

محاضرة جامعية
برنامج Blender
في الفن للواقع الافتراضي



الجامعة
التكنولوجية **tech**

محاضرة جامعية برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعياً

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtute.com/ae/design/postgraduate-certificate/blender-art-virtual-reality

الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 20

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

تحافظ البرامج المجانية على ثقلها في صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. Blender هو تطبيق متعدد المنصات يسمح للمبدعين الفنيين بأداء نماذج ثلاثية الأبعاد بنتائج احترافية وعالية الجودة. في هذه المحاضرة الجامعية، يتم توضيح الأدوات الرئيسية للارتقاء بالفن إلى مستوى آخر. سيأخذ محتوى الوسائط المتعددة الشامل لهذا الدرس المصممين عبر النقاط الرئيسية للواجهة أو نمذجة الأسطح الصلبة (*Hard Surface*) أو سير العمل (*workflow*) أو الوظائف الإضافية (*addons*). كل هذا سيسمح للفنانين الرقميين بدمج أحد البرامج الأكثر استخدامًا في معرفتهم، نظرًا لأن Blender هو الأداة السائدة في معظم مجموعات التصميم من الاستوديوهات الكبيرة.





بفضل هذه المحاضرة الجامعية، احصل على نتائج
احترافية مع إتقان Blender"



تحتوي المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي على البرنامج التعليمي التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في الفن للواقع الافتراضي
- ♦ 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

تستهدف المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي المبدعين والمصممين الفنيين الذين يرغبون في إتقان جميع البرامج المتاحة لهم، من أجل تحسين القطاع الفني للواقع الافتراضي.

سوف يتعمق هذا البرنامج في برنامج Blender وجميع الإمكانيات التي يوفرها للطلاب لتحقيق النتائج المثلى في النمذجة ثلاثية الأبعاد. سيكون فريق التدريس ذو الخبرة الأكاديمية في التصميم الجرافيكي وإنشاء ألعاب الفيديو مسؤولاً عن وضع المبادئ التوجيهية والإشارة للطلاب إلى المفاتيح اللازمة لتنفيذ النمذجة الإجرائية بشكل صحيح أو مشروع الرسوم المتحركة أو تطوير العمل بسرعة وتنظيم أفضل.

خلال هذا التدريس، سينغمس الفنانون الرقميون في عمليات المحاكاة المقترحة لإنشاء تصميمات أكثر واقعية. تدريب مهني سيحققون من خلاله مستوى أعلى من التخصص في قطاع ألعاب فيديو الواقع الافتراضي الذي يتطلب مبدعين ومصممين مؤهلين.

فرصة ممتازة للتقدم في مجال الفن للواقع الافتراضي، بمساعدة منهجية عبر الإنترنت تسمح للطلاب بالجمع بين حياتهم الشخصية والعملية مع التدريس الجيد. سيتمكن المصممون من الوصول إلى مكتبة الوسائط وقتما يريدون باستخدام جهاز متصل بالإنترنت. بهذه الطريقة، سيكتسبون التعلم الذي يتكيف مع وتيرتهم، دون جداول زمنية ثابتة أو حضور.



أضف أداة قوية إلى مهاراتك المهنية
وتمكن من الوصول إلى أفضل
الاستوديوهات التي تصنع ألعاب فيديو
الواقع الافتراضي (VR)"

ستضاهي إبداعاتك ثلاثية الأبعاد في الجودة أفضل المؤهلات في السوق الأكاديمي. أتقن جميع الأدوات مع هذه المحاضرة الجامعية وادهش العالم.

تعرف على كيفية عمل عروض عالية الجودة باستخدام Cycles و Eevee. أتقن الرسوم المتحركة الخاصة بك وأظهر إمكانياتك الكاملة بفضل هذه المحاضرة الجامعية.

لن يكون هناك تصميم فني ثلاثي الأبعاد صعب عليك. أتقن أسلوبك مع برنامج Blender في هذه المحاضرة الجامعية"



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.

سيسمح محتوى الوسائط المتعددة الخاص به, والذي تم إعداده بأحدث التقنيات التعليمية, للمحترفين بأداء التعلم المكاني والسياقي, أي بيئة محاكاة ستوفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات, والذي يجب على المهنية من خلاله محاولة حل مواقف الممارسة المهنية المختلفة التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك, سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



الأهداف

سيضمن المنهج الدراسي لهذه المحاضرة الجامعية في برنامج *Blender* في الفن للواقع الافتراضي أنه في نهاية هذا التدريس، سيتمكن الفنانون الرقميون من إنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد ورسوم متحركة للواقع الافتراضي واستخدام أحدث أدوات تنظيف الأسنان بالفرشاة التي أدرجها هذا التطبيق متعدد المنصات . بالمثل، سيقوم المعلمون ذوو الخبرة في هذا القطاع بتوجيه الطلاب للحصول على كائنات الواقع الافتراضي عالية الجودة بنجاح من خلال تنفيذ المشروع بطريقة سريعة وفعالة. ستوفر المواد التفاعلية والقراءات التكميلية للطلاب جميع الموارد التي يحتاجونها لتحسين مهاراتهم.



توفر لك TECH المعرفة التي ستسمح لك بالتقدم
في صناعة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي"



الأهداف العامة



- ◆ فهم المزايا والقيود التي يوفرها الواقع الافتراضي
- ◆ تطوير نمذجة الأسطح الصلبة (*hard surface*) عالية الجودة
- ◆ إنشاء نماذج عضوية عالية الجودة
- ◆ فهم أساسيات علم إعادة التأهيل
- ◆ فهم أساسيات الأشعة فوق البنفسجية
- ◆ إتقان الأكساء في *Substance Painter*
- ◆ التعامل مع الطبقات بخبرة
- ◆ القدرة على إنشاء ملف وتقديم العمل على المستوى المهني وبأعلى جودة
- ◆ اتخاذ قرارًا واعيًا بشأن البرامج التي تناسب *Pipeline* للفن الرقمي

الأهداف المحددة



- ♦ القدرة على تطوير المواد الإجرائية
- ♦ القدرة على تحريك النمذجة
- ♦ التعامل بشكل مريح مع عمليات محاكاة السوائل والشعر والجزيئات والملابس
- ♦ القيام بعمل عروض عالية الجودة في كل من Cycles و Eevee
- ♦ تعلم كيفية استخدام قلم الشحوم (grease pencil) الجديد وكيفية الحصول على أفضل النتائج منه
- ♦ تعلم كيفية استخدام العقد الهندسية (geometry nodes) الجديدة وتكون قادرًا على أداء النمذجة الإجرائية بالكامل



إن محاكاة الحالات العملية التي توفرها لك هذه المحاضرة الجامعية ستأخذك إلى مواقف حقيقية ستختبرها في أي استوديو إبداعي"



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

في فلسفتها المتمثلة في تقديم تعليم النخبة للطلاب في متناول الجميع، تضع عملية اختيار دقيقة لأعضاء هيئة التدريس الذين يقومون بتدريس المؤهل العلمي. بناءً على هذه الإرشادات، تم تشكيل فريق محترف متخصص يتمتع بخبرة في هذا القطاع للمساهمة بمعرفته الواسعة في التصميم الجرافيكي وإنشاء ألعاب الفيديو باستخدام تقنية الواقع الافتراضي. تكمل الحالات المحاكاة والملخصات التفاعلية هذا التدريس بالتعلم الديناميكي والعملي.



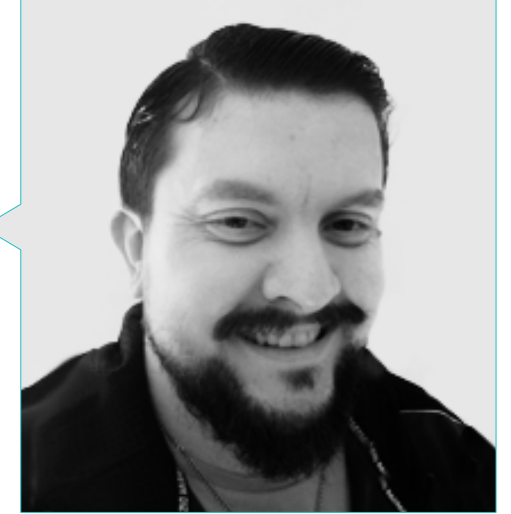
خذ قفزة في حياتك المهنية. أضيف إلى مجموعة أدوات
التصميم الخاصة بك أحد البرامج الأكثر تنوعًا لإبداعاتك
الفنية في الواقع الافتراضي"



هيكـل الإدارة

أ. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ كبير فناني البيئة والعناصر ومستشار ثلاثي الأبعاد في The Glimpse Group VR
- ♦ مصمم نماذج ثلاثية الأبعاد وفنان نسيج لشركة INMO-REALITY
- ♦ فنان الدعائم والبيئات لألعاب PS4 في Rascal Revolt
- ♦ بكالوريوس في الفنون الجميلة من UPV
- ♦ أخصائي في تقنيات الجرافيك من جامعة País Vasco
- ♦ ماجستير في النحت والنمذجة الرقمية من مدرسة Voxel بمدريد
- ♦ ماجستير في الفن والتصميم لألعاب الفيديو من جامعة U-Tad بمدريد



الأساتذة

أ. Morro, Pablo

- ♦ فنان ثلاثي الأبعاد متخصص في النمذجة والمؤثرات البصرية والأنسجة
- ♦ فنان ثلاثي الأبعاد في Mind Trips
- ♦ بكالوريوس في إنشاء وتصميم ألعاب الفيديو من جامعة Jaume I



الهيكل والمحتوى

تم إعداد المنهج الدراسي لهذا التدريس من قبل فريق تدريسي متخصص بهدف الحصول على أقصى قدر من النتائج في النمذجة ثلاثية الأبعاد، وذلك بفضل الخيارات المتعددة المتاحة في برنامج Blender. لتحقيق هذا الهدف، تم وضع خطة دراسة توضح بالتفصيل كل أداة من أدوات النمذجة والتركييب والعرض التي يقدمها هذا البرنامج. سيسمح نظام إعادة التعلم، القائم على تكرار المحتوى ومواد الوسائط المتعددة، بتعزيز التعلم مما سيعزز المصمم في حياته المهنية.





برنامج مرن يسمح لك بالوصول إلى المحتوى
عبر الإنترنت وقتما تشاء"



الوحدة 1. برنامج Blender

- 1.1. الواجهة
 - 1.1.1. برامج Blender
 - 2.1.1. الضوابط والاختصارات (shortcuts)
 - 3.1.1. المشاهد والتخصيص
- 2.1. النمذجة
 - 1.2.1. الأدوات
 - 2.2.1. الشبكات
 - 3.2.1. المنحنيات والأسطح
- 3.1. المعدلات
 - 1.3.1. المعدلات
 - 2.3.1. كيف يتم استخدامها
 - 3.3.1. أنواع المعدلات
- 4.1. نمذجة الأسطح الصلبة (Hard Surface)
 - 1.4.1. نمذجة الدعامة (Prop)
 - 2.4.1. نمذجة الدعامة (Prop) التطور
 - 3.4.1. نمذجة الدعامة (Prop) النهائي
- 5.1. المواد
 - 1.5.1. المهمة والمكونات
 - 2.5.1. إنشاء المواد
 - 3.5.1. إنشاء مواد إجرائية
- 6.1. الرسوم المتحركة والتجهيز (rigging)
 - 1.6.1. Keyframes
 - 2.6.1. Armatures
 - 3.6.1. Constraints
- 7.1. المحاكاة
 - 1.7.1. السوائل
 - 2.7.1. الشعر والجزئيات
 - 3.7.1. الملابس
- 8.1. التقديم
 - 1.8.1. Eevee و Cycles
 - 2.8.1. الأنواء
 - 3.8.1. الكاميرات

Grease Pencil 9.1
1.9.1 الهيكل والنموذج الأساسي
2.9.1 الخصائص والمعدلات
3.9.1 الأمثلة
Geometry Nodes 10.1
1.10.1 الخصائص
2.10.1 أنواع العقدة
3.10.1 مثال عملي



محاضرة جامعية من شأنها أن تعطي إضافة
إلى تصاميمك الفنية وستركزك على قطاع ألعاب
الفيديو على أساس الواقع الافتراضي"



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 يرسى 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 الإنترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت 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 طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح 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.

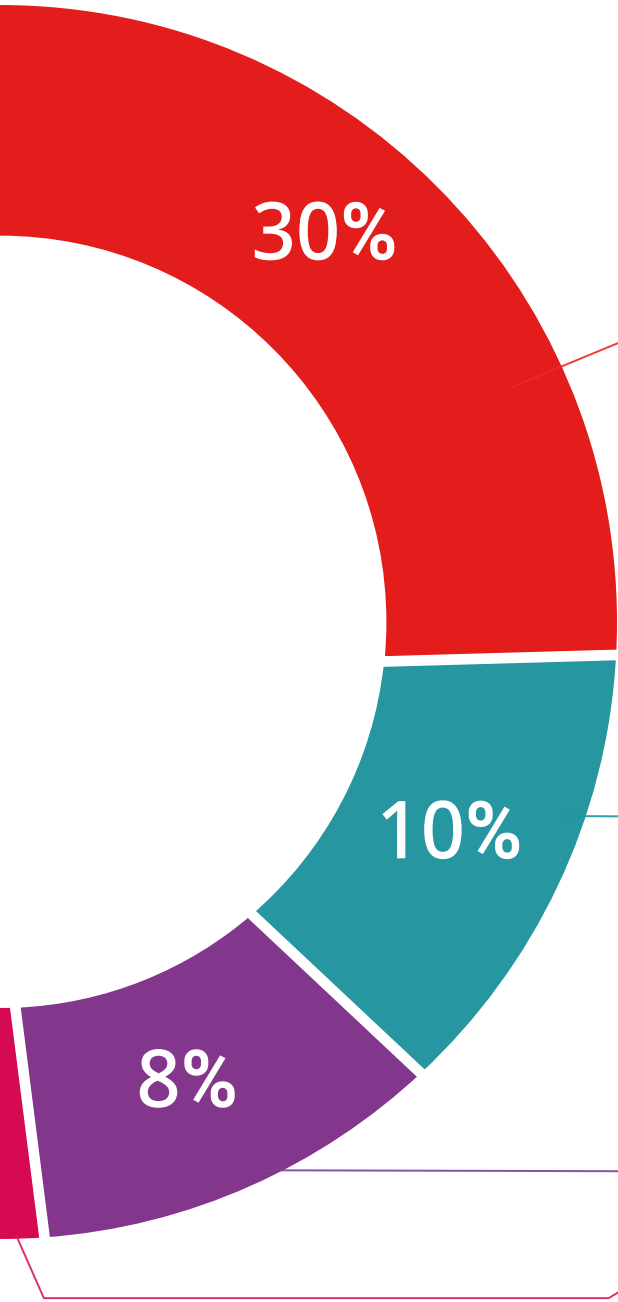
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الحصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

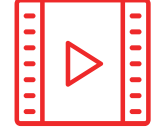
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسباق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية



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



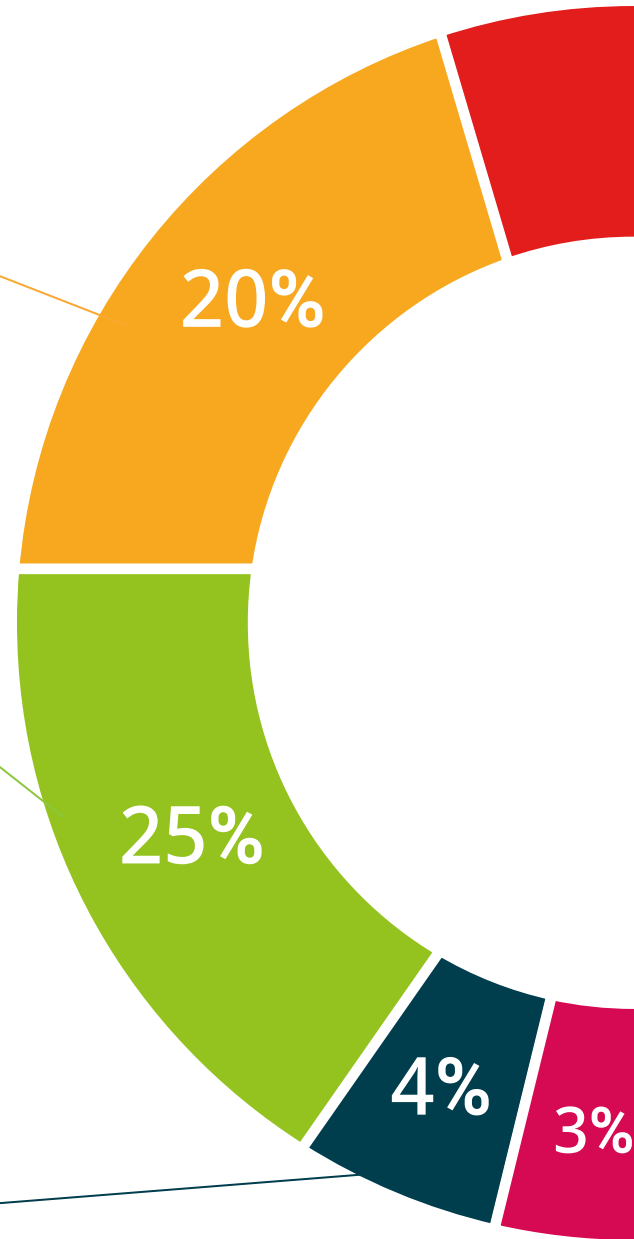
ملخصات تفاعلية

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 مايكروسوفت 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.



المؤهل العلمي

تضمن هذه المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، 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 المحاضرة الجامعية في برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق.

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

إن المؤهل الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج المحاضرة الجامعية 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 الفن للواقع الافتراضي

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 150 ساعة





محاضرة جامعية برنامج Blender في الفن للواقع الافتراضي

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

محاضرة جامعية
برنامج Blender
في الفن للواقع الافتراضي