

محاضرة جامعية  
خلق الشعر لألعاب الفيديو  
والأفلام ثلاثية الأبعاد



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## محاضرة جامعية خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام 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 الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: [www.techtitude.com/ae/design/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies](http://www.techtitude.com/ae/design/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies)

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المنهجية

صفحة 22

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 18

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

06

المؤهل العلمي

صفحة 30

# المقدمة

الشعر هو أحد العناصر الأساسية لأي شخصية أو مخلوق. بالإضافة إلى إعطائها الواقعية، يمكنها حتى تحديد شخصية الموضوع المعني، اعتمادًا على نوع تسريحة الشعر المطبقة والتقنيات المستخدمة لتمثيلها. لذلك من المهم أن يقوم محترفو التصميم بتحسين تقنياتهم في هذا القسم، من أجل إعطاء عبات أكبر لنماذجهم ثلاثية الأبعاد. في هذا المؤهل العلمي من TECH ، سيجد الطالب تدريباً أعلى يقوم بجولة في برامج مثل ZBrush أو Xgen، المستخدمة في مجال ألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد حيث سيتمكن الخريج من التميز بمشاريع عالية الجودة في القوام والأشكال و تسريحات الشعر للشخصيات.



ستعود نماذجك إلى الحياة من خلال منحها تسريحات شعر فريدة  
من نوعها تجعلها تبرز بطريقة أكثر لفتاً للنظر"



لكي تنقل الشخصية طبيعتها الحقيقية، يجب أن تعزز جميع العناصر التي تتكون منها شخصيتها وأفكارها. واحدة من أكثر الميزات لفتًا للنظر لتسليط الضوء على شخصية النموذج هي تسريحة شعرها، لأنها واحدة من أول الأشياء التي يركز عليها الجمهور عادةً.

يجب أن يكون لدى محترف النمذجة ثلاثية الأبعاد بعض المعرفة المتقدمة في صناعة الشعر لأنواع مختلفة من الصناعة. إذا كان هدفه هو النمو بشكل احترافي أو تحقيق مشاريع خاصة عالية الجودة. لهذا السبب، طورت TECH هذا المؤهل العلمي مع خبراء النحت الرقمي الذين حولوا كل معرفتهم النظرية والعملية إلى محاضرة جامعية كاملة.

بفضل المعرفة التي اكتسبها الطالب خلال هذا البرنامج، سيتحسن أدائهم المهني عند إنشاء تسريحات الشعر وتسريحات الشعر بشكل كبير، مما سيؤدي إلى تقدم وظيفي داخل قسمهم ونتيجة نهائية أفضل لمشاريعهم الشخصية.

فرصة عظيمة لجميع المصممين الذين يسعون إلى تحسين اقتصادي أو وظيفي في مجالهم، لأن كونك درجة عبر الإنترنت تمامًا يمكن دمجها تمامًا مع المسؤوليات المهنية. يمكن للطلاب الوصول إلى جميع المحتويات من أي جهاز باستخدام الإنترنت خلال مدة البرنامج.

تحتوي محاضرة جامعية في خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحدثاً 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



ستصبح محترفًا أكثر تميزًا في مجالك بفضل المعرفة المتقدمة في خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد"

ستكون شخصياتك هي الأكثر لفتًا للنظر في بانوراما الرسوم المتحركة بأكملها بفضل العناية التي ستضعها في شعرهم وملامحهم.

كونك خبيرًا في مثل هذا المجال المحدد لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد، سيكون لديك العديد من فرص تحسين الوظائف تحت تصرفك

هذه هي أفضل فرصة لك لتسلك المراكز في عالم التصميم من خلال تقديم حلول إبداعية لخلق شعر ثلاثي الأبعاد"

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 تدريبًا غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية. يركز هذا البرنامج مبني 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.



# الأهداف

الهدف الرئيسي من هذا المؤهل العلمي هو تقديم تدريب متخصص ومستوى أول للطلاب، بالإضافة إلى تحسين عملهم وأدائهم الشخصي، يمكن أن يكون لديهم المزيد من فرص النمو المهني في نمذجة الشخصيات والمخلوقات مع معطف ملحوظ ومميز. سيجعل الطالب الجودة علامته التجارية الشخصية، ويظهر كل الإبداع الممكن عند تنفيذ مشاريع النمذجة ثلاثية الأبعاد التي تتضمن شخصيات ومخلوقات ذات شعر محدد للغاية.



