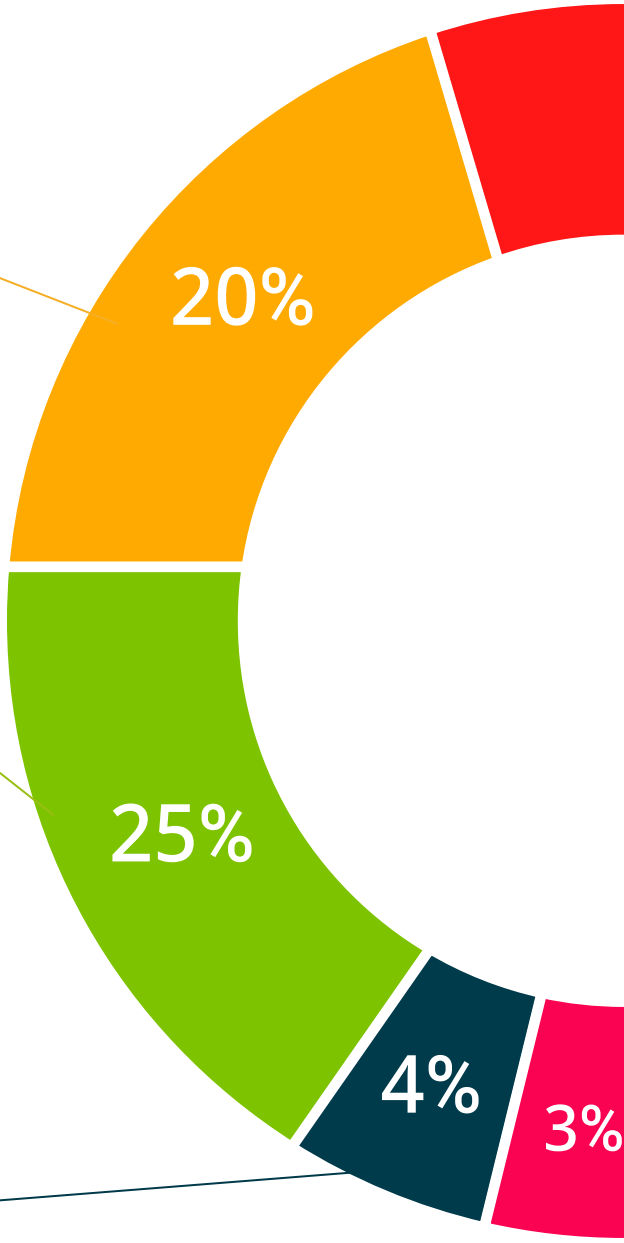
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن هذه محاضرة جامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي **محاضرة جامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد** على البرنامج التعليمي التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **محاضرة جامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج محاضرة جامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد**

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: **150 ساعة**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

*تصديق لاهاي أبوستيل، في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- عدد الساعات المخصصة للدراسة: **16 ساعات أسبوعيًا**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية
برنامج Blender في الصناعة ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية