محاضرة جامعية

خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/information-technology/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies

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

01

المقدمة

يعد الشعر أحد العناصر التي تجذب أكبر قدر من الاهتمام في أي شخصية ثلاثية الأبعاد، فهو يمنحها الواقعية ويمكنه أيضًا تحديد شخصيتها. ولهذا السبب، من المهم أن يقوم علماء الكمبيوتر المتخصصون في التصميم ثلاثي الأبعاد بتحديث تقنياتهم ومعرفة أحدث البرامج، من أجل إعطاء تغليف أكبر لنماذجهم ثلاثية الأبعاد. يعلم هذا المؤهل العلمي الطالب كيفية خلق أي نوع من الشعر، سواء لألعاب الفيديو أو الأفلام، بأكثر الطرق احترافية. للقيام بذلك، سيتم وضع أسس صناعة الشعر ومن خلال ممارسة أنماط مختلفة، سيصبحون محترفين ممتازين عندما يتعلق الأمر بالشعر.

"أتقن الجوانب الأساسية لشعر النماذج ثلاثية الأبعاد وكن مرجعًا عندما يتعلق الأمر بتوفير الواقعية للشخصيات

واحدة من أكثر الميزات لفتًا للنظر لتسليط الضوء على شخصية النموذج هي تسريحة شعرها، لأنها واحدة من أول الأشياء التي يركز عليها الجمهور عادةً. سيجد عالم الكمبيوتر هنا تدريبًا فائقًا يأخذ جولة في برامج مثل *ZBrush* أو *Xgen*، المستخدمة في مجال ألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد، حيث يمكنه أن يبرز بمشاريعه الخاصة عالية الجودة في القوام والأشكال وتسريحات الشعر للشخصيات.

من أجل النمو بشكل احترافي، يجب أن يكون لدى المهتمين بالنمذجة ثلاثية الأبعاد معرفة متقدمة في إنشاء الشعر لأنواع مختلفة من الصناعات. إن المعرفة التي يكتسبها الطالب خلال هذا البرنامج عندما يتعلق الأمر بصنع الشعر وتسريحات الشعر ستجعله متميزًا بشكل ملحوظ. سيؤدي ذلك إلى ترقية وظيفية داخل القسم الخاص بك ونتيجة نهائية أفضل لمشاريعك.

فرصة عظيمة لجميع علماء الكمبيوتر الذين يسعون إلى التحسين الاقتصادي أو المهني في مجالهم، نظرًا لأنها درجة علمية عبر الإنترنت بالكامل، فيمكن دمجها بشكل مثالي مع المسؤوليات المهنية. يمكن للطالب الوصول إلى جميع المحتويات من أي جهاز باستخدام الإنترنت خلال مدة البرنامج.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد** على البرنامج 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

ستردك هذه المحاضرة الجامعية 100% إلى إنشاء شخصيات ثلاثية الأبعاد حقيقية قدر الإمكان، سواء بالنسبة لألعاب الفيديو أو الأفلام"

سينتهي بك الأمر بالحصول على أفضل إعداد ممكن لاستخدام أفضل البرامج وأكثرها استخدامًا في الصناعة في مجال النمذجة ثلاثية الأبعاد"

سوف تضع أسس خلق الشعر، واستنادًا إلى ممارسة الأساليب المختلفة، ستصبح محترفًا.

سيبقيك هذا المؤهل العلمي على اطلاع دائم ومستعد لأي موقف باستخدام أحدث البرامج في السوق.

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

الهدف الرئيسي من هذا المؤهل العلمي هو تقديم تدريب لعلماء الكمبيوتر على أعلى مستوى يمكنهم من خلاله، بالإضافة إلى تحسين عملهم وأدائهم الشخصي، التخصص والحصول على المزيد من الإمكانيات للنمو المهني من خلال نمذجة الشخصيات بشعر حقيقي قدر الإمكان. سيجعل الخريج الجودة علامته التجارية الشخصية، ويظهر كل الإبداع الممكن عند تنفيذ مشاريع النمذجة ثلاثية الأبعاد التي تتضمن شخصيات ذات شعر محدد للغاية.

أنت تختار أفضل فرصة لك للتخصص في النمذجة ثلاثية الأبعاد وتميز نفسك عن بقية علماء الكمبيوتر 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

ستكون قادرًا على التكيف مع أي نوع من سير العمل في القطاع واستخدام النوع الذي يوفر لك أكبر قدر من المرونة عند العمل في ظل مواعيد نهائية صارمة"

الأهداف المحددة

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

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

اختارت TECH معلمين يتمتعون بخبرة واسعة في أنواع مختلفة من أعمال التصميم لكل من صناعتي ألعاب الفيديو والأفلام. سيقوم المحترفون بتدريس تقنيات متقدمة لإنشاء الشعر، مما يعني أن المحتوى التعليمي يستفيد من منظور حقيقي ويتكيف مع أحدث متطلبات السوق.

سوف تتعلم أحدث التقنيات في السوق وكل حيلها،
من محترفين مشهورين"

المدير الدولي المُستضاف

Joshua Singh هو محترف مخضرم في مجال الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد مع أكثر من 20 عامًا من الخبرة الواسعة في العمل مع الشركات الرائدة في صناعة الترفيه. على مدار مسيرته المهنية، كان موهوبًا في استخدام مجموعة واسعة من البرامج، بما في ذلك Unreal و Unity و Maya و ZBrush، بالإضافة إلى Substance Painter و Adobe Photoshop، مما يدل على تنوعه وتفانيه في هذا المجال. وقد أظهر خبرته في مجالات مثل تصميم الشخصيات والبيئات والرسوم المتحركة، مما يدل على قدرته على إنشاء محتوى مرئي جذاب وواقعي.

بالإضافة إلى مهاراته الفنية، فقد أظهر أيضًا قدرة قوية على القيادة والإدارة. فقد شغل مناصب مختلفة في شركات مثل Marvel Entertainment و Proletariat Inc، حيث قاد فرقًا من الفنانين الموهوبين وأشرف على تطوير مشاريع رسوم متحركة عالية الجودة. وقد أظهرت قدرته على تحفيز الفرق وتحقيق النتائج المرجوة في بيئات العمل المختلفة.

علاوة على ذلك، فقد عمل Joshua Singh مع بعض من أكثر شركات الألعاب شهرة في الصناعة، مثل Wildlife Studios و Wavedash Games. في هذه الشركات، ساهم في تطوير بعض من أكثر الألعاب شعبية ونجاحًا في السوق، مثل Riot Games و Blizzard Entertainment و Marvel's Spider-Man 2، بالإضافة إلى League of Legends و Overwatch.

بالإضافة إلى خبرته العملية، فقد شارك Joshua Singh أيضًا معرفته وخبرته كمحاضر في العديد من المؤسسات التعليمية المرموقة، بما في ذلك Gnomon School of VFX و Tribeca Games Festival و ZBrush Summit.

د. Singh, Joshua

- مدير تنفيذي في Marvel Entertainment، الرئيس التنفيذي للابتكار في شركة Disney Interactive
- مدير تنفيذي في Proletariat Inc.
- مدير تنفيذي في Wildlife Studios
- مدير تنفيذي في Wavedash Games
- مدير تنفيذي في Riot Games
- مدير تنفيذي في Blizzard Entertainment
- مدير تنفيذي في Iron Lore Entertainment
- مدير تنفيذي في Sensory Sweep Studios
- مدير تنفيذي في Wahoo Studios/Ninja Bee
- رئيس شركة Dixie
- رئيس شركة Eagle Gate للتكنولوجيا والاستثمارات في مجال الترفيه

> 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 وبكالوريوس في الفن ثلاثي الأبعاد والرسوم المتحركة والمؤثرات البصرية لألعاب الفيديو والسينما في المدرسة العليا للاتصالات والصورة والصوت CEV

04

الهيكل والمحتوى

بفضل المحتوى المحدث والمتخصص الذي تقدمه هذه الدرجة، يستفيد الطالب من دراسة نظرية تتكيف مع حقائق السوق الحالية، وإتقان الجوانب الأكثر طلبًا من قبل الشركات والتي لا يتم تدريسها في كليات علوم الكمبيوتر التقليدية. يواجه الخريج برنامجًا يتمتع بالمعرفة المتقدمة في *Xgen* أو *Hair Shading* أو العرض الأمثل، مما سيساعده على تحسين سير العمل وزيادة أداء مشاريعه الشخصية.

سوف تقدر النماذج ثلاثية الأبعاد 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. FiberMesh و *Cards*
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. تعديلات Xgen: أعط الواقعية للشعر
1.4.1. *Clumping*
2.4.1. Coil
3.4.1. إرشادات خلق الشعر
5.1. خرائط الألوان والمناطق: للتحكم المطلق في الشعر والشعر
1.5.1. خرائط مناطق الشعر
2.5.1. القصات: شعر مجعد، محلوق، 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. Look hiper واقعي

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

"ستنهي دراستك بأفضل إعداد ممكن للاستخدام أفضل البرامج وأكثرها استخدامًا في الصناعة"

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"

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.

