

محاضرة جامعية برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 6 أسابيع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

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

الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04

الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 20

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

توفر آخر التحديثات لـ Zbrush لمصممي الجرافيك ميزات جديدة لتعزيز وإلهام إبداعاتهم ثلاثية الأبعاد في صناعة الألعاب. لا تزال إمكاناتها الكبيرة، مع استخدام فرش قابلة للتخصيص لتشكيل الطين الافتراضي وملمسه ورسمه، تشكل مصدر جذب كبير للمحترفين نظرًا لواقعيته. يسمح هذا البرنامج، من خلال نهج مبتكر، بتخصص الفنانين الرقميين في قطاع يتطلب موظفين مدربين تدريباً عالياً لدمجهم في فرقهم. كل هذا بمنهجية فعالة 100% عبر الإنترنت، وذلك بفضل نظام إعادة التعلم (Relearning) الذي يضع هذا التدريب في المقدمة الأكاديمية.



قم بتحسين مهاراتك المهنية وإتقان أسلوبك باستخدام Zbrush، وذلك بفضل هذه المحاضرة الجامعية"



تحتوي المحاضرة الجامعية في برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً 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

تركز الخطة الدراسية للمحاضرة الجامعية في برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي على التدريس الأساسي الذي يتطلبه أي مصمم جرافيك يرغب في تحسين مهاراته في قطاع شديد التنافسية.

تضم الاستوديوهات الرئيسية فريقاً من المحترفين الذين يجب عليهم إتقان أفضل البرامج لإبداعاتهم الفنية، بالإضافة إلى أن يكونوا على دراية بآخر التحديثات لتحقيق أقصى قدر من الأداء. لذلك، يوفر هذا المؤهل العلمي العناصر اللازمة للفنانين الرقميين الذين يرغبون في الازدهار في صناعة ألعاب الفيديو على أساس الواقع الافتراضي.

يناقش هذا الدرس أدوات النحت ثلاثية الأبعاد: Polymesh و subtools أو Gizmo 3D. بالمثل، سيتم تعريف الطلاب بتصميم كائنات بسيطة للوصول إلى نماذج أكثر تعقيداً باستخدام القيم المنطقية. سيكون لاستخدام الفرش القابلة للتخصيص وإمكاناتها الكبيرة مساحة خاصة بها في هذا التدريس.

محاضرة جامعية تتيح لك التقدم في مجال التصميم الجرافيكي مع المرونة التي يوفرها التدريس في الوضع 100% عبر الإنترنت. خيار يسمح لك بالوصول إلى النظام الأساسي الافتراضي من أي جهاز متصل بالإنترنت وفي أي وقت من اليوم. بهذه الطريقة، سيتمكن الطلاب من تلقي هذا التعليم بالوتيرة التي تناسب حياتهم.



يريد كل مصمم جرافيك أن تكون إبداعاته
جوهرة ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. سجل
في هذه المحاضرة الجامعية واحصل عليها"

حقق أفضل نحت في مشاريعك لألعاب فيديو الواقع الافتراضي وتقدم في حياتك المهنية.

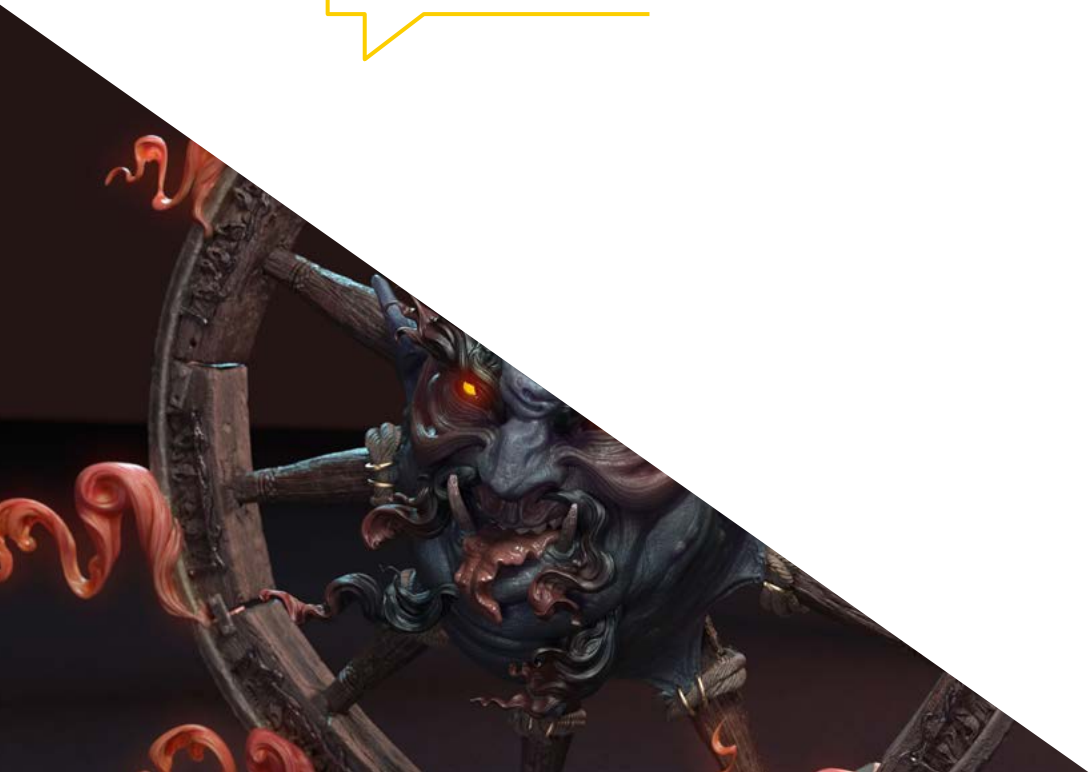
اجعل استوديوهات التصميم الكبيرة تقع تحت قدميك باستخدام النماذج ثلاثية الأبعاد الخاصة بك. قم بالتسجيل في هذه المحاضرة الجامعية.

سوف تكون قادرًا على إتقان تقنية الفرشاة والنحت، مع محتويات محددة من Dynamesh و Polygroups، من خلال هذه المحاضرة الجامعية"

البرنامج يضم ، في أعضاء هيئة تدريسه ، محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصوبون 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 تدريبًا غامرًا مبرمجًا 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

يوفر المنهج الدراسي لهذه المحاضرة الجامعية للفنانين الرقميين جميع الأدوات اللازمة ليكونوا قادرين على تطوير النحت الممتاز في إبداعاتهم ثلاثية الأبعاد في نهاية هذا التدريس. سيتعرف الطلاب على آخر التطورات في برنامج Zbrush وسيتعلمون كيفية تحويل الكائنات وإنشاء أي نوع من الشبكات واستخدام فرش IMM و Curve. سيقدم فريق التدريس الخبير في مجال التصميم الجرافيكي وإنشاء ألعاب الفيديو استنادًا إلى الواقع الافتراضي، بناءً على معاييرهم المهنية، النصائح الأساسية لتجنب الأخطاء أثناء عملية الإنشاء. كل هذا مع محتوى سمعي بصري واسع النطاق ومحاكاة لحالات حقيقية.



حقق أقصى قدر من الواقعية في تصميم النماذج
ثلاثية الأبعاد باستخدام الأدوات المتعددة التي
توفرها لك هذه المحاضرة الجامعية"



الأهداف العامة



- ♦ فهم المزايا والقيود التي يوفرها الواقع الافتراضي
- ♦ تطوير نمذجة الأسطح الصلبة (hard surface) عالية الجودة
- ♦ فهم أساسيات إعادة الهيكلة
- ♦ فهم أساسيات الأشعة فوق البنفسجية UVs
- ♦ 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 بشكل أفضل

الأهداف المحددة



- ♦ القدرة على إنشاء أي نوع من الشبكات لبدء النمذجة
- ♦ القدرة على إنشاء أي نوع من الأقنعة
- ♦ إتقان استخدام فرش Curveg IMM
- ♦ أخذ نماذج low poly إلى high poly
- ♦ إنشاء نماذج عضوية عالية الجودة

كن أحد مصممي الجرافيك الرائدة
في قطاع ألعاب فيديو الواقع
الافتراضي بفضل هذا البرنامج"



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

إن التحول المستمر لصناعة ألعاب الفيديو يتطلب تخصص المصممين الفنيين والمبدعين، خاصة في مجال الواقع الافتراضي الذي شهد دفعة كبيرة في السنوات الأخيرة. لمواجهة سيناريو ذو إمكانيات مهنية واسعة، يحتاج الفنان الرقمي إلى فريق تدريس مدرب وذو خبرة في هذا القطاع لصب كل معارفه في التدريس. في هذا البرنامج، تستجيب TECH لطلب المحترفين في قطاع الألعاب gaming من خلال توفير تعليم عالي الجودة للجميع.