أنت تختار أفضل فرصة لك للتخصص في النمذجة ثلاثية الأبعاد وتميز نفسك عن بقية المصممين في قسمك"



## 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



- ♦ التعمق في الاستخدام المتقدم لـ Xgen في Maya
- ♦ إنشاء شعر مخصص للأفلام
- ♦ دراسة الشعر باستخدام البطاقات (Cards) للعبة الفيديو
- ♦ تطوير القوام الخاص للشعر
- ♦ مشاهدة الاستخدامات المختلفة لفرش الشعر في ZBrush



لن يستغرق الأمر وقتًا طويلاً حتى تصل إلى هدفك الشخصي المتمثل في الترقية الوظيفية من خلال أن تثبت لرؤسائك أنك قادر على التعامل مع مشاريع النمذجة بمنهجية عمل مبتكرة وفعالة"



# هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يتم توجيه هذه المحاضرة الجامعية في خلق الشعور للألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد من قبل فريق محترف تم اختياره بعناية من قبل TECH. تجربته الواسعة في تصميم جميع أنواع النماذج ثلاثية الأبعاد، بما في ذلك تقنيات إنشاء الشعور المتقدمة، تجعل المحتوى التعليمي يستفيد من منظور حقيقي ويتكيف مع أحدث متطلبات السوق. سيتم تقديم المشورة للطلاب في جميع الأوقات من قبل أعضاء هيئة التدريس الذين يرغبون في رؤيتهم ينمون في مجالهم، ويحققون إنجازات رائعة باستخدام نماذج دقيقة ومفصلة.

استفد من الخبرة الواسعة لأعضاء هيئة التدريس في  
TECH حتى تتمكن أنت أيضًا من التقدم في مجال  
التصميم ثلاثي 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 Substance و ZBrush و Maya و Unity و Unreal، 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 ومدرّس 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 Wavedash Games و Wildlife Studios، كان Joshua Singh مناصرًا للتطوير الفني ومرشدًا للكثيرين في هذه الصناعة. دون أن ننسى الوقت الذي قضاه في شركات كبيرة ومعروفة، مثل Riot Games و Blizzard Entertainment، حيث عمل كفنان أول للشخصيات. ومن بين مشاريعه الأكثر أهمية، تبرز مشاركته في ألعاب الفيديو الناجحة، بما في ذلك Marvel's Spider-Man 2، و League of Legends، و Overwatch.

بالتالي، فإن قدرته على توحيد رؤية المنتج والهندسة والفن كانت أساسية لنجاح العديد من المشاريع. بالإضافة إلى عمله في الصناعة، فقد شارك خبرته كمدرّس في Gnomon School of VFX المرموقة وكان مقدّمًا في أحداث شهيرة مثل ZBrush Summit و 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

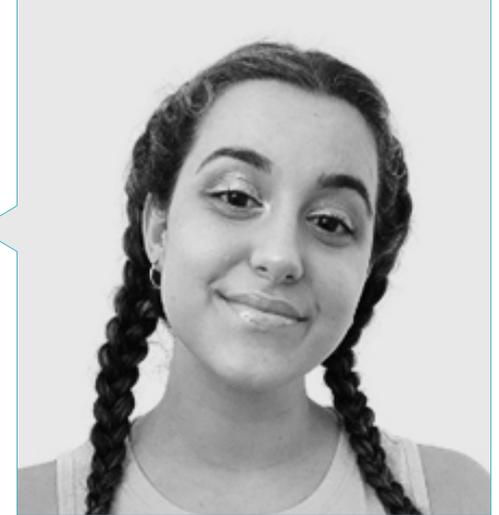
بفضل TECH, يمكنك التعلم من أفضل  
المحترفين في العالم"



## 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 الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والبيئات التفاعلية في مدرسة CEV العليا للاتصال والصورة والصوت
- ماجستير و بكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV





# الهيكل والمحتوى

باتباع المنهجية التعليمية الأكثر ابتكارًا وتكنولوجياً، تضمن TECH أن جميع برامجها تلبى متطلبات الجودة الأكثر تطلبًا. لهذا السبب سيجد الطالب هنا مؤهلاً علمياً يتمتع بالمعرفة المتقدمة في Xgen أو Hair Shading أو العرض الأمثل، من بين مهارات أخرى ستساعدهم على تحسين سير عملهم وزيادة أداء مشاريعهم الشخصية.



