

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات

« طريقة التدريس: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/information-technology/postgraduate-certificate/digital-sculpture-animals-creatures

الفهرس

01

المقدمة

صفحة 4

02

الأهداف

صفحة 8

03

هكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04

الهكل والمحتوى

صفحة 16

05

المنهجية

صفحة 20

06

المؤهل العلمي

صفحة 28

المقدمة

أصبح للنحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات المزيد والمزيد من التطبيقات في مجالات مختلفة، وعلى الرغم من أن أول ما يتبادر إلى الذهن على الأرجح هو تطبيقه في الرسوم المتحركة أو ألعاب الفيديو أو السينما، إلا أنه يمكن العثور على التمثيل جاهزاً لمجالات أخرى مثل الطباعة ثلاثية الأبعاد أو الهندسة المعمارية أو إعداد خطط ونماذج محددة. لكل هذه الأسباب، تضع هذه الخطة التعليمية الكاملة أسس تفصيل هذه المجسمات من خلال النحت الرقمي، بدءاً من دراسة تشريح الحيوان وكتله ومواد التركيب والقوام، إلى الخيال الحيواني والحيوانات الرائعة، مع ما يترتب على ذلك من تقديم إنتاجات. تدريب مقترح عبر الإنترنت لضمان تعلم مريح ومرن وعملي.



تعلم كيفية تصميم نماذج للحيوانات
والمخلوقات من خلال النحت الرقمي باستخدام
خطة الدراسة الكاملة عبر الإنترنت"



إن التطبيقات المتعددة التي يقدمها النحت الرقمي حاليًا تجعل النمذجة ثلاثية الأبعاد تكتسب أهمية باعتبارها سوقًا متخصصة. في الوقت نفسه، يزداد الاهتمام بالتمثيلات الافتراضية للأشكال والأشياء والأشكال، وكذلك يتزايد الطلب على المهنيين المتمرسين في هذا القطاع. لذلك، فإن هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات تلبّي المعرفة والمفاهيم اللازمة للطلاب المتخرج ليصبح مصممًا خبيرًا في هذا المجال.

تبدأ الخطة الدراسية بالخوض في المحتويات التمهيديّة والنظرية مثل دراسة تشريح الحيوان، لمواصلة الخوض في متخيلات الحيوانات والمخلوقات الرائعة. بالمثل، فإنه يتوقف عند دراسة الجماهير والمواد المشاركة في تفصيل هذه الأشكال، والأنسجة والتجسيدات الواقعية للحيوانات والبشر.

الهدف من هذا التدريب هو أن يعرف الطلاب علم التشريح البشري والحيواني لتطبيقه على عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والعرض للحيوانات والمخلوقات، بالإضافة إلى إتقان أنظمة النمذجة العضوية المختلفة لضمان أفضل النتائج.

تم تصميم هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات بتنسيق كامل عبر الإنترنت، لتسهيل التوفيق بين التعلم والمشاريع المهنية والشخصية الأخرى. مع نظام التدريس القائم على إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) و التعلم بالممارسة (learning by doing)، فإن الهدف هو أن يحقق الطالب اكتسابًا مستقلاً وتدرجياً للمعرفة.

تحتوي المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالا و حداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- ♦ تطوير حالات عملية يقدمها خبراء في النمذجة ثلاثية الأبعاد والنحت الرقمي
- ♦ محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية 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



هل تتطلع للتخصص في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات؟ هذه المحاضرة الجامعية هي الأكثر اكتمالا ومرونة التي ستجدها في السوق الأكاديمي"

تضمن TECH التعلم التدريجي والمستقل للطالب، من خلال منهجيتها القائمة على إعادة التعلم (المعروف بـ Relearning) والتعلم بالممارسة (learning by doing).

قم بتسليط الضوء على محفظتك في إنشاء حيوانات ومخلوقات رائعة بفضل هذا التدريب عبر الإنترنت.

” يتم تدريس هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات عبر الإنترنت، لتسهيل التوفيق بين المشاريع المهنية والشخصية الأخرى“

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين يصونون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة. سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريباً غامراً مبرمجاً للتدريب في حالات حقيقية. يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.