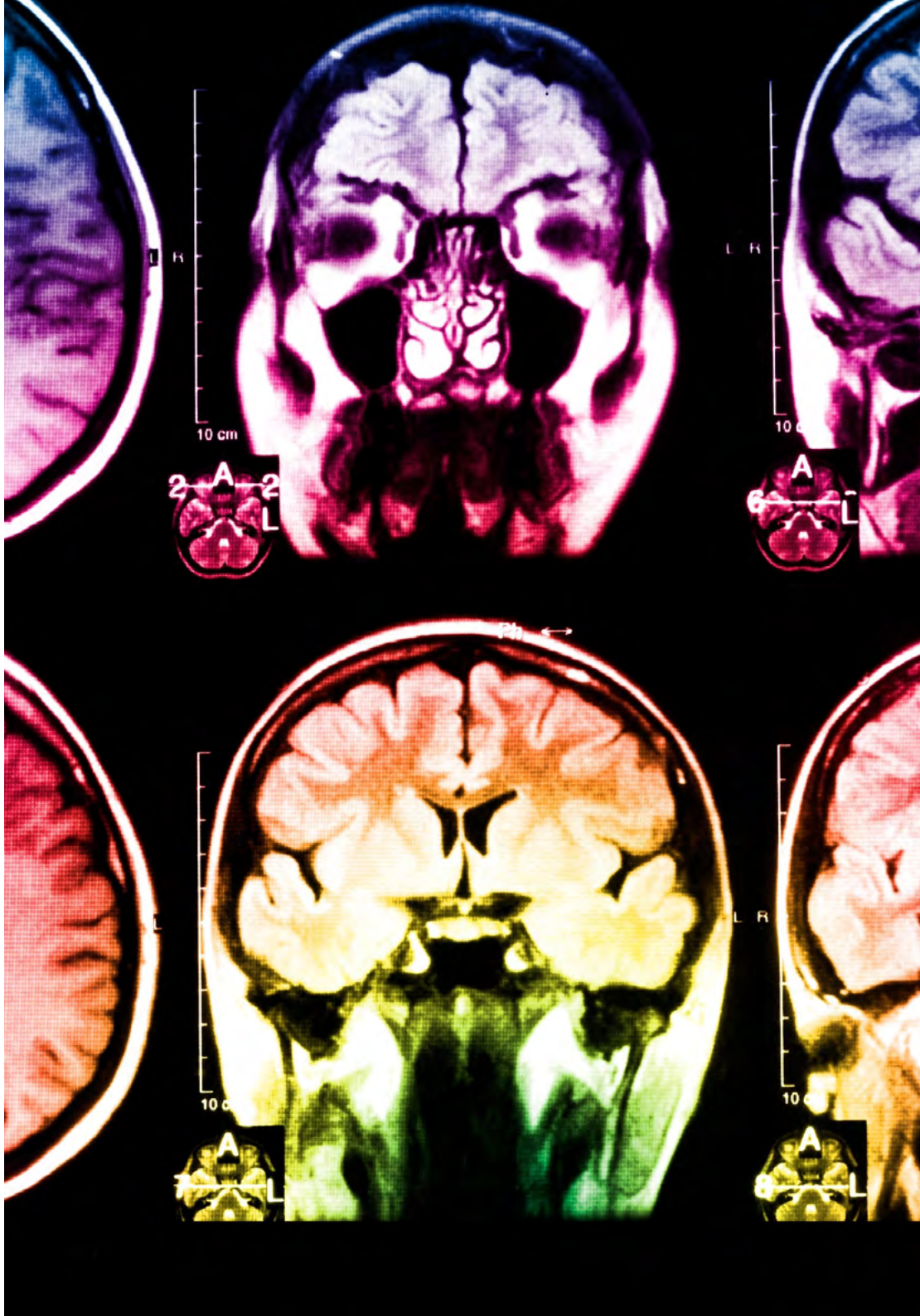
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