ستجد مجموعة كاملة من الأمثلة الحقيقية التي يمكنك من خلالها تعلم خلق شعر واقعي ومفصل بطريقة سياقية"



## الوحدة 1. خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام

- 1.1 الاختلافات بين لعبة الفيديو وشعر الفيلم
  - 1.1.1 Cards و FiberMesh
  - 2.1.1 أدوات لتكوين الشعر
  - 3.1.1 برامجيات للشعر
- 2.1 منحوت في Zbrush الشعر
  - 1.2.1 أشكال قواعد تسريحات الشعر
  - 2.2.1 إنشاء فرش في Zbrush للشعر
  - 3.2.1 فرش المنحنى
- 3.1 خلق الشعر في Xgen
  - 1.3.1 Xgen
  - 2.3.1 المجموعات والأوصاف
  - 3.3.1 الشعر مقابل الاستمالة (grooming)
- 4.1 معدلات Xgen: إعطاء الواقعية للشعر
  - 1.4.1 Clumping
  - 2.4.1 Coil
  - 3.4.1 Guías del pelo
- 5.1 خرائط الألوان والمناطق: للتحكم المطلق في الشعر والشعر
  - 1.5.1 خرائط مناطق الشعر
  - 2.5.1 القصات: شعر مجعد، مطوق، وطويل
  - 3.5.1 التفاصيل الدقيقة: شعر الوجه
- 6.1 Xgen المتقدم: استخدام التعبيرات والتحسين
  - 1.6.1 التعبيرات
  - 2.6.1 الخدمات
  - 3.6.1 صقل الشعر
- 7.1 وضع Cards في Maya لنمذجة ألعاب الفيديو
  - 1.7.1 الألياف في Cards
  - 2.7.1 Cards في متناول اليد
  - 3.7.1 Cards ومحرك في Real-time

- 8.1 تحسين الفيلم
  - 1.8.1 تحسين الشعر وهندسته
  - 2.8.1 التحضير للحركات الجسدية
  - 3.8.1 فرش Xgen
- 9.1 Hair Shading
  - 1.9.1 Shader في Arnold
  - 2.9.1 مظهر واقعي للغاية
  - 3.9.1 معالجة الشعر
- 10.1 العرض (Render)
  - 1.10.1 العرض (Render) عند استعمال Xgen
  - 2.10.1 الإضاءة
  - 3.10.1 إزالة الضوضاء

سجل اليوم في هذه المحاضرة الجامعية وضع  
الأساس لتقدمك الوظيفي المستقبلي في  
صناعة التصميم ثلاثي الأبعاد "



# 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 تطلباً 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 يرسّي 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 مدرء 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 (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساها 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.

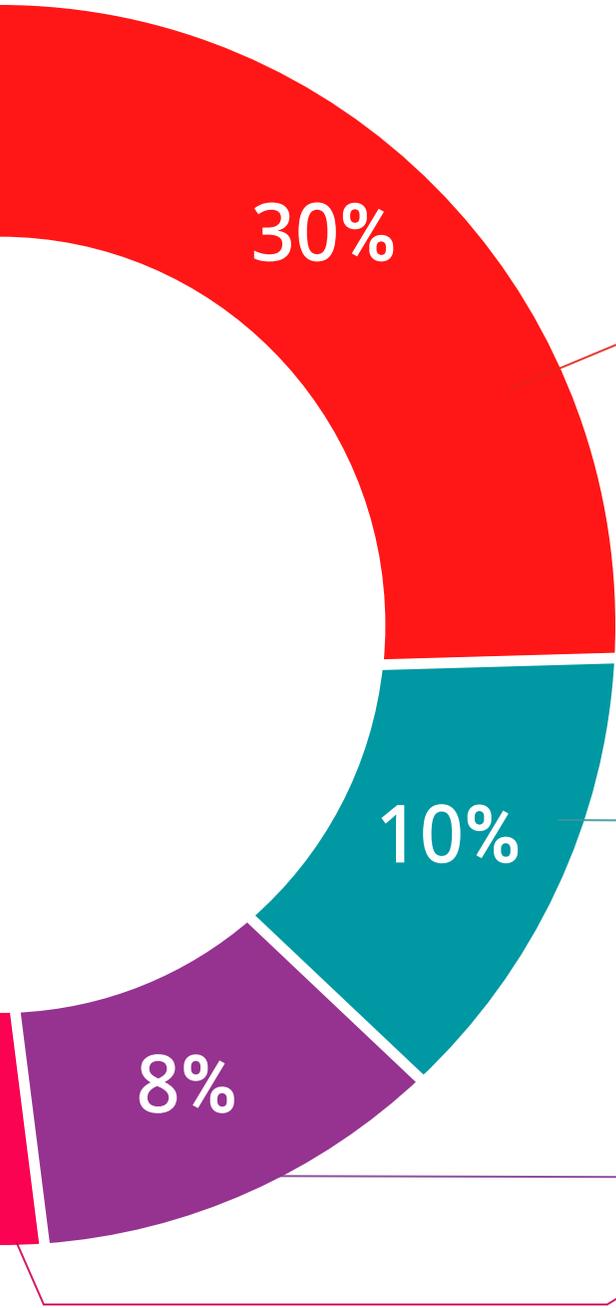
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،  
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في  
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على  
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الذاكرة، 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.