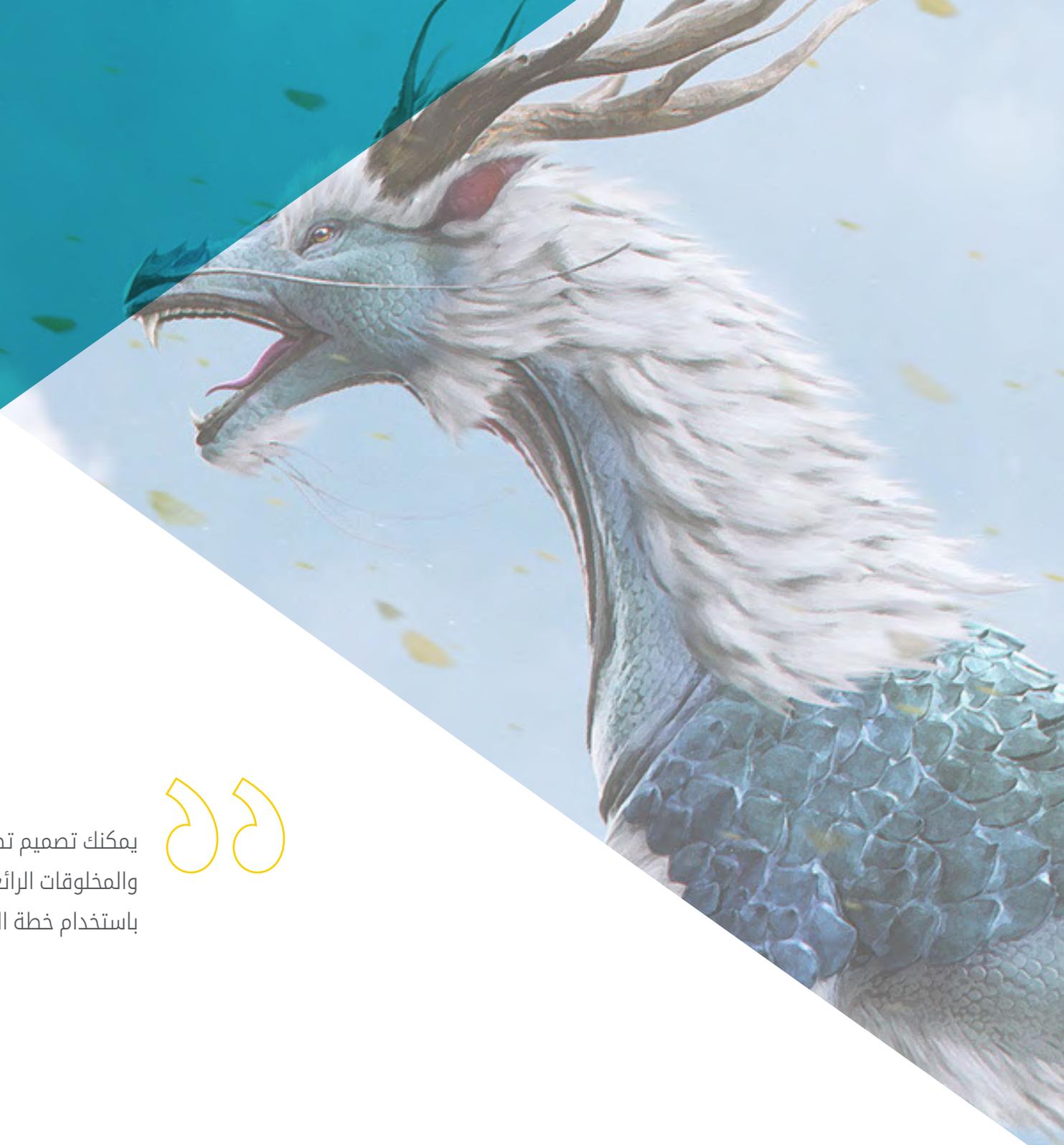
الأهداف

تركز هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات على قدرة الطالب المخرج على تصميم وتركيب وعرض وإلقاء الضوء على الإبداعات ثلاثية الأبعاد للحيوانات والمخلوقات الرائعة. من بين الأهداف الأخرى، يبرز إتقان وإدارة تطبيق التشريح على النحت الحيواني، وتطبيق الطوبولوجيا الحيوانية الصحيحة للنماذج التي سيتم استخدامها في عملية التصميم اللاحقة، وكذلك تنفيذ تطور الحيوانات والبشر في حيوانات رائعة وتهجينات وكائنات ميكانيكية. يركز المنهج أيضاً على استخدام وفهم أدوات محددة ومناسبة للنمذجة.