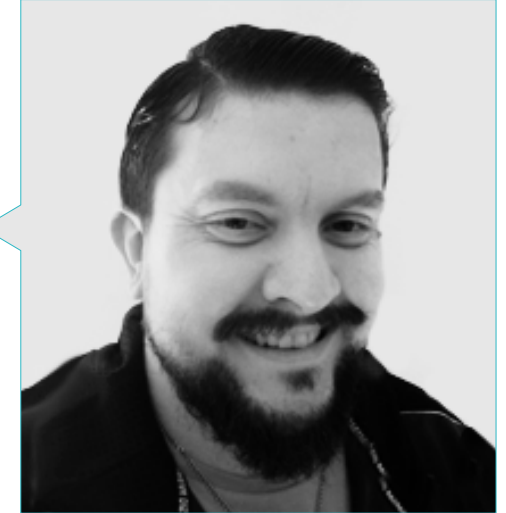
سيرافك فريق تدريسي متخصص في هذه
المحاضرة الجامعية حتى تتمكن من تحقيق
أهدافك المهنية في صناعة آخذة في التوسع"



هيكل 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 I Jaume



الهيكل والمحتوى

تم إعداد المنهج الدراسي لهذا التدريس من قبل فريق تدريسي ذو خبرة في مجال التصميم الجرافيكي وإنشاء ألعاب فيديو الواقع الافتراضي. المنهج الدراسي الذي سيتمكن الفنانون الرقميون من الوصول إليه خلال الأسابيع الستة من هذا البرنامج يتناول بعمق جميع العناصر الضرورية لتحقيق النحت والرسم الممتاز. ستكون الشخصيات والسيناريوهات التي سيقوم المصممون بإنشائها بناءً على حالات عملية إحدى الأدوات الأساسية لوضع الطلاب في الموقف، الذين سيواجهون تنفيذ مشاريع مماثلة في المجال المهني. سيساعد نظام التعلم لإعادة التعلم (Relearning)، القائم على تكرار المحتوى، الذي تقدمه TECH أيضاً على تحسين مهارات المحترفين.



تخلص من قيود النمذجة التقليدية وابتكر
بحرية من خلال هذه المحاضرة الجامعية"



الوحدة 1. ZBrush

- ZBrush .1.1
 - Polymesh .1.1.1
 - Subtools .2.1.1
 - 3D Gizmo .3.1.1
 - 2.1 إنشاء شبكات
 - Quick Mesh والأوليات .1.2.1
 - Mesh Extract .2.2.1
 - Booleanos .3.2.1
 - 3.1 النحت
 - 1.3.1 التطابق
 - 2.3.1 الفرشاة الرئيسية
 - 3.3.1 Dynamesh
 - 4.1 الأقنعة
 - 1.4.1 الفرش وقائمة الأقنعة
 - 2.4.1 أقنعة في الفرش
 - 3.4.1 Polygroups
 - 5.1 دعامة prop منحوتة K
 - 1.5.1 نحت LowPoly
 - 2.5.1 نحت LowPoly التحويل
 - 3.5.1 نحت LowPoly النهائية
 - 6.1 فرش IMM
 - 1.6.1 التحكم
 - 2.6.1 إدخال multi mesh
 - 3.6.1 إنشاء فرش IMM
 - 7.1 فرش Curve
 - 1.7.1 التحكم
 - 2.7.1 إنشاء فرش Curve
 - 3.7.1 فرش IMM مع منحنيات

- 8.1 High poly :
- 1.8.1 التقسيمات الفرعية و Dynamic Subdivisionsg
- 2.8.1 HD-Geometry
- 3.8.1 عرض الضوضاء
- 9.1 أنواع أخرى من الشبكات
- 1.9.1 MicroMesh
- 2.9.1 NanoMesh
- 3.9.1 ArrayMesh
- 10.1 منحوت من prop العضوية High Poly
- 1.10.1 نحت propالدعامة
- 2.10.1 نحت prop التطور
- 3.10.1 نحت prop النهائي

تعلم كيفية إنشاء أنسجة ثلاثية الأبعاد في الوقت الفعلي باستخدام أحد البرامج الأكثر ابتكارًا في قطاع التصميم الجرافيكي"

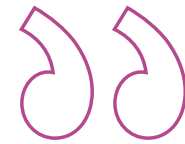


المنهجية

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 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 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.