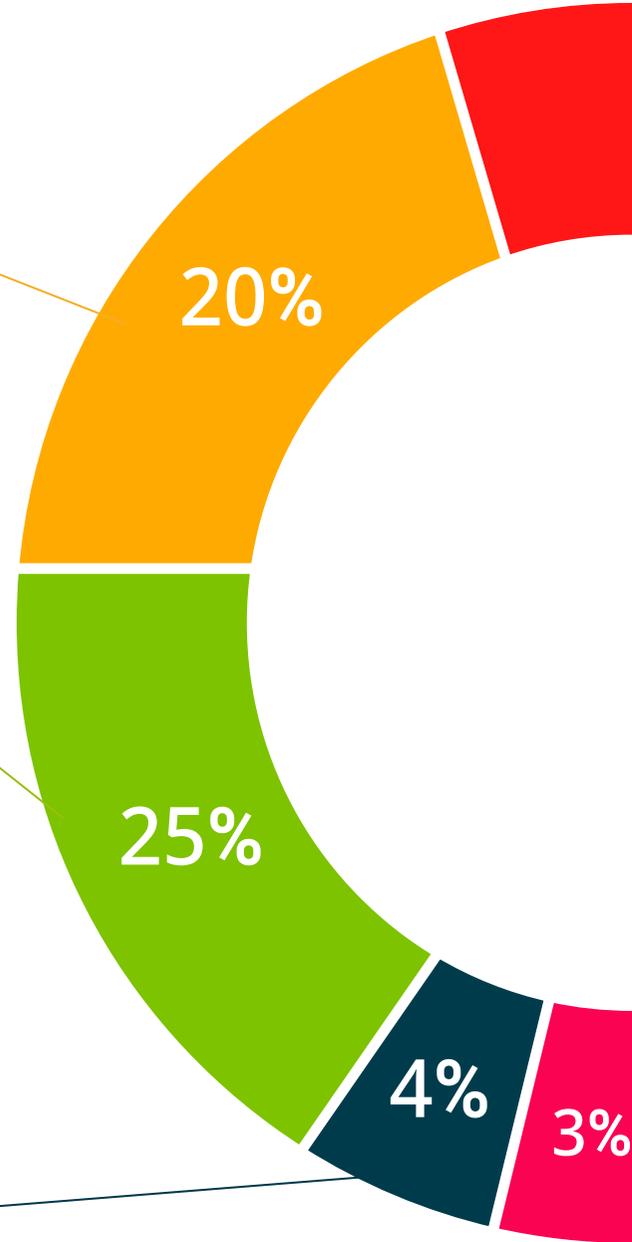
#### ملخصات تفاعلية

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 خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، 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 خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد على البرنامج 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 خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 150 ساعة



المستقبل

الأشخاص

الصحة

الثقة

التعليم

المرشدون الأكاديميون المعلومات

الضمان

التدريس

الاعتماد الأكاديمي

المؤسسات

التعلم

المجتمع

الالتزام

التقنية

**tech** الجامعة  
التكنولوجية

الحاضر

الابتكار

الحاضر

الجودة

محاضرة جامعية  
خلق الشعور لألعاب الفيديو  
والأفلام ثلاثية الأبعاد

« 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

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

محاضرة جامعية  
خلق الشعر لألعاب الفيديو  
والأفلام ثلاثية الأبعاد