يمكنك تصميم تصميماك ثلاثية الأبعاد للحيوانات
والمخلوقات الرائعة وتركيبها وعرضها وإضاءتها
باستخدام خطة الدراسة الكاملة هذه"



الأهداف العامة



- ♦ التعرف على علم التشريح البشري والحيواني لتطبيقه على عمليات النمذجة والتركيب والإضاءة والعرض بدقة
- ♦ معرفة الحاجة إلى طوبولوجيا جيدة على جميع مستويات التطوير والإنتاج
- ♦ إنشاء شخصيات واقعية و كارتونية عالية الجودة
- ♦ الإدارة المتقدمة واستخدام أنظمة النمذجة العضوية المختلفة
- ♦ فهم الأنظمة الحالية لصناعة الأفلام وألعاب الفيديو لتحقيق نتائج رائعة



عبر الإنترنت ومع جميع المواد التعليمية المتاحة حتى تتمكن من التقدم بالسرعة التي تناسبك في المحتوى: المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات التي كنت تنتظرها"

الأهداف المحددة



- ♦ التعامل مع التشريح وتطبيقه على نحت الحيوانات
- ♦ تطبيق الطوبولوجيا الحيوانية الصحيحة للنماذج التي سيتم استخدامها في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وألعاب الفيديو والطباعة ثلاثية الأبعاد
- ♦ نحت وتركيب الأسطح الحيوانية مثل: الريش، والقشور، والفراء، وإتقان شعر الحيوانات
- ♦ تنفيذ تطور الحيوانات والبشر في حيوانات رائعة وتهجين وكائنات ميكانيكية ونحت الأشكال واستخدام Substance Painter
- ♦ التعامل مع العرض الواقعي وغير الواقعي للحيوانات في Arnold



هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تتمتع هذه المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات بخبرة فريق تدريس مكون من أرقى المتخصصين في مجال النحت الرقمي والنمذجة ثلاثية الأبعاد. سيرافق طاقم التدريس الطالب طوال عملية التعلم، من خلال اتصالات مباشرة من خلال المحادثات والمنتديات، وسيجعل جميع المواد التربوية والتعليمية متاحة للطلاب بحيث يتم ضمان التعلم بشكل فعال. إنهم محترفون خصصوا جزءًا كبيرًا من حياتهم المهنية للبحث وتطبيق أحدث التقنيات في النحت الرقمي، والتي يتعلمون بها ليس فقط من المنهج الدراسي، ولكن من تجربة المعلمين الخاصة.



تعلم من تجربة المتخصصين الكبار في النحت الرقمي الذين يشكلون جزءًا من هيئة التدريس في هذه المحاضرة الجامعية"



أ. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ مصمم مستقل ومصمم عام ثنائي/ثلاثي الأبعاد
- ♦ مفهوم الفن (Concept art) والنماذج 3D لأجل Slicecore Chicago
- ♦ رسم خرائط الفيديو (Videomapping) والنمذجة لRodrigo Tamariz بلد الوليد
- ♦ أستاذ الدورة التدريبية العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المدرسة العليا للصورة والصوت ESISV. بلد الوليد
- ♦ أستاذ دورة CFGS التدريبية للدرجات العليا في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد. المعهد الأوروبي للتصميم IED. مدريد
- ♦ النمذجة ثلاثية الأبعاد Loren Fandos Castellón falleros Vicente Martinez
- ♦ بكالوريوس الفنون الجميلة في جامعة Salamanca, تخصص التصميم والنحت
- ♦ ماجستير في الرسومات الحاسوبية والألعاب والواقع الافتراضي. جامعة URJC. مدريد





الهيكل والمحتوى

يتم تنظيم هيكل هذه المحاضرة الجامعية بناءً على المعرفة والمفاهيم اللازمة لتصبح محترفًا حقيقيًا في نمذجة الحيوانات والمخلوقات من خلال النحت الرقمي. بدءاً من تحليل تشريح الحيوانات والبشر، ودراسة الكتل والأنسجة التي تشكل هذه الأشكال، وتحلل الأجزاء الحيوانية وتعميق تخيلات المخلوقات الرائعة. سيتم توزيع كل هذا على 10 أقسام فرعية سيتم استكمالها وستضمن التعلم المستقل والتقدمي للطالب.