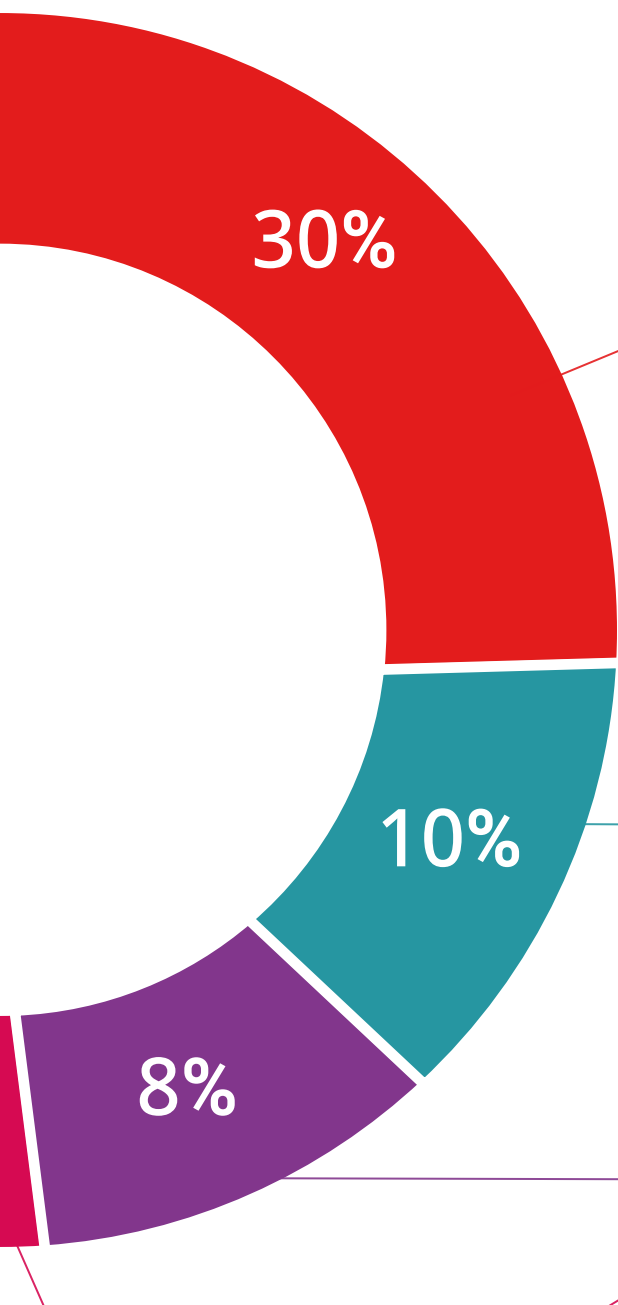
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*،
التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في
تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على
الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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 الذاكرة، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

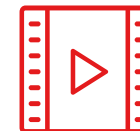
بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسباق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



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.



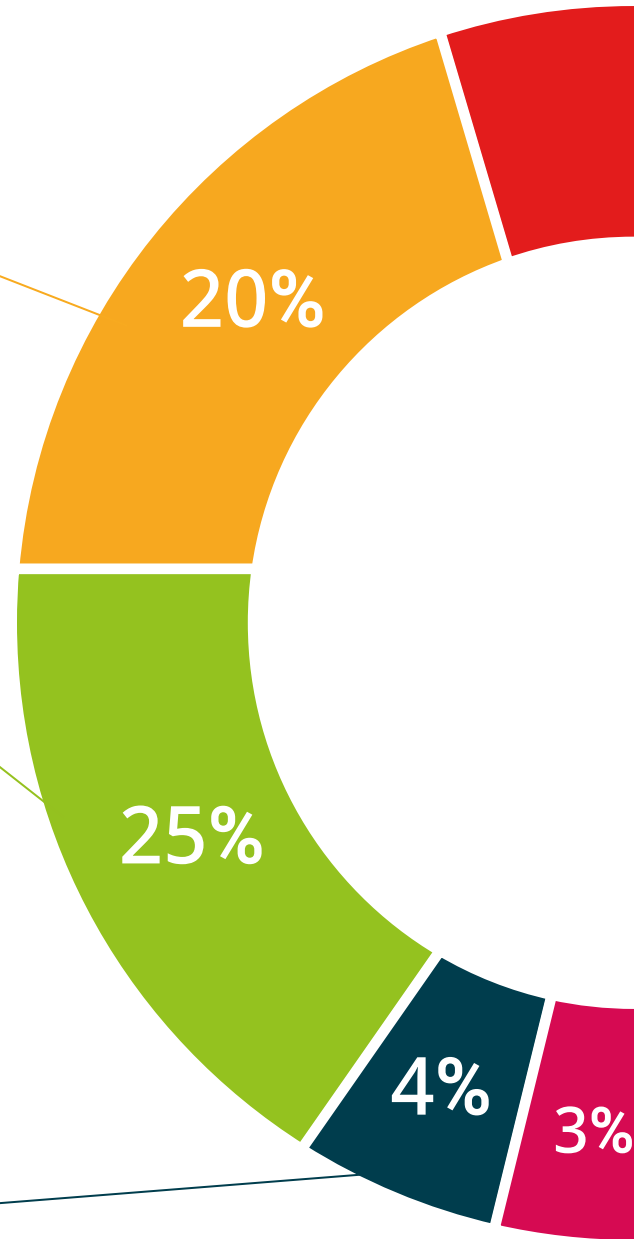
ملخصات تفاعلية

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 المحاضرة الجامعية في برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائثة، الحصول على مؤهل اجتياز المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



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



تحتوي درجة محاضرة جامعية في برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثا 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 ZBrush في الفن للواقع الافتراضي
اطريقة: عبر الإنترنت
مدة: 6 أسابيع



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

محاضرة جامعية برنامج ZBrush في الفن للواقع الافتراضي