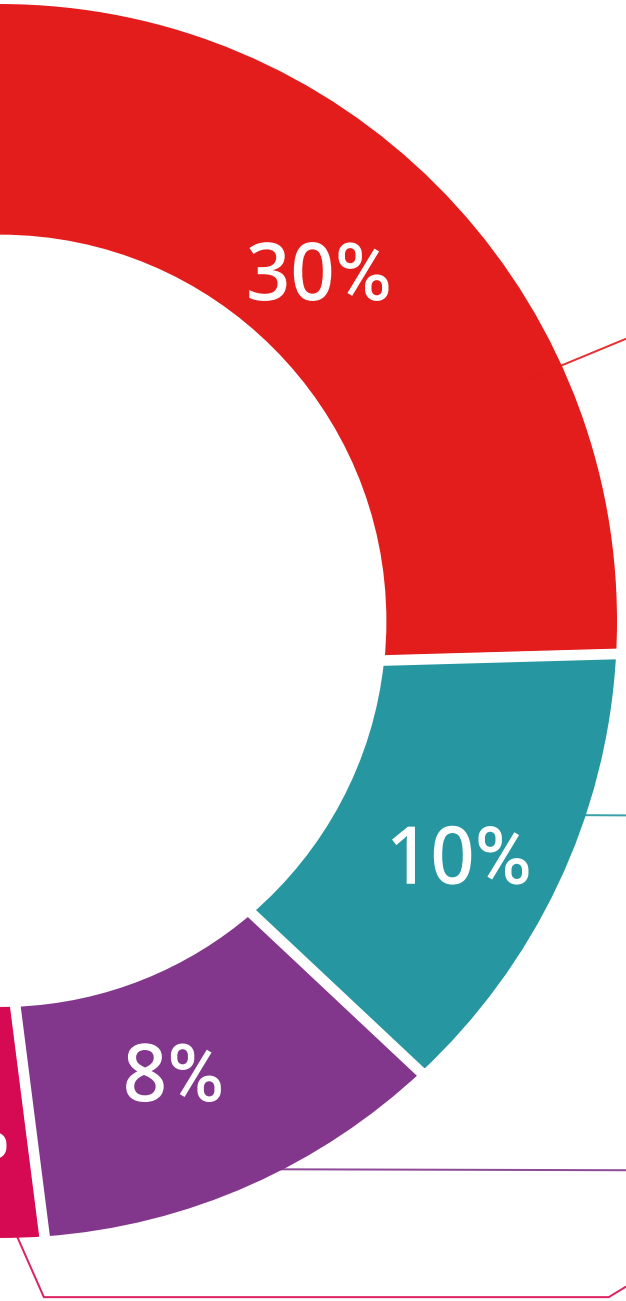
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، 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.

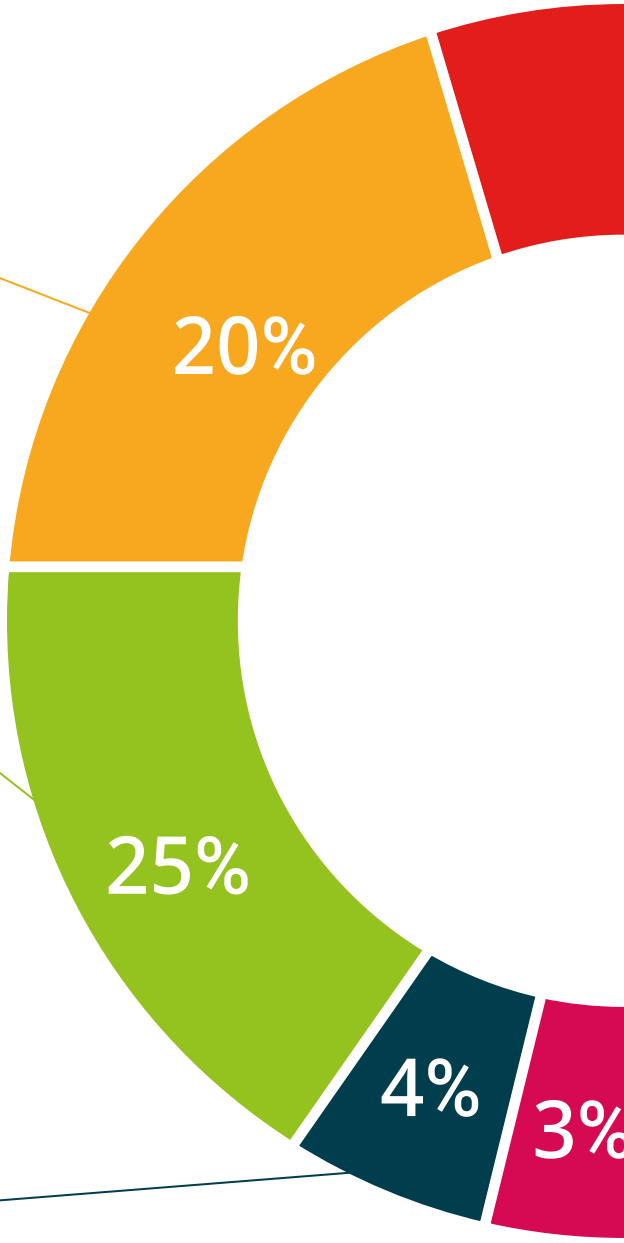
ملخصات تفاعلية

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 المحاضرة الجامعية في خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الوصول إلى درجة محاضرة جامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

تحتوي **المحاضرة الجامعية 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** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج شهادة محاضرة جامعية 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**

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

خلق الشعر لألعاب الفيديو
والأفلام 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
خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

محاضرة جامعية

خلق الشعر لألعاب الفيديو والأفلام ثلاثية الأبعاد

tech الجامعة التيكنولوجية