يتم تنظيم هذه المحاضرة الجامعية بناءً على المعرفة
والمفاهيم اللازمة لتصبح محترفًا حقيقيًا في نمذجة
الحيوانات والمخلوقات الرائعة"



وحدة 1. الحيوانات والمخلوقات

- 1.1. تشريح الحيوانات لمقدمي النماذج
 - 1.1.1. دراسة النسب
 - 2.1.1. الاختلافات التشريحية
 - 3.1.1. عضلات العائلات المختلفة
- 2.1. الكتل الرئيسية
 - 1.2.1. الهياكل الرئيسية
 - 2.2.1. محاور التوازن
 - 3.2.1. شبكات مبنية من Zpheras
- 3.1. الرأس
 - 1.3.1. الجمجم
 - 2.3.1. الفكين
 - 3.3.1. الأسنان والقرون
 - 4.3.1. القفص الصدري والعمود الفقري والوركين
- 4.1. المنطقة الوسطى
 - 1.4.1. القفص الصدري
 - 2.4.1. العمود الفقري
 - 3.4.1. الوركين
- 5.1. الأطراف
 - 1.5.1. الكفوف والحوافر
 - 2.5.1. الزعانف
 - 3.5.1. الأجنحة والمخالب
- 6.1. نسيج الحيوان والتكيف مع الأشكال
 - 1.6.1. الفراء والشعر
 - 2.6.1. القشور
 - 3.6.1. الريش
- 7.1. الخيال الحيواني: التشريح والهندسة
 - 1.7.1. تشريح الكائنات الرائعة
 - 2.7.1. قطع الهندسة و Slice
 - 3.7.1. شبكة منطقية

- 8.1 الخيال الحيواني: الحيوانات الرائعة
 - 1.8.1 الحيوانات الرائعة
 - 2.8.1 التهجين
 - 3.8.1 الكائنات الميكانيكية
- 9.1 الأنواع NPR
 - 1.9.1 نمط الرسوم المتحركة
 - 2.9.1 الأنيمي
 - 3.9.1 FanArt
- 10.1 تقديم الحيوان والإنسان
 - 1.10.1 المواد الفرعية surface scattering
 - 2.10.1 مزج التقنيات المحكم
 - 3.10.1 التركيبات النهائية

هل قررت بالفعل؟ في 6 أسابيع فقط،
ستصبح متخصصًا في نمذجة الحيوانات
والمخلوقات من خلال النحت الرقمي"



المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **el 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"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الحاسبات في العالم منذ نشأتها. 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 سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال المحاضرة الجامعية، 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 الأعمال 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 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.

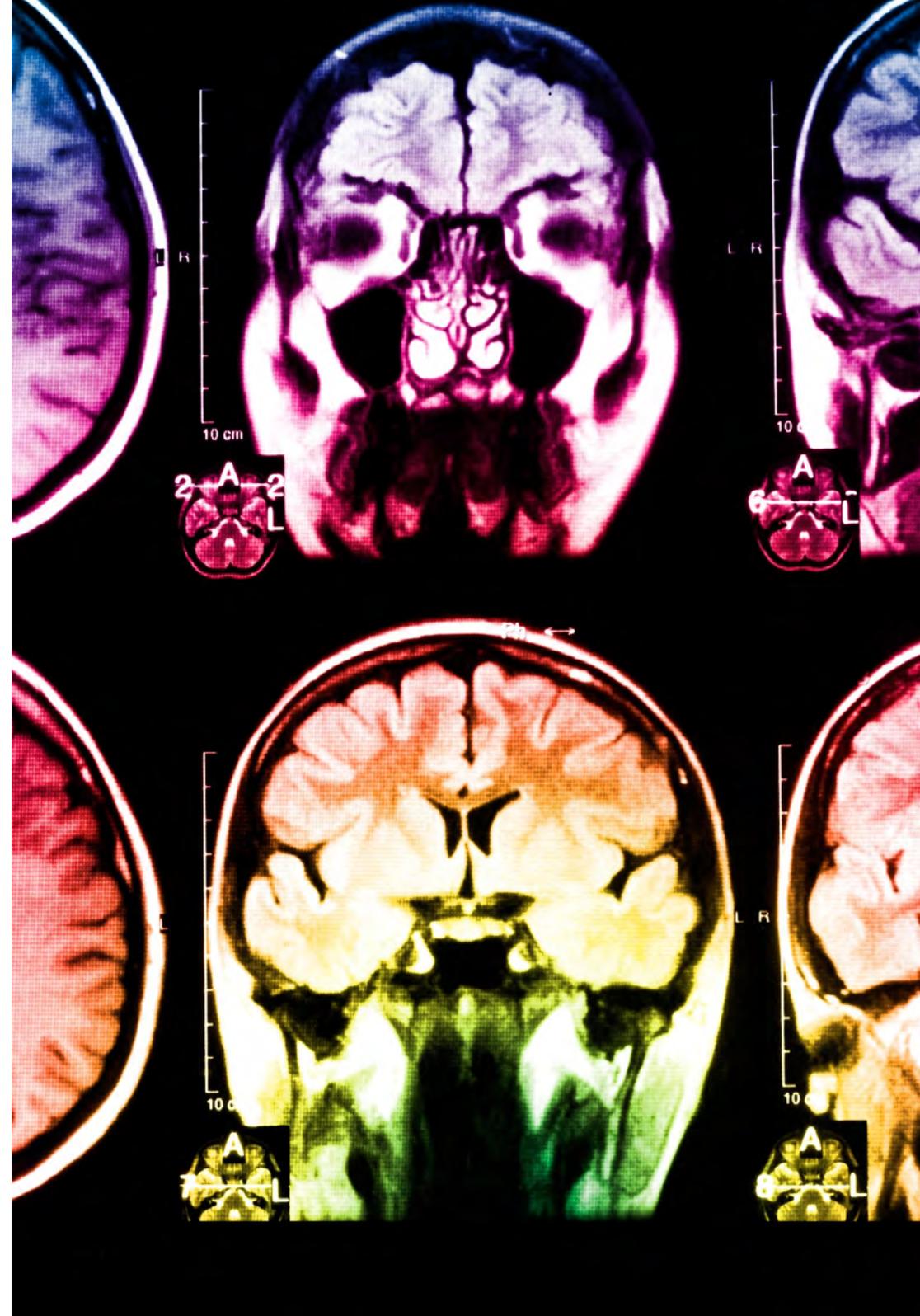
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصريح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف...) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

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 الحصين بالبحر، لكي نحفظ 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 المُعدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموماً حقاً.

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 للطلاب.

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

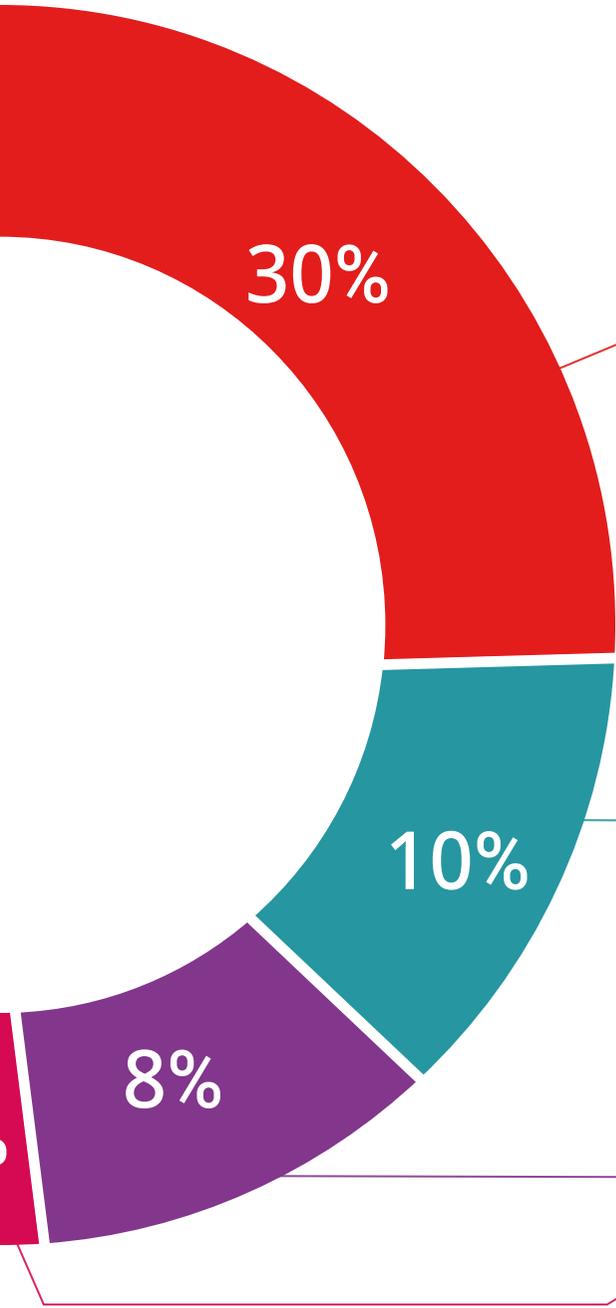


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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.



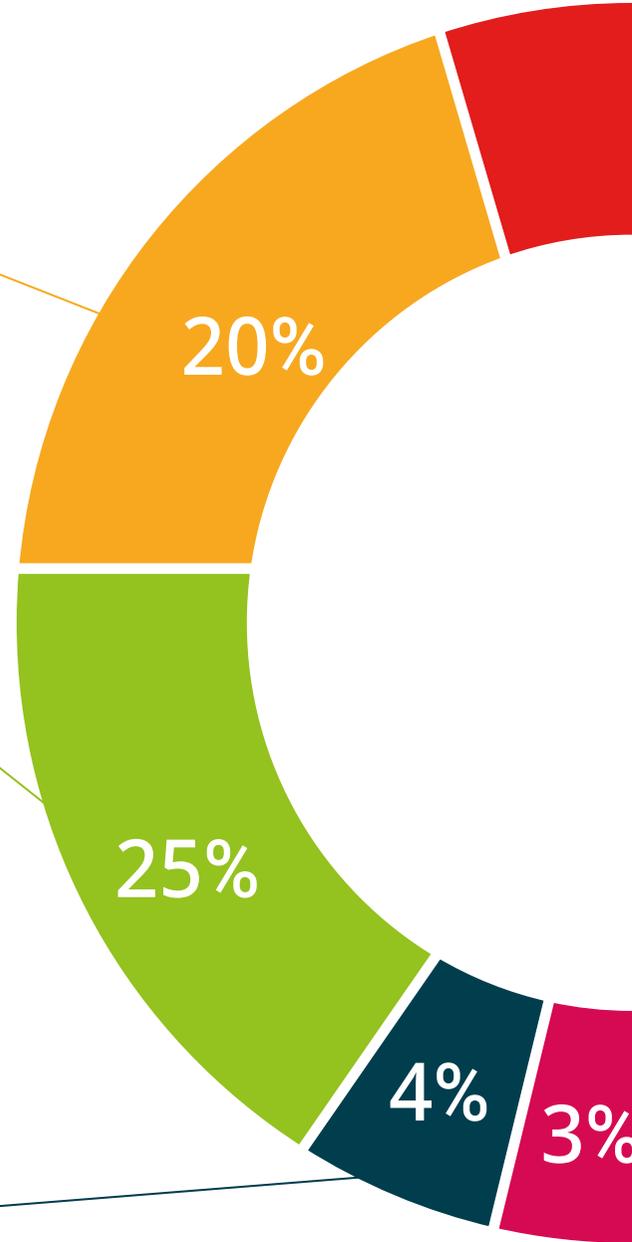
ملخصات تفاعلية

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 النحت الرقمي للميونات والمخلوقات بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائقة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل
العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"



تحتوي المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات على البرنامج الأكثر اكتمالا وحدائثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

إن المؤهل الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: المحاضرة الجامعية في النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات

طريقة الدراسة: عبر الإنترنت

مدة الدراسة: 6 أسابيع



الجامعة
التكنولوجية
tech

محاضرة جامعية

النحت الرقمي للحوانات والمخلوقات

« طريقة التدريس: عبر الإنترنت

« مدة الدراسة: 6 أسابيع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« مواعيد الدراسة: وفقاً لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: عبر الإنترنت

محاضرة جامعية النحت الرقمي للحيوانات والمخلوقات